



# Universidade de Brasília

Instituto de Artes (IDA)  
Departamento de Design (DIN)

Bruna Magalhães de Oliveira

## **Jornada dos esquecidos**

Construção de uma narrativa heroica focada no coletivo marginal

Monografia apresentada ao Departamento de Design da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design com habilitação em Programação Visual, sob orientação da professora Nayara Moreno de Siqueira.

Brasília  
Julho, 2023

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família pelo apoio dado durante todo o processo de desenvolvimento e por estar comigo desde o início, me auxiliando em cada etapa dessa jornada chamada vida.

Aos meus amigos por aturarem as minhas várias reclamações durante a produção deste trabalho e todo o apoio que me deram com conselhos e comida.

E, finalmente, agradeço aos meus professores pelo ensino e auxílio durante toda a graduação. Em especial, Nayara Moreno, minha orientadora, e Tiago Barros. Nayara presenciou os meus altos e baixos com esse trabalho de conclusão e teve calma e respeito em todos esses momentos.

## RESUMO

As histórias são marcadas por uma estrutura narrativa de superação individual dos personagens. Entretanto, essas histórias também são frustrantes devido a falta de representatividade e reconhecimento de problemas estruturais na sociedade. Com base nisso, foi desenvolvido uma estrutura narrativa que visasse o coletivo como foco da história e, com isso, criou-se um material que pode ser usado como auxílio para escrever contos, romances, roteiros e outros textos. Esta estrutura narrativa foi construída a partir de análises das estruturas narrativas pré-estabelecidas, como a Jornada do Herói, de Joseph Campbell, e a Jornada da Heroína, de Maureen Murdock. Com isso, a proposta é criar uma terceira narrativa, nomeada neste trabalho de Jornada dos Esquecidos. A partir da análise destas obras, é proposto um site para informar e auxiliar as pessoas a criarem histórias por meio dessa narrativa criada que contempla o coletivo.

Palavras-chaves: jornada do herói, jornada da heroína, coletivo, superação, estrutura narrativa, design para representatividade.

## ABSTRACT

The stories are marked by a narrative structure of individual overcoming of the characters. However, these stories are also frustrating due to the lack of representativeness and recognition of structural problems in society. Based on this, a narrative structure was developed that aimed at the collective as the focus of the story and, with that, material was created that can be used as an aid to write short stories, novels, screenplays and other texts. This narrative structure was built from analysis of pre-established narrative structures, such as the Hero's Journey, by Joseph Campbell, and the Heroine's Journey, by Maureen Murdock. With this, the proposal is to create a third narrative, named in this work Journey of the Forgotten. From the analysis of these works, a website is proposed to inform and help people to create stories through this created narrative that contemplates the collective.

Keywords: hero's journey, heroine's journey, collective, overcoming, narrative structure, design for representativeness.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - esquema de possíveis estruturas narrativas a partir da jornada do herói. Fonte: autora.....	8
Figura 2 - Imagem ilustrativa da jornada do herói, baseada na jornada de Campbell Fonte: Campbell e autora.....	14
Figura 3 - Jornada da heroína descrita por Murdock (à esquerda) com releitura (à direita). Fonte: Murdock (2020, p.27) / autora.....	18
Figura 4 - imagem que representa o vínculo que as jornadas possuem. Fonte: autora.....	22
Figura 5 - imagem ilustrativa da jornada dos esquecidos.....	24
Figura 6 - esquema de figuras que representa o temperamento do logotipo. Fonte: autora.....	32
Figura 7 - Painel de figuras as quais mostra capas de livros influenciadores de narrativas. Fonte: autora.....	33
Figura 8 - processo criativo na concepção da logo Fonte: autora.....	33
Figura 9 - logotipo da assinatura principal. Fonte: autora.....	34
Figura 10 - logotipo segunda assinatura. Fonte: autora.....	34
Figura 11 - Cores da marca Fonte: autora.....	35
Figura 12 - paleta de cores levada em consideração para as ilustrações, selecionada com adobe colors Fonte: autora.....	35
Figura 13- ilustração do herói caído (à esquerda) e moodboard inspiracional (à direita). Fonte: autora (à esquerda) / Alexandre Cabanel (à direita),.....	36
Figura 14- ilustração de o invisível (à esquerda) e painel de influência (à direita). Fonte: autora (à esquerda) / Joana Fraga (à direita), .....	37
Figura 15 - ilustração de o fardo da esperança (à esquerda) e painel de influência(à direita). Fonte: autora (à esquerda) / Baldassare Tommaso (à direita) .....	38
Figura 16 - ilustração de o dedicado (à esquerda) e painel de influência(à direita) Fonte: autora .....	39
Figura 17 - ilustração de o fardo chamado (à esquerda) e painel de influência (à direita) Fonte: autora .....	40
Figura 18 - ilustração de a recusa do suporte (à esquerda) e painel de influência(à direita) Fonte: autora .....	41

Figura 19 - ilustração de o submundo (à esquerda) e painel de influência (à direita) Fonte: autora /imagens painéis do pinterest .....	42
Figura 20 - ilustração de o cultivo (à esquerda) e painel de influência (à direita) Fonte: autora .....	43
Figura 21 - ilustração do delito (à esquerda) e painel de influência (à direita) Fonte: autora (à esquerda), artista plástico Sergio Toppi (à direita), fotos do site Unsplash (à direita). .....	44
Figura 22 - ilustração de o golpe (à esquerda) moodboard (à direita) Fonte: colaboração da autora com a artista plástica Nim (à esquerda) / coletânea de imagens do pinterest relacionadas a espelhos (à direita) .....	45
Figura 23 - ilustração de o elixir (à esquerda) moodboard (à direita) Fonte: autora .....	46
Figura 24 - Imagens do site na secção Caminho versão tela grandes Fonte: autora .....	48
Figura 25 - imagens do site versão tela grande Fonte: autora .....	48
Figura 26 - site na secção mapa Fonte: autora .....	49
Figura 27 - site na partição personagens e como fica descrito Fonte: autora .....	50
Figura 28 - imagens do site na versão mobile Fonte: autora .....	51
Figura 29 - imagens do site na versão mobile Fonte: autora .....	52

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>1.BUSCA NARRATIVA.....</b>	<b>9</b>
1.1 A jornada do herói.....	11
1.2 A jornada da heroína .....	16
1.3 Contrapontos das narrativas .....	21
1.4 Conclusões e requisitos .....	22
<b>2. A JORNADA DOS ESQUECIDOS .....</b>	<b>22</b>
2.1.1 O chamado .....	24
2.1.2 A recusa do Suporte .....	25
2.1.3 O Submundo .....	25
2.1.4 O cultivo e delito .....	26
2.1.5 O golpe da Separação .....	27
2.1.6 Solidez da união .....	27
2.1.7 Reconhecimento .....	28
2.1.8 A volta com elixir .....	28
2.2 Personas .....	28
2.2.1 O herói caído .....	29
2.2.2 O invisível .....	30
2.2.3 O fardo da esperança .....	30
2.2.4 O dedicado .....	30
<b>3. O SITE JORNADA DOS ESQUECIDOS .....</b>	<b>30</b>
3.1 Identidade .....	31
3.2 ilustrações .....	35
3.2.1 O herói caído .....	36
3.2.2 O invisível .....	37
3.2.3 O fardo da esperança .....	38
3.2.4 O dedicado .....	39
3.3 Cenas.....	40
3.3.1 O chamado .....	40
3.3.2 A recusa do suporte .....	41
3.3.3 Submundo.....	42
3.3.4 O cultivo e delito .....	43
3.3.5 O golpe .....	45
3.3.6 O elixir .....	46
3.4 O site Jornada dos Esquecidos .....	47
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>55</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>60</b>

## INTRODUÇÃO

Este projeto surgiu da inquietação e frustração com relação às histórias tradicionalmente contadas nas mídias, como jogos e livros, que é a "Jornada do Herói", em que tudo é superado. "A Jornada do Herói" é uma ideia construída e popularizada a partir da obra de Joseph Campbell, que defende a origem de todos os mitos e lendas em uma mesma estrutura narrativa, descrita no livro "Herói de mil faces" (CAMPBELL, 2007).

No mundo contemporâneo, torna-se popular o termo *storytelling*, que é uma dinâmica narrativa utilizada para contar uma história. No entanto, o mercado junto ao marketing se apropriou desse termo, tornando-o um meio de propagar conteúdo comercial. A estrutura narrativa usada no mercado se baseia na Jornada do Herói. O modo com que a narrativa tem sido aplicada nas propagandas e mídias reforça que o ser humano é capaz de passar por qualquer desafio sozinho, basta querer e fazer. Desconsidera-se a diversidade de dificuldades para se alcançar objetivos e sonhos na vida real. Nem tudo é responsabilidade da falta de vontade de um ser humano.

Contar histórias é um meio de transmitir ideias, conhecimentos, experiências, entre outros. Antes e durante a escrita, sempre se utilizou de histórias para a passagem de um conhecimento, seja concreto ou abstrato. Ideias e sonhos muitas vezes foram transmitidos por gerações tanto para lembrar e reforçar as origens e cultura de um povo, quanto para empoderar e estimular as pessoas a terem a capacidade de sonhar com outras realidades e possibilidades.

O ser humano sempre precisou se desafiar para que pudesse dar e colocar melhores condições de vida para o seu grupo social. É fantástico ser um campeão, entretanto essa narrativa exclui a importância do apoio dos amigos e comunidade. Considerando que estamos em uma época que o individualismo é superestimado, é importante lembrar a importância dos grupos, no âmbito da cooperação e da coletividade. Além disso, raramente é mostrado na história e até mesmo nos contos, a força da comunidade de enfrentar os problemas, apesar de ter sido isto o que possibilitou a



sobrevivência do ser humano.

Não há problema nessa narrativa per se, a questão está em se utilizar apenas este meio para se contar histórias. Deste modo, exclui-se as outras possibilidades e a oportunidade de diferentes tipos de pessoas se sentirem representadas, assim como falta demonstrar outras possíveis estruturas narrativas quando se sai da tradicional Jornada do Herói, como demonstra o esquema da Figura 1.

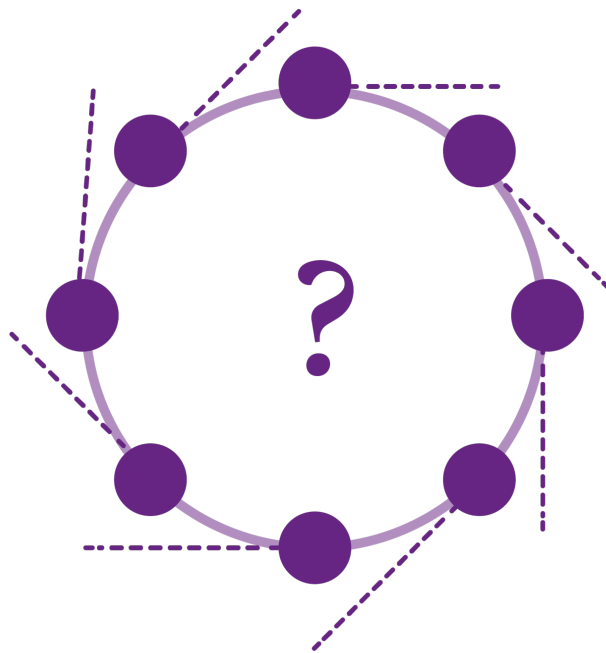


Figura 1 - esquema de possíveis estruturas narrativas a partir da jornada do herói.  
Fonte: autora.

Com essa reflexão exposta, buscou-se criar uma outra narrativa com foco na relação de grupos e na sua importância em superar obstáculos. Narrar utiliza-se de vários métodos e ferramentas para alcançar um resultado concreto. Exemplos são livros, jogos, filmes, músicas e entre vários outros moldes, mas cada um desses modelos possui características intrínsecas a uma ferramenta escolhida.

O objetivo geral do projeto, como mencionado, é expor esse conteúdo para que outras pessoas possam criar histórias diferenciadas ou alternativas, por meio de material auxiliar em forma de site responsivo.

Por fim, apresenta-se os assuntos que são tratados em cada capítulo. No primeiro capítulo, são apresentadas a história e a construção das narrativas. Nessa construção se relata as jornadas pesquisadas. No segundo capítulo, aponta-se a construção da jornada do coletivo marginal e, por fim, mostra-se a aplicação das teorias em um site destinado a auxiliar pessoas na construção de histórias com essa nova narrativa.

## 1. BUSCA NARRATIVA

O que é narrativa? Narrativa, de modo simplificado, é o processo de contar histórias, contudo, as motivações são diversas. De acordo com Robert Mckee, a narrativa traz consigo respostas para a clássica pergunta aristotélica: “Como o ser humano deve viver a vida?”. Ao narrar uma história, o autor necessita trazer sentido, coerência e significado para aquilo que é contado e o espectador, por sua vez, é tocado pela mensagem apresentada na história e, assim, pode explorar novos sentidos e possibilidades para a própria história de vida.

“Dia após dia, nós procuramos uma resposta para a questão eterna que Aristóteles nos propôs em ética: como um ser humano deve viver a sua vida? Mas a questão nos ilude, escondendo-se atrás de uma névoa de horas corridas enquanto nós lutamos para ajustar nossos meios aos nossos sonhos, fundir ideias com paixão, tornar os desejos realidade. (...)”

o mundo hoje consome filmes, romances, teatros e televisão em tanta quantidade e com uma fome tão voraz que as artes da história viraram a principal fonte de inspiração da humanidade, enquanto ela tenta organizar o caos e ter um panorama da vida. nosso apetite por histórias é um reflexo da necessidade de profunda do ser humano em compreender os padrões do viver, não meramente como um exercício intelectual, mas como uma experiência pessoal e emocional. Nas palavras do dramaturgo Jean Anouilh, “a ficção dá à vida sua forma” (...)

A história não é uma fuga da realidade, mas um veículo que nos carrega em nossa busca pela realidade, é nossa melhor tentativa para descobrir algum sentido na anarquia da existência.” (MCKEE, 2006, p. 24-25)

Com esta importância em mente, Mckee percebe a necessidade de ter outros tipos de conteúdos abordados em histórias, além de afirmar que as histórias são metáforas para a vida. Há variadas formas de auxiliar e fomentar este tipo de produção. Para isso, este trabalho busca contribuir por meio da criação de uma estrutura narrativa que possa ser replicada. Para este conteúdo, uma das bases utilizadas foi o livro “Story”, de MCKee (2006), em que o autor se dedicou a analisar e estruturar roteiros para a replicação de processos de contar histórias.

Por esse motivo, são empregados vários termos de sua obra, uma vez que o objetivo é facilitar a construção de histórias. Um exemplo disso são os princípios narrativos que orientam de modo geral, com vistas a abertura para um bom desenvolvimento e não regras que limitam.

“Uma regra diz “você tem de fazer isso dessa maneira”. Um princípio diz “isso funciona... e vem funcionando desde o início dos tempos”. A diferença é crucial. Seu trabalho não precisa ser modelado em uma peça “benedita”; preferivelmente, ela deve ser bem feita dentro dos princípios que moldam nossa arte. Ansiosos, autores inexperientes obedecem a regras. escritores rebeldes, não educados, quebram as regras. Artistas tornam-se peritos na forma.” (MCKEE, 2006, p.17).

Dentro desse arcabouço, possuímos as macro categorias que consistem em conteúdo, estrutura narrativa e contexto. Conteúdo é o que acontece no mundo fictício. Estrutura é como os fatos são contados. Por fim, contexto é a ambientação da história. Além disso, temos as microestruturas compostas de cenas, sequências e atos; do menor para o maior. De acordo com o autor, essas microestruturas necessitam de embate de princípios para proporcionar progressão na história. A oscilação destes embates também confere dinamismo.

“...as progressões são criadas quando se move a narração entre as cargas negativas e positivas dos valores em questão na história”

“(...) frequentemente, cena após cena, a ideia positiva e a sua contra ideia negativa discutem, por assim dizer, para lá para cá, criando um debate dialético dramatizado. no clímax uma dessas duas vozes vence e se torna a ideia governante da história.” (MCKEE, 2006, p.121)

Nesse sentido, para criar progressão é necessário dinamismo no embate de ideias contrárias. Um exemplo disso poderia ser a cena de uma criança deixada sozinha que é orientada a aguardar e não tocar nos objetos. Ela enfrentará a dicotomia de ser obediente versus a de ser curiosa. Esta cena dá espaço para acontecer o embate das duas ideias contrárias e trazer ao fim uma vencedora.

Além disso, de acordo com o autor, lemos histórias para acompanhar a progressão dos personagens, a complexidade de seus embates e como reagem aos eventos. Duas histórias podem ter o mesmo embate de ideias e formas, no entanto serem diferentes por ter personagens distintos, o que acarreta em progressões divergentes

dos fatos. Nesse caso foi utilizada a mesma estrutura narrativa, com diferenciação na variável de criação 'personagens'.

Sendo assim, as macroestruturas são princípios que auxiliam, enquanto as microestruturas são a personalidade da história em si. As macroestruturas podem resultar em conteúdos diversos por causa das variáveis das microestruturas. O material de apoio é focado nas macroestruturas e, para isso, é primordial fazer análise de outras formas macro. Este trabalho foca em estrutura narrativa e criação de personagens.

Dentre as estruturas narrativas existentes, destaca-se a Jornada do herói, por ser uma das mais reconhecidas na atualidade, visto a sua disseminação por meios de mídias, como cinema, teatro, literatura e narrativas heroicas. Por isso a importância de se analisar essa estrutura.

### **1.1 A Jornada do herói**

O livro "Herói de mil faces" foi a base para criar a narrativa da Jornada do herói. Nesse livro, é especulado que todos os mitos e grandes histórias da humanidade possuem a mesma base narrativa, ou seja, os personagens enfrentam e passam pelas mesmas etapas. O autor resume a obra na sentença apresentada a seguir.

"Um herói escapa do mundo comum para uma região de maravilhas sobrenaturais. Forças extraordinárias são encontradas, e uma vitória decisiva é conquistada: o herói volta dessa misteriosa aventura com o poder de conceder bênçãos a seu semelhante". (CAMPBELL, 2007, p.36).

O autor argumenta que isso acontece devido à vontade e à necessidade de o homem transcender. Logo, foram criados os mitos para ensinar e transmitir os valores do esforço individual. O autor usa a psicanálise de Jung para reafirmar seus argumentos durante a obra.

Jung em sua teoria analítica afirma que existe um inconsciente coletivo, em que ficaria depositado o conhecimento de todos os símbolos, metáforas, ensinamentos,

arquétipos e comportamento da humanidade. Com isso, o inconsciente coletivo guarda vários arquétipos que são personificações de comportamentos e personalidades utilizados para assimilar ensinamentos.

”Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar padrões antigos de personalidade que são uma herança compartilhada da raça humana” (VOGLER, 2015, p. 61”).

Além disso, o livro também é pautado na importância dos ritos de passagem para o ser humano. Afirma que os ritos são necessários para a definição dos papéis na sociedade, bem como para a demonstração de que aqueles que exercem esses papéis estão prontos para novas responsabilidades. É dito que um dos problemas modernos é a perda desses ritos de passagem, pois o homem perde muito tempo em um processo confuso com relação ao que ele deve fazer, enquanto que nos ritos isso é bem demarcado.

“Os chamados ritos [ou rituais] de passagem (...) têm como característica a prática de exercícios formais de rompimento normalmente bastante rigorosos, por meio dos quais a mente é afastada de maneira radical das atitudes, vínculos e padrões de vida típicos do estágio que ficou para trás. Segue-se a esses exercícios um intervalo de isolamento mais ou menos prolongado, durante o qual são realizados rituais destinados a apresentar, ao aventureiro da vida, as formas e sentimentos apropriados à sua nova condição, de maneira que, quando finalmente tiver chegado o momento do seu retorno ao mundo normal, o iniciado esteja tão bem como se tivesse renascido” (CAMPBELL, 2007, p.12)

Para Campbell, a jornada do herói é a materialização metafórica de ritos em que todos os seres humanos sentem a necessidade de mudar e individualizar.

O livro é dividido em duas partes. A primeira apresenta “a aventura do herói” e a segunda, “o ciclo cosmogônico”. Primordialmente, ele conta todo o percurso do herói, quais são as etapas e o que acontece em cada uma. No segundo segmento, os arquétipos que aparecem na rota são descritos, bem como a sua importância desse conjunto, além de explicar o que isso representa na psicanálise. A parte que mais utilizada no trabalho em questão foi a primeira: a jornada.

O núcleo em que se resume a ação cíclica do herói compõe-se pela partida ou separação, iniciação e retorno. Dentro de cada um desses aspectos, o autor pontua

temas e motivos mais frequentes para se fazer a jornada. A rota descrita pelo livro, que depois foi adaptada para narrativa da jornada do herói, possui as fases apresentadas a seguir.

### *O chamado*

Nesta fase, um problema do universo que precisa ser resolvido é apresentado. Nesse contexto, nasce o protagonista, que é um ser escolhido, geralmente filho de algum Deus ou alguém com uma habilidade única que o caracteriza.

“Esse primeiro estágio da jornada mitológica - que denominamos aqui ”o chamado da aventura“- significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante (...)” (CAMPBELL, 2007, p. 66)

Uma passagem que ilustra bem essa etapa está no livro “Harry Potter e a pedra filosofal” (ROWLING, 2017), quando o protagonista recebe uma carta que convoca o mundo desconhecido à escola de magia. Este seria o momento em que acontece “o chamado”. Outra situação exemplo está na cena do filme “As crônicas de Nárnia” (LEWIS, 2023), em que Lúcia, a irmã mais nova, se esconde em um guarda roupa e descobre que este objeto é um portal para outro mundo. Quando ela volta dessa jornada, anuncia essa descoberta para os irmãos e os chama para se aventurar nesta região mágica, que existe do outro lado do guarda roupa.

No primeiro caso, o protagonista, é o sobrevivente de um grande atentado no mundo bruxo e o primeiro a sobreviver ao feitiço mortal, o que demonstra a sua característica para ser o escolhido. Por sua vez, Lúcia e seus irmãos, no segundo exemplo, são sobrinhos do homem que presenciou a criação desse mundo fantástico, como também o primeiro a levar o vilão para este contexto. Este fato comprova a entidade especial que a família tem como escolhidos.

### *A recusa ao chamado*

Apesar de ser o escolhido, ele recusa a responsabilidade ou não deseja sair da sua zona de conforto. Neste momento, o universo irá puni-lo por estar fugindo da obrigação e fará com que o protagonista cumpra o seu papel. Assim, demonstra que não há opção senão a de seguir em frente. Harry tem a casa inundada por cartas e, mesmo fugindo para um lugar inóspito, um bruxo vai até a nova casa para buscá-lo, o que demonstra que não há como fugir.

### *O auxílio do sobrenatural*

Após a recusa, o protagonista se encontra com a figura do mentor, que lhe mostrará as devidas armas e ferramentas para enfrentar o percurso, a jornada a ser seguida. Esta é uma das maneiras de representar esse estágio, em que o herói também começa a receber pequenos auxílios e isso acontece até o final da jornada.

### *A passagem para o limiar*

Após o contato com o mentor, o protagonista sai da sua terra e vai para um novo território, que por muitas vezes têm características fantásticas para demonstrar que ele está longe de casa e a jornada se iniciou. Ao chegar nesse limiar, há um guardião, um monstro ou um ser humanoide, que impede as pessoas comuns de atravessarem. O indivíduo precisa superar o guardião para chegar às novas terras e essa é a primeira provação do herói. O limiar é cheio de perigos e bênçãos, além da imaginação, para impedir que o mal venha à comunidade. Esse território é proibido e protegido. Uma vez que é permitida a passagem, não se pode voltar pelo o mesmo percurso, pois este terá sido destruído ou trancado.

### *O caminho das provas*

O herói é auxiliado por amuletos e agentes secretos durante o seu caminho de provas. Quando o herói recusa os conselhos ou ignora os sinais, cai nas desgraças da jornada.



### *A queda*

É necessário se perder para poder se encontrar. O herói precisa morrer para renascer mais forte e focado nos objetivos. A partir dessa premissa, o protagonista terá que passar por uma prova na qual é eliminado ou quase, o que permite que ele entenda melhor os princípios e ensinamentos das etapas anteriores e assim, consiga superar o maior obstáculo.

### *A apoteose*

A identidade divina do protagonista pode ser reconhecida como algo nato ou adquirido. Uma das maneiras de se adquirir é o casamento com uma divindade. Um exemplo desta etapa no “O herói de mil faces” é o reconhecimento e a ascensão de Buddha, que após meditar vários dias e superar as tentações é, então, reconhecido como um deus.

### *O retorno com o elixir*

Depois de cumprir toda a jornada, o herói emerge com a última notícia: a solução dos problemas que foi o motivo do início da jornada. A síntese de Campbell é apresentada a seguir.

“Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural.” (CAMPBELL, 2007).

Originalmente, o trabalho possui 17 estágios, em que ele explica algumas variações da mesma etapa. No entanto, esses estágios foram resumidos em 8 etapas, para este trabalho. Essa síntese omite algumas informações, mas a mensagem final se mantém. Na figura 2 é apresentado o esquema das etapas dessa jornada.



Figura 2 - Imagem ilustrativa da jornada do herói, baseada na jornada de Campbell  
 Fonte: Campbell e autora.

Ao analisar o perfil do herói, é possível detectar que ele tem uma jornada individual, a vontade e a mudança como força motriz para movimentar e alcançar novos objetivos. Em seu percurso, o homem está sempre mudando e acrescentando novos aspectos a sua personalidade. Destroi, também, os ambientes pelos quais passa para demonstrar o quão disruptivo é. Isto é visto na história como a deformação, que é a mudança dos ambientes promovida pelo herói, quando de sua passagem.

Detectou-se uma característica na jornada descrita no livro de Campbell: a falta de representação das minorias nos contos. A imagem da mulher é extremamente idealizada, além de não serem mencionados contos de outras minorias. Na composição do livro também são apresentadas jornadas interrompidas de pessoas cujas jornadas não conseguiram completar, pois falharam nas provações. Entretanto, estes personagens foram necessários para que os seguintes finalizassem a jornada. Destaca-se aqui um exemplo proveniente do livro "O Senhor dos Anéis" (TOLKIEN, 2021), em que é apresentado o personagem Sméagol que, apesar de ter encontrado o anel que precisa ser destruído, não é quem leva o objeto para este fim. Entretanto, ele o guardou até a chegada do escolhido, que não sofreria as tentações do anel e salvaria o mundo com a destruição do mesmo.

Ao ler “O herói de mil faces”, percebe-se certa falta de empatia com relação às histórias sobre a mulher. Nos contos com uma protagonista, lhe são dadas poucas escolhas e as punições dadas a ela são mais severas do que aquelas dadas aos personagens masculinos. Segue um exemplo de história contada no livro.

“(…) O chamado do deus grego Apolo à ninfa em fuga, Dafne, filha do rio Peneu, quando perseguida na planície. “o ninfa, ó filha de Peneu, ficai!”, disse-lhe a divindade - tal como o sapo para a princesa do conto de fadas;”eu que vos persigo não sou inimigo. Não sabeis de quem fugis e por isso fugis. Correi mais devagar, eu vos imploro, e interrompeu a vossa fuga. Eu também vos seguirei mais devagar. Ou melhor, parai e perguntai quem vos ama”. “Ele teria dito mais”, diz a história, “mas a ninfa seguiu amedrontada seu caminho e o deixou sem terminar e, mesmo na fuga, era bela. O vento lhe despiu os membros, as brisas agitaram-lhe as vestes e os cabelos. Sua beleza foi realçada pela fuga. Mas a perseguição estava por chegar ao fim, pois o jovem deus já não perderia seu tempo com palavras e, movido pelo amor, correu a toda a velocidade. Como um cão de caça que vê uma lebre em campo aberto e que persegue a presa com a rapidez de um raio, enquanto a lebre busca segurança — ele, prestes a aproximar-se dela, crê já tê-la alcançado e já lhe toca os calcanhares com o focinho estendido; ela, sem saber se foi ou não pega, escapa por pouco às afiadas presas, deixando para trás suas mandíbulas —, assim correram o deus e a ninfa, ele movido pela esperança, e ela, pelo medo. Mas ele corria mais rapidamente, levado pelas asas do amor, sem lhe dar tempo para descansar, debruçando-se sobre os ombros em fuga e cheirando-lhe os cabelos que lhe caíam pela nuca. As forças da ninfa se esgotaram, e esta, pálida de medo e completamente exausta pelo esforço de sua desabalada carreira, vendo as águas do pai nas proximidades, exclamou: ‘Ó pai, ajudai-me! Se há em vossas águas divindade, transformai e destruí essa beleza que me dá esse encanto excessivo’. Tão logo implorou, eis que um irresistível entorpecimento tomou-lhe conta dos membros e ela se viu envolvida por uma fina casca. Seu cabelo foi transformado em folhas, seus braços, em ramos. Os pés, agora muito rápidos, transformaram-se em profundas raízes e a cabeça, em copa de árvore. Restou apenas sua resplandecente beleza. Eis, com efeito, um final doloroso e sem recompensas.” (CAMPBELL, 2007, p. 68-69)

Fora a situação de protagonista, são atribuídos três tipos de papel para a mulher: a deusa, a senhora da tentação ou a recompensa. Na primeira, ela não é tida como humana, está além do entendimento de bem e mal e trata o herói com indiferença. Enquanto que a senhora da tentação tenta retirar o herói do seu objetivo e por vezes consegue estender a jornada, pois o protagonista cai em algumas armadilhas. Como recompensa final, a mulher reafirma a divindade e conquista do homem ao se casar com ele.

Ao ser questionado sobre a mulher fazer a jornada, o autor respondeu que ela não

precisa realizar o percurso por estar onde deveria estar, pois ela é o destino final, a recompensa. É nítido que essa resposta demonstra um desconhecimento do que é ser mulher por parte do autor. Murdock conta essa conversa em seu livro.

“Meu desejo de compreender como a jornada da mulher se relacionava com a jornada do herói me levou primeiro a conversar com Joseph Campbell em 1981. Eu sabia que as etapas da jornada da heroína incorporaram aspectos da jornada do herói, porém sentia que o foco do desenvolvimento espiritual feminino era sanar a divisão interna entre a mulher e sua natureza feminina. Eu queria saber a opinião de Campbell a esse respeito. Fiquei surpresa quando ele me respondeu que as mulheres não precisavam realizar a jornada: “Em toda a tradição mitológica, a mulher já está lá. Tudo o que ela tem que fazer é entender que ela já é o lugar que as pessoas estão tentando alcançar. Quando uma mulher entende qual é seu caráter maravilhoso, ela não se deixa confundir com a ideia de ser um pseudo-homem.” (MURDOCK, 2022, p. 23)

Se na narrativa original cabe à mulher o papel de “recompensa”, assume-se que em eventuais narrativas que têm como protagonista uma mulher, se utilizem dessa estrutura para aplicar o mesmo formato, ponto por ponto. O que se tem por resultado é algo pouco fiel à realidade de muitas mulheres. O mesmo pode ser dito sobre outras minorias. O caminho para estes grupos apresenta provações completamente diferentes.

## 1.2 A jornada da heroína

A jornada da heroína foi criada a partir da necessidade de Murdock em representar mulheres em seu processo de cura psicológica, utilizando a psicologia de Jung para auxiliar essa construção. De modo semelhante ao livro “O herói de mil faces”, ela cria uma jornada estruturada deste processo de cura e mudança. A escritora, apesar de gostar da narrativa do herói, afirma que a rota não mostra os sofrimentos da mulher, além de ter dificuldade de se reconhecer na jornada. Ela, então, escreveu a jornada da heroína, que trabalha o processo de ascensão e mudança sob a perspectiva feminina.

“Em meu trabalho como terapeuta de mulheres, a maioria delas entre 30 e 60 anos de idade, venho ouvindo um estrondoso clamor de insatisfação com os êxitos conquistados no mercado de trabalho. Essa insatisfação é descrita como uma sensação de esterilidade, vazio, dissociação e até mesmo de traição. São mulheres que abraçaram a típica jornada do herói, alcançando assim o sucesso acadêmico,

artístico ou financeiro, mas para muitas delas permanece o questionamento: “De que me serve tudo isso?” (MURDOCK, 2022, p.22)

Ela usa como argumentos a psicanálise e estudos de caso de suas pacientes para explicar o sofrimento e as etapas das jornadas. As pacientes demonstram em seus sonhos, metáforas, revelações, símbolos e comportamentos semelhantes que podem ser tratados como o inconsciente coletivo do feminino. Nesse livro, mostra-se o sofrimento da mulher na sociedade que para evoluir e sobreviver tem que fazer a jornada da heroína para recuperar uma parte de si esquecida.

Essa é mais umas das diferenças que se tem com a jornada do herói, pois este precisa mudar e acrescentar aspectos na personalidade para prosseguir. Enquanto isso, na jornada da heroína é fundamental recuperar dentro de si a personalidade que se perdeu.

“A jornada se inicia com a busca pela identidade de nossa heroína. Esse “chamado” ocorre não numa idade específica, mas quando o “antigo eu” já não serve mais.

(...) As mulheres adotaram a jornada do herói porque não havia outras imagens para emular: ou eram “bem-sucedidas” numa cultura masculina ou eram dominadas e dependentes. Para modificar as estruturas econômicas, sociais e políticas, precisamos encontrar novos mitos e novas heroínas.” (MURDOCK, 2022, p.34).

Segundo Murdock, as etapas da jornada da heroína são:

Separação do feminino

Identificação com o masculino e conquista de aliados

Caminho de provas

Dádiva ilusória do sucesso

Despertar para sentimentos de aridez espiritual

Iniciação e a descida para a deusa

Anseio pela reconexão com o feminino

Cura de ruptura mãe / filha

Cura do masculino ferido

Integração de masculino e feminino

Sobre estas 10 etapas foi feita uma releitura para este trabalho, o que resultou nas seguintes etapas:

- A troca
- A estrada das provações
- A ilusão do sucesso
- A descida
- Encontro com a Deusa
- A reconciliação com o feminino
- Reincorporação do masculino
- A união

A Figura 3 apresenta as duas versões das etapas, lada a lado, para efeito de comparação. Em seguida, as 8 etapas adaptadas são descritas.

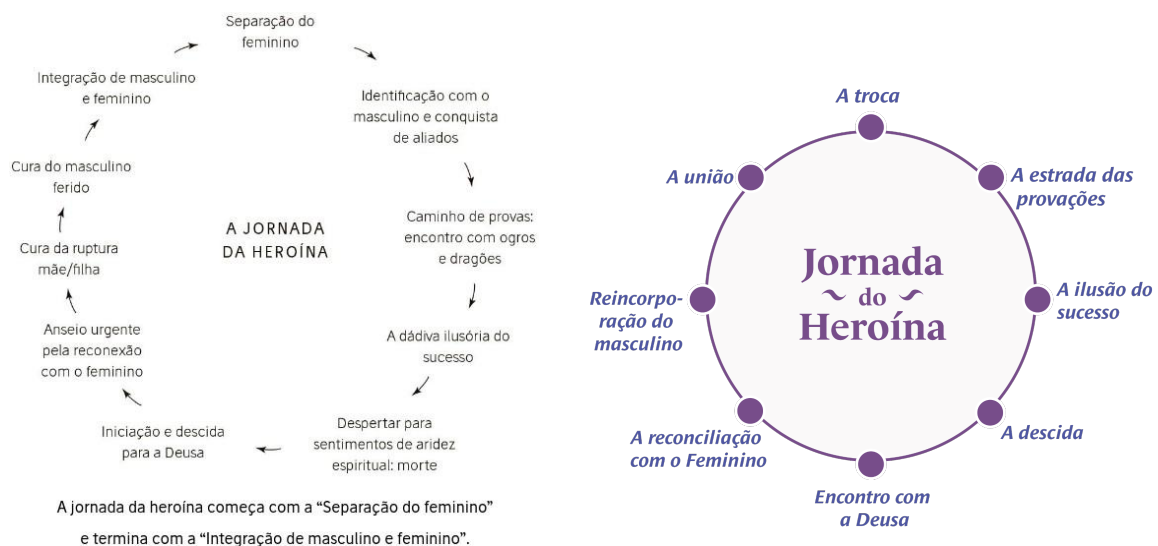


Figura 3 - Jornada da heroína descrita por Murdock (à esquerda) com releitura (à direita).  
Fonte: Murdock (2020, p.27) / autora.

### *A troca (do feminino pelo o masculino)*

Nessa parte do livro é falado que a protagonista, uma mulher, é ensinada pela a família, principalmente pelo pai, que ela deve conquistar o mundo. Para isso, ele ensina os métodos que os homens usam para seguir em frente, que é basicamente se comportar e pensar como o estereótipo de masculino. Comportamentos como não

mostrar emoções, buscar a evolução pessoal, ignorar o outro. “A relação de uma jovem garota com seu pai, faz com que ela veja o mundo através de seus olhos e veja ela mesma refletida nele” (MURDOCK, 2020, p. 33).

Além disso, o feminino é rejeitado. Cuidado, carinho e compartilhar são tidos como fraquezas, habilidades e comportamentos menores. Desse modo, o feminino é desprezado. Além disso, para prosseguir nessa jornada, a mulher deve negar a sua sexualidade e seus sentimentos.

Em *Mulan*, animação norte americana produzida por Walt Disney e baseada em um conto chinês, tem-se um exemplo dessa negação da sexualidade. No primeiro ato da história, é demonstrado o quão ela é ligada ao pai, que lhe dá ótimos conselhos. Além disso, ela falha nas atividades consideradas femininas, como ir para a casamenteira, fracassar na entrevista e não cumprir com as expectativas da família. Ela nega as características femininas. Em seguida, o pai dela é convocado para ir à guerra, entretanto ela não deixa que ele vá, e assim assume o posto de homem que o pai deveria assumir. Neste ato ela corta o cabelo e assume uma entidade masculina para substituir o pai, essa sequência mostra claramente a troca do feminino pelo o masculino.

#### *A estrada das provações*

Este é o momento em que ela enfrenta os desafios mostrando a todos que tem as habilidades necessárias para superá-los. A todo instante ela tem que mostrar que é tão boa quanto os concorrentes, sempre usando as habilidades e macetes que os homens a ensinaram. Assim, cumprindo com as expectativas da sociedade sem questionar o porquê.

#### *A ilusão do sucesso*

Nesta etapa duas coisas fundamentais acontecem: uma é a traição de um homem de confiança e a outra é o sentimento de derrota, mesmo tendo conquistado as provações. Isto acontece porque a protagonista assume o seu lado masculino, mas nega e destrói o seu lado feminino. Mesmo que esta faceta não esteja sendo

expressada, ela ainda faz parte do ser. Aniquilar esta parte desencadeia mal-estar pelo caráter de incompletude. A traição acontece para que a protagonista perceba que mesmo ela se esforçando nunca será boa o suficiente.

Infelizmente, num esforço para não serem em nada parecidas com suas mães, muitas mulheres jovens se tornaram como os homens. Elas condicionaram sua autoestima, sua identidade e seu valor próprio aos padrões masculinos de produção. No início, seus êxitos eram inebriantes. Entretanto, quanto mais bem-sucedidas se tornavam, mais exigências de tempo e energia lhes eram feitas. Os valores femininos em relação aos relacionamentos e ao cuidado com o outro foram deixados em segundo plano, atrás da conquista de objetivos. E muitas mulheres começaram a sentir que nunca poderiam ser 'boas o suficiente'. (MURDOCK, A jornada da heroína, p. 103.).

### *A descida*

Devido ao caos decorrente do clímax ocorrido na etapa anterior, a protagonista faz a “descida”. É o momento em que todos os sentimentos emergem, levando-a à depressão. Assim, ela se exclui da sociedade, por acreditar que foi traída e incompreendida. São explorados, então, os sentimentos para encontrar as causas do sofrimento e suas respostas. É necessário entender o motivo do desconforto.

### *Encontro com a Deusa*

As deusas são símbolos do feminino e em “Jornada da heroína” são apresentadas várias representantes e o que cada uma ensina sobre o feminino. Para o aprendizado acontecer por meio do encontro com uma deusa, é necessário se chegar ao fundo do poço com a queda. Nesse instante, ocorre o encontro com seus pedaços esquecidos, que são representados por pessoas aprisionadas. A deusa irá punir para que se mude a forma de pensar. É só na extrema dor que as suas partes são recuperadas. Nesse encontro são recuperados fragmentos do aspecto feminino.

### *A reconciliação com o Feminino*

Ao reconhecer as partes que lhe faltam, a protagonista se encontra em um estado tranquilo depois da tormenta da descida e do encontro com a deusa. Aqui ela aprende a usar o feminino e a aceitar a própria existência, necessidades e benefícios. A



heroína está preparada para voltar à sociedade. Há um destaque especial para este momento, pois nele também há o perdão com relação à imagem da mãe, que sempre foi considerada menor.

Na reconciliação simbólica com a mãe, a protagonista entende o seu papel e a perdoa pelos erros que ela cometeu em sua criação. A heroína aprende que as qualidades da mãe são essenciais para o crescimento, incluindo os erros. É com o perdão metafórico da mãe que os laços são tratados e pode se encontrar com os símbolos das deusas.

#### *A reincorporação do masculino*

Com a volta da mulher para a sociedade, ainda se faz necessário utilizar as ferramentas ensinadas pelos homens, mas agora ela está capacitada com seu lado feminino desperto. Existe estranhamento neste retorno, no entanto isso não a impede de enfrentar novas provações. Desta vez ela tem êxito, pois está movida pelos próprios desejos, não está disposta a seguir as vontades da sociedade.

#### *A união*

Esta etapa traz o entendimento à heroína de que ela é uma mulher, sem negar que o é e, ainda tem o ímpeto e o poder do masculino em si. A heroína aceita a dualidade e permite a união das suas duas características opostas e complementares, para assim se tornar uma pessoa completa.

No livro é possível ver uma descrição sobre o fluxo de energias femininas e masculinas. Com base no texto e nas crenças populares, percebe-se que as habilidades comunitárias de compartilhar, nutrir e cuidar caracterizam o feminino, enquanto o masculino tem como alicerce a mudança e a liberdade a todo custo. Por esse motivo o masculino pode ser dito como a expressão do individualismo. No livro é descrito como uma pessoa pode recuperar o seu fluxo feminino reprimido pela sociedade e entender que não há necessidade de exclusão de qualquer parte, pois ambas as energias podem e devem coexistir em nome da completude do ser.

Apesar da autora falar especificamente da jornada interna de uma mulher, dá para

perceber que isso pode ser difundido para outros gêneros. As pessoas possuem energias femininas e masculinas dentro de si. Papéis de gênero são impostos e ensinados, como é dito por Simone de Beauvoir “Ninguém nasce mulher: torna-se mulher”.

Pessoas de todos os gêneros podem se beneficiar com a reconciliação de uma das partes de si que foi suprimida, principalmente em uma sociedade patriarcal que enfatiza certas posições, expressões e expectativas e as liga tão profundamente a gênero. Logo, essa jornada, apesar de representar muito bem várias mulheres, não necessita de um gênero específico para cumpri-la.

### **1.3 Contrapontos das narrativas**

Apesar das divergências, ambas as estruturas se complementam por terem o objetivo comum de alterar o estado do personagem com o caminho percorrido, a individualização. Entretanto, ambas desconsideram ou não mostram quando ocorrem falhas no percurso, como por exemplo, uma pessoa não conseguir superar um obstáculo. Também não demonstra a importância do auxílio, suporte no enfrentamento dos obstáculos, e com isso dá a entender que o mérito é somente do protagonista.

A metáfora de uma pessoa conseguir sozinha alcançar a iluminação, tal como o próprio entendimento dessa necessidade e reconhecimento são incomuns. Por vezes, é necessário que o outro nos indique uma direção e nos aponte nossos comportamentos contraditórios. Esse é um dos motivos de ser substancial a convivência para o ser humano, pois é através do reflexo do outro que o ser humano se reconhece e se entende.

### **1.4 Conclusões e Requisitos**

Os conteúdos apresentados das obras “Jornada da heroína” (Murdock), “Herói de mil faces” (Campbell) e “Story” (McKee) foram referências e bases para a estruturação de uma terceira narrativa. Este processo se deu pelo comparativo entre as duas jornadas,

observando-se semelhanças e divergências entre elas. Além disso, as macroestruturas de McKee foram utilizadas para a criação da hipótese da terceira jornada, que tem etapas que se assemelham às outras, o que cria um vínculo entre elas (Figura 4).

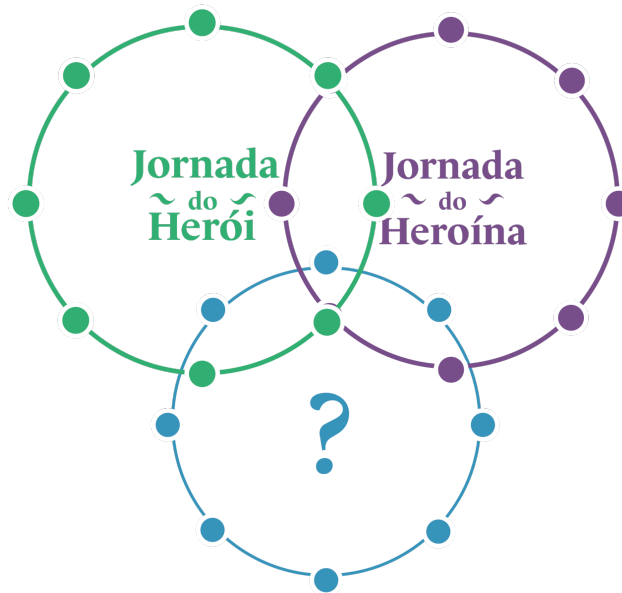


Figura 4 - representação do vínculo entre as jornadas.  
Fonte: autora.

A análise das três obras também resultou na detecção de dois requisitos básicos para o desenvolvimento da terceira narrativa, a saber: criar estrutura que verse sobre o coletivo e expressar a dificuldade estrutural de se trilhar uma jornada e, ainda assim, trazer esperança necessária para imaginar futuros positivos. Diante do crescente lançamento de histórias distópicas, com futuros apocalípticos e visão pessimista sobre as possibilidades, urge a proposição de perspectivas mais positivas.

## 2. A JORNADA DOS ESQUECIDOS

Alguns filmes e jogos possuem estruturas narrativas que, ao invés de um herói ou uma heroína, têm grupos de personagens no protagonismo. Com o presente trabalho propõe-se uma dinâmica de jornada voltada para o coletivo, em que para se alcançar o propósito é necessária a atuação de um grupo de personagens com objetivos comuns. No entanto, comumente grupos de personagens apresentam características de escolhidos e recebem apoio da sociedade para cumprir a missão.

Na narrativa aqui proposta a diferença consiste em como a estrutura social vai tratar o conjunto de personagens. Nas jornadas analisadas uma coisa substancial é dada a eles como ferramentas para enfrentar os obstáculos. O protagonista é tratado como escolhido e, com isso, tem suporte, ou seja, mentores e objetos mágicos que auxiliam no caminho. Na estrutura dos Esquecidos esse apoio será negado pois o coletivo não atende às expectativas da sociedade, que conclui não valer a pena dividir conhecimento com pessoas que irão falhar, por exemplo. Nesse cenário, os protagonistas deverão se unir para conseguir conquistar os privilégios que são dados na Jornada do herói. Além disso, por não serem tão fortes, os personagens têm dificuldade de enfrentar os desafios de frente, logo o embate direto é fadado ao fracasso.

Em suma, a Jornada dos Esquecidos consiste em um grupo de pessoas que se unem para encarar os desafios, enquanto a sociedade lhes nega reconhecimento e auxílio. A estrutura social torna-se o vilão da jornada, por não aceitar tal situação e ansiar pela separação e ruína dos protagonistas, pois não aceita qualquer mudança no *status quo*.

Para fins didáticos, foi feita uma separação das situações necessárias pelas quais transcorre a narrativa dos Esquecidos, de modo que se assemelham às estruturas narrativas citadas anteriormente. Por esse motivo, a jornada foi sintetizada em 8 etapas. A Figura 5 ilustra o esquema da jornada dos esquecidos.



Figura 5 - imagem ilustrativa da jornada dos esquecidos  
Fonte: autora

A descrição das etapas inclui metáforas utilizadas para elucidar e exemplificar o processo.

### 2.1.1 O chamado

Esse é o início da jornada, momento em que é apresentado o mundo e sua estrutura, assim como os protagonistas. Podemos dizer que todos são chamados à aventura, mas poucos nela imergem, realmente.

Os portões serão abertos aos escolhidos para enfrentar a primeira parte do mundo fantástico, no entanto aqueles que não possuírem a marca do herói não poderão passar, assim deverão encontrar meios alternativos de entrar, como pular um muro ou encontrar buracos na estrutura.

Para Campbell, a marca do herói é expressa pela herança divina, como ser filho de um Deus. Neste trabalho esse aspecto é encarado como uma demonstração de características normativas da estrutura social vigente. Por exemplo, na sociedade do início do século XX, não era comum imaginar que mulheres pudessem ser cientistas

ou ter alguma outra função além de mães. Logo, quando uma mulher demonstrava esses anseios, lhes era negada a possibilidade. Com isso, o chamado fora recusado, mas não pela vontade da protagonista, mas devido aos preceitos da estrutura social vigente.

Diferentemente das outras jornadas, os protagonistas de Esquecidos enfrentam os obstáculos para iniciar a própria jornada.

### **2.1.2 A recusa do Suporte**

O chamado é apresentado como um desafio a princípio inclusivo. Entretanto, quando participantes divergentes de um modelo pautado nos padrões eurocêntricos e cisheteronormativos são apresentados, há um desdém e recusa por parte dos próprios mentores para com esses participantes. Neste momento, os mentores podem ser vocais a respeito de suas expectativas, consciente ou inconscientemente.

No livro de Murdock, temos a seguinte sentença que pode exemplificar essa recusa dissimulada por parte da sociedade no momento do chamado.

“(...) O dragão mais desafiador de todos, porém, é o réptil da sociedade, que lhe diz, sorrindo, “Sim, querida, você pode fazer tudo o que quiser” enquanto continua sabotando seu progresso, oferecendo menos oportunidades, salários baixos, poucas opções de cuidado para os filhos e promoções demoradas. Na verdade, o que esse dragão está dizendo é: “Sim, querida, você pode fazer tudo o que quiser, desde que faça o que nós queremos.” (MURDOCK, 2022, p. 82).

Esse estágio constitui o primeiro desafio, do qual não será possível passar, pois os protagonistas não têm os requisitos ocultos para serem aceitos e, assim, poderem atender ao chamado. Este é o momento em que o coletivo percebe que não pode ser “o escolhido” e que necessita de apoio. O protagonista pode tentar enfrentar o desafio, mas falha.

### **2.1.3 O Submundo**

O submundo é o ambiente em que todos os rejeitados e caídos vão parar. No caso dos escolhidos, a quem são dados os títulos de heróis, a queda da jornada faz com

que o personagem seja isolado e perca os seus direitos ao auxílio que foram dados anteriormente.

Nessa jornada, todos terão que obter subterfúgio nesse ambiente inóspito, uma vez que o caminho convencional não existe mais. Tendo isso em mente, as pessoas que vão para o submundo começam a busca pelos seus semelhantes para se ajudarem mutuamente. Eles têm como objetivo sobreviver e se desenvolver juntos. Por ser uma região considerada inóspita pela sociedade, logo passam despercebidos os grupos que formam e habitam esta região. O submundo descrito por Murdock mostra os perigos e as incertezas que essa região abriga.

“No submundo não existe a percepção de tempo; o tempo é infinito e você não pode apressar sua estadia. Não há manhã, dia nem noite. É um local densamente escuro e impiedoso. Uma escuridão onipresente, úmida, fria e arrepiante. Não há respostas fáceis no submundo, não há uma saída rápida. O silêncio se instala quando o pranto cessa. A pessoa está nua e caminha sobre os ossos dos mortos.” (MURDOCK, 2022, p. 134)

Neste trabalho utiliza-se desta descrição do submundo, por expressar metaforicamente os sentimentos de desesperança e incerteza que os personagens sentem neste estágio. Para tornar esta região habitável e passível de obter um mínimo de esperança, é necessária a criação de uma comunidade.

São variados os motivos pelos quais as comunidades se formam. Comumente são formadas para: reivindicar direitos, apoio mútuo, construção e manutenção do espaço em que vivem etc. Além disso, o conjunto é substancial para a vivência humana.

“O eu busca o nós da vida comum em grupo, porque, mesmo depois de amadurecido, ele ainda depende de formas de reconhecimento social que possuam o denso caráter da motivação direta e da confirmação. Ele não pode manter nem o autor respeito nem a autoestima, sem a experiência de apoio que se faz através da prática de valores compartilhados no grupo.” (HONNETH, 2013).

O submundo pode ser expresso como um não local como a Internet ou regiões concretas, como cidades periféricas, por exemplo. Além disso, o submundo neste trabalho é utilizado como metáfora para o estado psicológico e emocional dos personagens. A partir disso, um grupo semelhante é formado para se conseguir apoio

no submundo.

#### **2.1.4 O cultivo e delito**

Com a criação do grupo, eles buscam meios de adquirir o suporte que foi negado. Constroem um ambiente propício ao estudo e desenvolvimento dos membros. Mas é sabido que para construir esse tipo de ambiente são necessárias ferramentas, como conhecimento, objetos e outros. Estes elementos no geral são proibidos para esse grupo.

Eles vão enfrentar a problemática de Ícaro, de voar muito perto do sol, isso quer dizer, eles terão que desafiar a norma, entretanto não podem ser descobertos, se não cairão como Ícaro. O desafio consiste em ir contra a norma e não serem pegos por isso. Por muitas vezes isso irá resultar em um delito cometido pelo grupo.

De modo análogo a história de Prometheus, haverá um roubo metafórico do fogo divino, aqui sob a forma de conhecimento e recursos; mas diferente do titã, o roubo do fogo vai ser para uso próprio. Prometheus, um titã que roubou o fogo e entregou aos humanos, é punido por ir contra a ordem e ousar contestar os deuses, apesar de seu ato ter sido benéfico para a população humana. A punição de Prometheus foi ser acorrentado e comido, todas as noites, por aves e ao amanhecer ter o corpo reconstruído, e ficar nesse ciclo até conseguir o perdão dos deuses.

Dá para perceber que a punição é desmedida àqueles que forem pegos, afinal o problema não está no ato do delito, mas o símbolo que isso representa aos demais heróis caídos no submundo, que podem encontrar inspiração neste ato.

#### **2.1.5 O golpe da Separação**

A punição da descoberta vem através da separação e punição dos protagonistas. Os desafios apresentados nesse estágio da narrativa têm como objetivo acabar com a união do grupo. Isso pode ser feito com a separação física ou metafórica, como por exemplo implantar uma discórdia entre eles.



### **2.1.6 Solidez da união**

Mesmo com o grupo separado, como descrito na etapa anterior, cada membro ainda tem a influência dos colegas. O aprendizado adquirido com o convívio não pode ser retirado. Algumas vertentes psicológicas defendem que o convívio em grupos é uma experiência negativa, até mesmo patológica. Contudo, pela a visão sociológica o grupo traz experiências positivas. Vale aqui a máxima do provérbio africano “se quiser ir rápido, vá só, mas se quiser ir longe, vá junto”.

A Solidez da União pode ser identificada durante diversos pontos da trilogia Jogos Vorazes (COLLINS, 2021). Katniss Everdeen, personagem cuja entrada nesta história foi motivada pela proteção de sua irmã mais nova Prim, encontra força com a ajuda de outros personagens durante sua jornada. Primeiramente, por meio de Rue, que a lembra de sua irmã mais nova, e em outros momentos a partir da força depositada nela pelos cidadãos de seu próprio Distrito, uma vez que ela se torna um ícone de resistência ao vencer os Jogos Vorazes.

### **2.1.7 Reconhecimento**

Neste tipo de estrutura narrativa, o reconhecimento é forçado, pois não tem como esconder o óbvio. Semelhante a várias histórias de heróis caídos ou não aceitos, em muitas vezes salvam o mundo, mas a sociedade os despreza apesar de reconhecer seus feitos.

### **2.1.8 A volta com elixir**

Depois de completada a jornada e com o subsequente alcance de reconhecimento, o grupo leva esperança para se trilhar novos caminhos àqueles que estão no submundo. Essa esperança se compara a um tipo de elixir. Com isso, os membros deste grupo vencedor podem se tornar guardiões de novas jornadas, dando suporte para novos membros para contribuir com mudanças na sociedade.

## 2.2 Personas

De acordo com Mckee (2006), o personagem é peça essencial na construção da estrutura narrativa, por ser o elemento responsável pela evolução da história. O autor traz alguns conceitos que constituem base para a construção de personagens, como: caracterização, princípios e o arco do personagem.

Caracterização são os aspectos observáveis do personagem, tanto física quanto comportamental, como ter olhos azuis e visitar a avó nos finais de semana. Esta é uma típica descrição de caracterização. Você pode aumentar a quantidade descritiva, no entanto isso não demonstra ou define os princípios e valores do personagem. Pode apenas supor os valores do personagem, pois a sua real personalidade será percebida em ações sob pressão. Isto é o que define, para Mckee, o verdadeiro personagem.

“O verdadeiro personagem é revelado nas escolhas que um ser humano faz sob pressão - quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial do personagem. (...) Escolhas feitas sem nenhum risco significam pouco. Se um personagem escolhe contar a verdade em uma situação em que uma mentira não lhe traz risco, a escolha é trivial, o momento não expressa nada. Mas se o mesmo personagem insiste na verdade quando uma mentira poderia salvar a sua vida, percebemos que a honestidade está no núcleo de sua natureza.” (MCKEE, 2006, p.106).

O autor argumenta que caracterização e tridimensionalidade são conceitos diferentes que podem coexistir em um personagem. Um personagem tridimensional é revelado através de seus conflitos e das contradições em seu comportamento ao longo da história, e como influenciam em suas escolhas. Caracterização são os comportamentos e características físicas observáveis do persona.

“A revelação do verdadeiro personagem, em contraste ou contradição com a caracterização, é fundamental para toda boa história. a vida ensina este princípio fundamental: o que parece não é o que é. as pessoas não são o que parecem ser. uma natureza escondida espera calada atrás de uma fachada de traços. Não importa o que elas digam, não importa como se comportam, a única maneira de conhecermos profundamente os personagens é através de suas escolhas sob pressão.” (MCKEE, 2006, p.107).

Para a criação e composição de um personagem é importante fazer os seguintes questionamentos:

- Do que os personagens sobrevivem?
- Qual é a política do seu mundo?
- Quais são os rituais desse mundo?
- Quais são os valores?
- Qual a biografia dos personagens?
- Como o personagem vive a vida?
- Qual é a sua posição social?

Isso irá auxiliar na construção de personagens tridimensionais para as histórias. A partir disso, foram criadas algumas personas para auxiliar no desenvolvimento da narrativa da Jornada dos Esquecidos. Como esses personagens constituem a base para a construção da estrutura narrativa, podem ser alterados durante esse processo, no que tange características e contextos.

### **2.2.1 O herói caído**

Este é o arquétipo que passou pelas dificuldades da jornada do herói e foi bem-sucedido, mas carrega as sequelas e traumas de sua jornada e, devido a isso, não é reconhecido como herói. O seu sofrimento consiste em não entender e reconhecer a nova realidade, pois o preço de completar a sua jornada do herói foi justamente passar a questioná-la. Seu arco de aprendizado vai mostrar as suas dissonâncias e expor seus preconceitos que foram formados pela sociedade. É um percurso doloroso de saber que a sua presença no submundo implica já não ser o escolhido e ter que lidar com a mais nova realidade de rejeição da sociedade. O conhecimento e a experiência não podem ser retirados, o que torna esse arquétipo um possível candidato a mentor para outros personagens recém-chegados ao submundo.

### **2.2.2 O invisível**

Este é o personagem sem expectativas e histórias que o influenciam. Sua personalidade não está tão bem definida pois é com os conflitos e divergências com os outros, que vai criando aspectos importantes de comportamento e personalidade.

Trata-se de alguém de quem nunca foi esperado ou exigido nada e, por isso, tende a ficar em uma neutralidade incomum, pois falta algum conflito para ser enquadrado na sociedade. É necessário lidar com os conflitos, sem fugir, e aprender seus princípios e valores.

### **2.2.3 O fardo da esperança**

Fardo da esperança nomeia o personagem que não pode desistir, pois tem muito a perder simbolicamente. Um exemplo deste perfil é o primeiro filho da família a conseguir ingressar em uma universidade. Este filho não deveria fracassar, pois sabe do investimento que os pais depositaram nele. Fardo da esperança, então, representa o carregar e suportar as expectativas e metas dadas a ele. É um arquétipo que, em teoria, é oposto ao invisível, uma vez que arca com as expectativas daqueles ao seu redor. É uma persona que se habituou a colocar os anseios dos outros antes dos próprios, contudo repleto de anseios e traumas, pois percebe que os padrões lhe são impostos. No seu percurso, irá aprender a diferenciar o seu desejo e o anseio do outro, e aprender a se valorizar.

### **2.2.4 O dedicado**

Este personagem é aquele que sabe o que quer, entretanto não o apresenta da forma que a sociedade espera e, por isso, a cada obstáculo é impedido de alcançar seus objetivos. Esse arquétipo rejeita a realidade e insiste em combater até se exaurir e apenas quando chega na exaustão, admite não conseguir enfrentar sozinho os obstáculos, que nessa situação são impossíveis de ultrapassar. Então, o dedicado terá que aprender a se conectar com as outras pessoas ao redor, o que o faz entender a importância da comunidade para alcançar objetivos e evoluir como pessoa.

### 3. O SITE JORNADA DOS ESQUECIDOS

Este projeto tem também como resultado, um site que mostra essa nova estrutura narrativa, a Jornada dos Esquecidos, que provoca reflexões sobre a sociedade e a importância das comunidades para crescimento. Como parte do processo, o conteúdo deste trabalho foi explicado no site em quatro partes:

O caminho

As pessoas

O mapa

Sobre

Além disso, o projeto resultou em uma sequência de ilustrações, além da identidade visual. Segue o processo de desenvolvimento da identidade visual da nova estrutura narrativa de cujo site se encontra acesso em [www.esquecidos.com.br](http://www.esquecidos.com.br).

#### 3.1 Identidade

O método utilizado para escolher o nome consistiu em *brainstorming* de palavras relacionadas à temática, como coletivo, marginal, exclusão, obscuro entre outras. A partir desse primeiro *brainstorming*, foi feita uma seleção tendo em vista os seguintes pré-requisitos: facilidade na memorização do nome por se tratar de um site; permitir fácil entendimento e instigar curiosidade; não ter uma conotação dúbia.

Diante dos pré-requisitos, chegou-se à decisão por 'Esquecidos'. A palavra escolhida é sintética e por isso, facilita a memorização. Além disso, foi criado um *moodboard* para aludir ao que o logotipo deve transmitir. No Mapa foram colocadas iluminuras, decorações de livros antigos, fotos do mar e elementos de água.

As iluminuras são adornos feitos em livros principalmente na época medieval. Estes adornos ilustram do texto assim como modificam sua forma. Executar iluminura é um

ofício que requer alta habilidade e deve ser feito com minuciosidade. É aqui utilizado como referência, uma vez que uma das metas era promover a interatividade das ilustrações com o texto.

O mar é uma das referências por muitas vezes representar o inconsciente. A humanidade o conhece até um limite de profundidade. Depois desse ponto, a ciência só pode supor. Assim também é a personalidade, a qual as pessoas conhecem somente a superfície. A partir dessa percepção, busca-se trazer as nuances e a sinuosidade da água para o projeto gráfico.

Ainda na busca por materiais semelhantes, percebeu-se que livros que remetem jornadas narrativas utilizam como referências figuras, artigos ou objetos greco-romanos. A utilização desses elementos costuma indicar que se trata de um conhecimento antigo, além de fazer alusão aos mitos clássicos ocidentais que fazem parte do conteúdo do livro. Por esse motivo, optou-se por referenciar este cenário com base na cultura greco-romano, para ser fácil correlacionar a Jornada dos Esquecidos a outras estruturas narrativas.

Foi necessário fazer a montagem de painéis que servem de inspiração para as características da logo (Figura 6) e para a construção da narrativa, por meio de capas de livros (Figura 7).

Foi criada uma série de rascunhos de logos na tentativa de adequação aos requisitos do *briefing*, como é mostrado na Figura 8.

O resultado foi obtido e é mostrado por meio das composições apresentadas nas Figuras 9 e 10.



Figura 6 - esquema de figuras que representa o temperamento do logotipo.  
 Fonte: autora.



Figura 7 - Paineis de capas de livros influenciadores de narrativas.  
 Fonte: autora.



Figura 8 - processo criativo na concepção da logo  
Fonte: autora.



Figura 9 - logotipo da assinatura principal.  
Fonte: autora.





Figura 10 - logotipo segunda assinatura.  
Fonte: autora.

A tipografia foi inspirada em um lettering com pincel achatado, para remeter às produções gráficas de livros antigos. CLAYTON (2013) conta que foi descoberto em 1930, por um sacerdote, que as letras romanas antes de serem esculpidas, eram escritas com pincel de ponta achatada (p.21), além de historicamente os livros na era medieval, até mesmo antes, terem sido reproduzidos com caneta de pontas achatadas.

Além disso, foram escolhidos tons pasteis para expressar o apagamento das pessoas que fazem esse tipo de Jornada, além de aludir às cores da água e mar. A escolha pela predominância de roxo no trabalho foi inspirada no quadrinho Sombra, do artista plástico Monge Han, no qual o personagem participa do seguinte diálogo:

“(...) Achou que ia demorar para achar algo que sempre esteve contigo? E porque “lado negro”? Uma dicotomia um tanto racista não acha? Eu sou o lado B. Sou as coisas sobre você, que você não gosta de encarar por muito tempo. Eu sou a mágoa Highlander, tá ligado? A última gota que faltava pra estourada que tu nunca deu. Eu sou teu lado roxo. Tua sombra. Você veio conversar?” (MONGE HAN, Sombra)

Com base nesse diálogo, optei por usar a cor roxa para indicar metaforicamente as sombras deste universo. A Figura 11 demonstra as cores escolhidas para a logo.

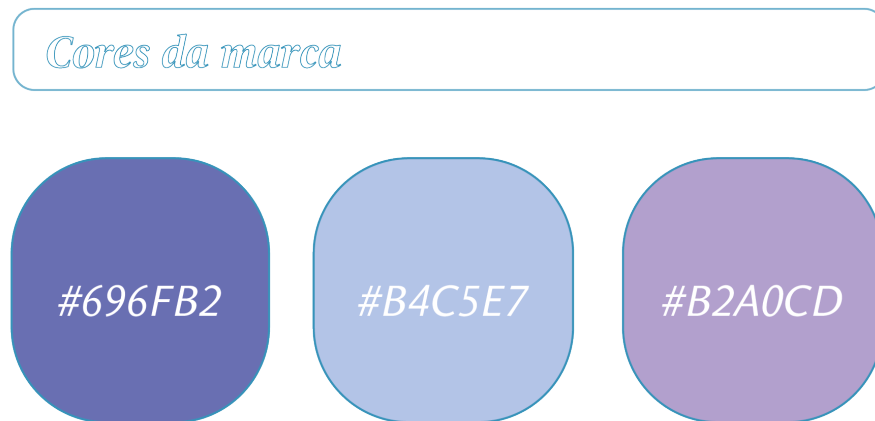


Figura 11 - Cores da marca  
Fonte: autora

### 3.2 ilustrações

De modo semelhante aos livros clássicos, em que se utiliza iluminuras para adornar e explicar o texto, as imagens neste trabalho auxiliam a expressão dos conceitos. Para cada tema foi criado um *moodboard* para inspirar e direcionar o projeto. Para essa sequência de ilustrações optei por finalizar duas, para poder criar um padrão de finalização de pintura e ser replicado para os outros. Após essa etapa, foi feita uma seleção de cores a partir das ilustrações prontas. Percebeu-se que as duas ilustrações seguem uma paleta de cor semelhante, que resultou em uma paleta (Figura 12) que tem o roxo como cor principal.



Figura 12 - paleta de cores levada em consideração para as ilustrações, selecionada com adobe colors.  
Fonte: autora

Com relação às ilustrações, são quatro personagens e oito cenas. Os personagens: o herói caído, o invisível, o fardo da esperança e o dedicado são apresentados por meio das Figuras 13 a 16, com o esquema de apresentação da ilustração à esquerda e o painel referencial à direita. Os personagens são ilustrados sem roupas, para demonstrar por meio da nudez a sua fragilidade perante as desavenças, sem expor as suas genitálias, uma vez que isso pode distrair a mensagem principal.

As cenas - o chamado, a recusa do suporte, submundo, o cultivo, o delito, o golpe, o elixir - são apresentadas após os personagens por meio das Figuras 17 a 23. Para as cenas, utilizou-se os símbolos à esquerda para ilustrar a etapa descrita.

### 3.2.1 O herói caído

Este personagem cumpriu com as expectativas da sociedade por um tempo, entretanto por algum motivo, conhecido ou não, ele já não exerce esse comportamento. Logo, a sociedade o retira do posto de herói que havia sido entregue tornando-o, assim, caído. Por esse motivo, foi utilizada referência que remetesse à tristeza, frustração e angústia. A imagem que mais influenciou a feitura dessa ilustração foi a enigmática obra “O Anjo Caído”, do francês Alexandre Cabanel, que demonstra a raiva e frustração pela queda e perda de um posto social.

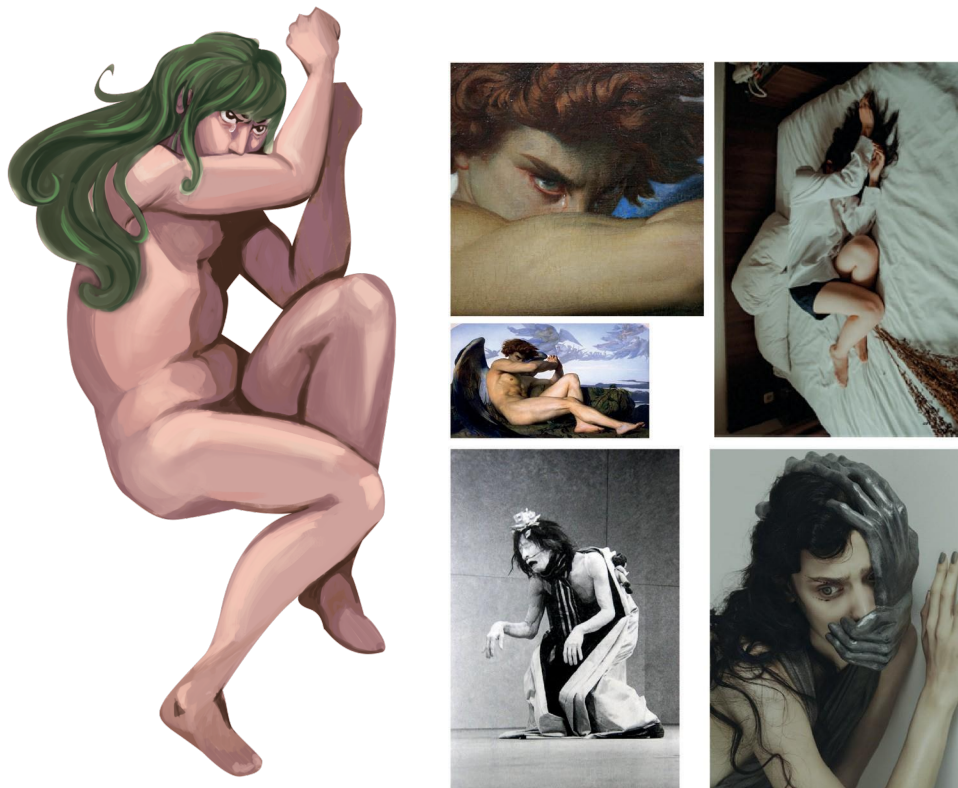


Figura 13 - ilustração do herói caído (à esquerda) e *moodboard* inspiracional (à direita).  
Fonte: autora (à esquerda) / Alexandre Cabanel (à direita).

### 3.2.2 O invisível

Para a produção desta etapa utilizou-se como inspiração a névoa, o etéreo e o mistério. Neste caso, o personagem não tem uma personalidade bem definida, e por isso é difícil identificar como é o seu interior. Logo, optou-se pela representação de nuvens e fumaças na sua forma. Uma artista que executa de forma bela o conceito de névoa em seus personagens é Joana Fraga.

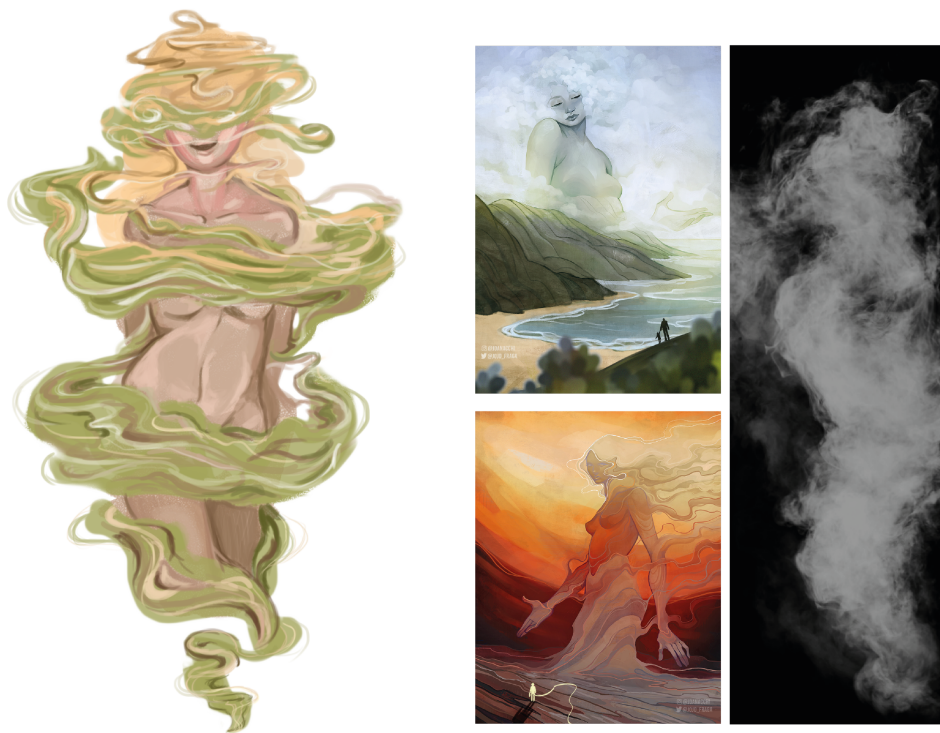


Figura 14 - ilustração de o invisível (à esquerda) e painel de influência (à direita).  
Fonte: autora (à esquerda) / Joana Fraga (à direita),

### 3.2.3 O fardo da esperança

Para ilustrar este personagem que carrega o peso das responsabilidades e expectativas que depositaram nele, foi utilizado como referência o titã Atlas, uma vez que este carrega o mundo nas costas. Diferente de Atlas, que é onipotente, Fardo da esperança carrega as expectativas alheias com desespero e tristeza.



Figura 15 - ilustração de o fardo da esperança (à esquerda) e painel de referência (à direita).  
 Fonte: autora (à esquerda) / Baldassare Tommaso (à direita)

### 3.2.4 O dedicado

Estátuas de heróis e cenas de sacrifícios foram referências para a construção desta ilustração, com o intuito de passar o sentido de determinação. Por esse motivo, no resultado final da ilustração, O dedicado está olhando para o alto, pois apesar de estar prostrado, não perdeu a esperança de alcançar seus objetivos.



Figura 16 - ilustração de o dedicado (à esquerda) e painel de influência (à direita).  
Fonte: autora.

### 3.3 Cenas

Cenas são representações simbólicas das situações e etapas descritas neste trabalho, com a intenção de mostrar metáforas e incitar outros sentidos para explicar e fixar o conteúdo. As imagens não devem apenas dizer o que está escrito, mas adicionar ao assunto.

#### 3.3.1 O chamado

Esta ilustração teve como principais referências o sino e o leão. O sino foi criado na China para sinalizar e fazer chamadas. O entalhe de leão, se deve ao fato de este animal em várias culturas representar força e coragem, além de outros termos ligados a características consideradas superiores. Deste modo, criou-se um sino com entalhe de leão para representar o chamado à jornada heroica.



Figura 17 - ilustração de o fardo chamado (à esquerda) e painel de referência (à direita).  
Fonte: autora.

### 3.3.2 A recusa do suporte

A recusa do suporte está representada por um guarda protegendo o portão que guarda utensílios e conhecimento que dão suporte. Entretanto, os guardas impossibilitam a chegada de estranhos, assim cruzando as armas para a defesa. A silhueta das armas intencionalmente forma um x, para indicar essa exclusão de possibilidade. Enquanto isso, no portão tem o entalhe de um leão, que simboliza a coragem e está frequentemente relacionado às características dos heróis.



Figura 18 - ilustração de a recusa do suporte (à esquerda) e painel de referência (à direita).  
Fonte: autora.



### 3.3.3 Submundo

Esta etapa trata de uma região em que as pessoas não gostariam de estar e, por este motivo, os personagens não vão por vontade própria. Com base nessa premissa, a ilustração teve como inspiração a palavra “queda”, por expressar a perda de uma posição alta, assim como simboliza a descida a um estágio inferior. Por causa disso, foram selecionadas imagens de pessoas saltando e caindo, assim como esculturas para ilustrar a ideia de queda.

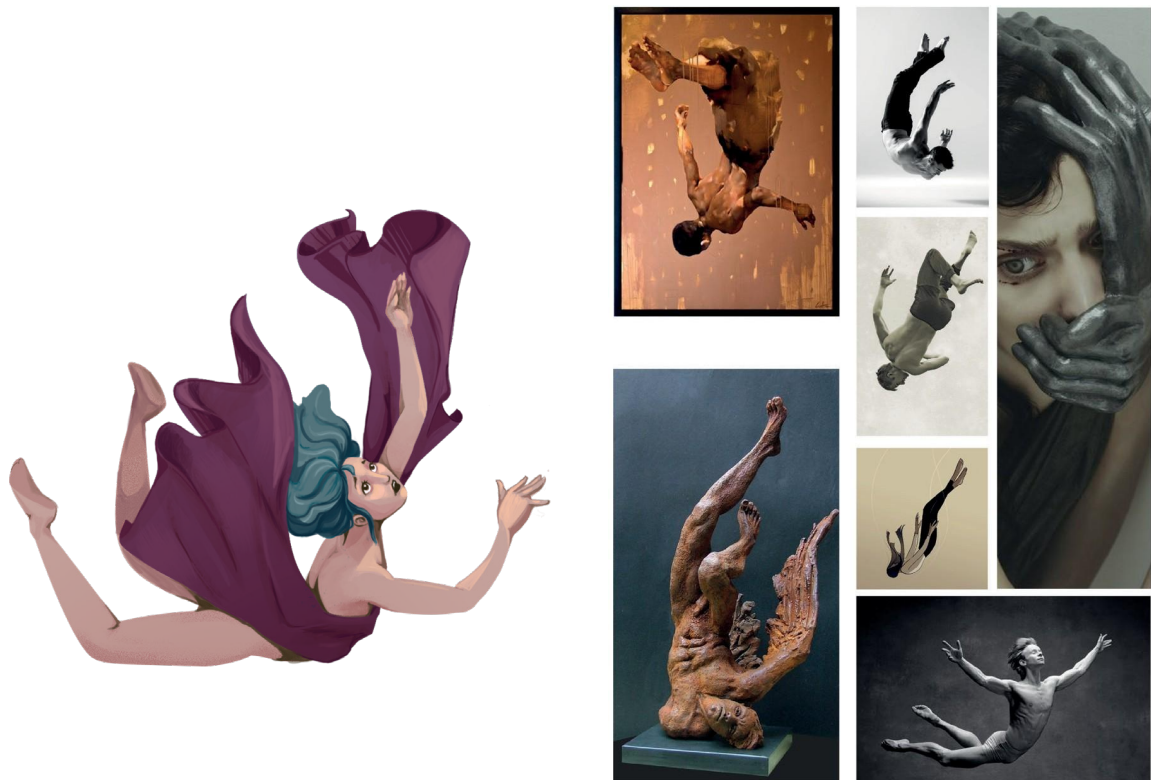


Figura 19 - ilustração de o submundo (à esquerda) e painel de referência (à direita)  
 Fonte: autora /imagens painéis da plataforma Pinterest.

### 3.3.4 O cultivo

A árvore nesta ilustração simboliza o cultivo e o abrigo e foi inspirada nos mangues, porque sobrevivem em local úmido e possuem contorções no tronco e raízes expostas. Essa configuração confere um sentido inóspito à composição. Devido ao caráter de insegurança do submundo, foram inseridos olhos para expressar que os personagens estão sendo sempre vigiados. Eles se protegem por meio da união junto às raízes da árvore.



Figura 20 - ilustração de o cultivo (à esquerda) e painel de influência (à direita)  
Fonte: autora.

### 3.3.5 O delito

Nesta etapa buscou-se retratar a fuga pelo cometimento do delito. A aquisição importante pelas personagens de um conhecimento proibido implica em um delito. Por esse motivo lançou-se mão da sinuosidade de um caminho percorrido, para representar a longa fuga dos personagens.

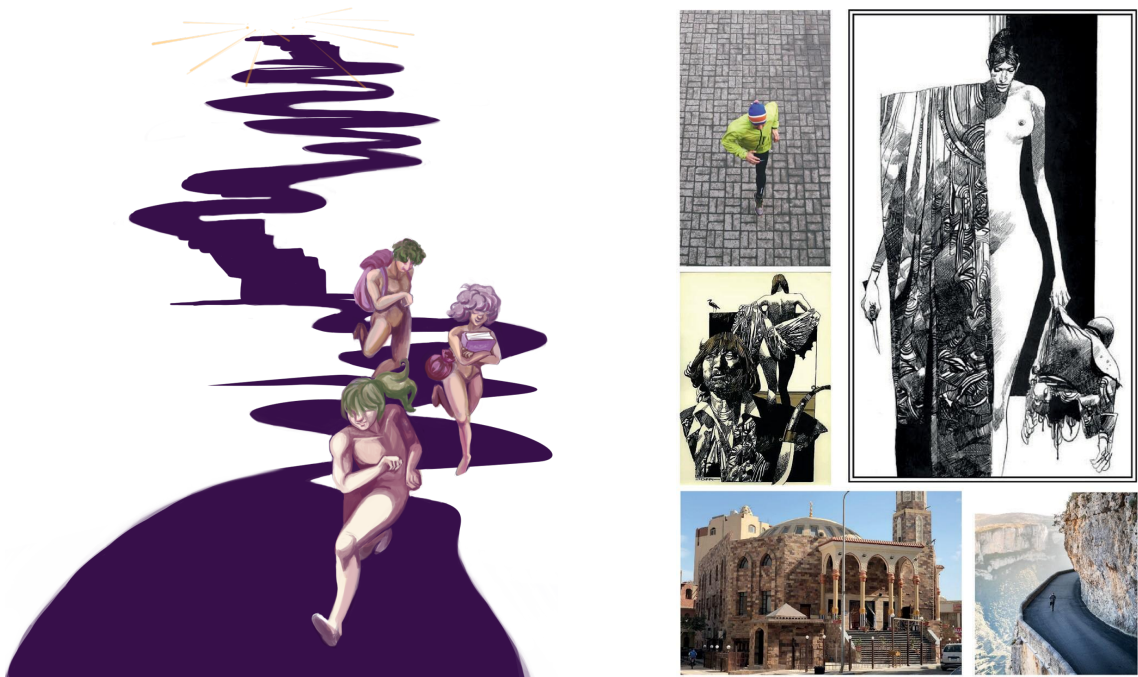


Figura 21 - ilustração do delito (à esquerda) e painel de referência (à direita)  
 Fonte: autora (à esquerda), artista plástico Sergio Toppi (à direita), fotos do site Unsplash (à direita).

### 3.3.5 O golpe

Escolheu-se representar esta etapa por meio da imagem de um espelho quebrado. O golpe é a separação dos membros do grupo. O espelho quebrado representa o grupo com seus membros separados pelo golpe. A visualização de todas as personagens no reflexo de cada pedaço reflete o sofrimento com a separação como punição.



Figura 22 - ilustração de o golpe (à esquerda) moodboard (à direita)  
 Fonte: colaboração da autora com a artista plástica Nim (à esquerda) / coletânea de imagens da plataforma Pinterest, relacionadas a espelhos (à direita).

### 3.3.6 O elixir

Para a ilustração desta etapa, buscou-se a ideia da luz no fim do túnel, uma vez que os protagonistas emergem da jornada com reconhecimento e aquisição de conhecimento. Desse modo, abre-se um espaço para novos caminhos que são iluminados a partir deste momento. Com isso, buscou-se trazer a forma do sino para este lampião, para aludir à ilustração de O chamado, pois a jornada finaliza, mas um novo ciclo logo recomeça. A ilustração resulta em um lampião em forma de sino.



Figura 23 - ilustração de o elixir (à esquerda) moodboard (à direita)  
Fonte: autora

### 3.4 O site Jornada dos Esquecidos

Para a construção do site, foram utilizados como exemplo sites voltados para a leitura de histórias sequenciais<sup>1</sup>, para trazer uma leitura interativa e dinâmica em que as imagens apoiam e influenciam texto.

Com base nisso, as imagens foram usadas para influenciar a forma do texto, além de apresentar uma mancha de texto sinuosa para transmitir a mensagem de caminho percorrido. A utilização desses recursos resultou em uma construção poética do site, inspirado em livros com iluminuras e histórias sequenciais.

O site foi separado em quatro seções: A Jornada; As Pessoas; O Mapa; Sobre. Além disso, o site é emulado para ter dois tipos de visualização: em computadores e por meio de celular.

Algumas imagens do site são apresentadas nas Figuras 24 a 29, em que são exibidas as seções mencionadas nas versões tela grande e para celular.

---

<sup>1</sup> Sites que foram referência para a criação do Jornada dos Esquecidos: <https://www.webtoons.com/en/>, <https://www.lezhinus.com/en/> e <https://tapas.io>.



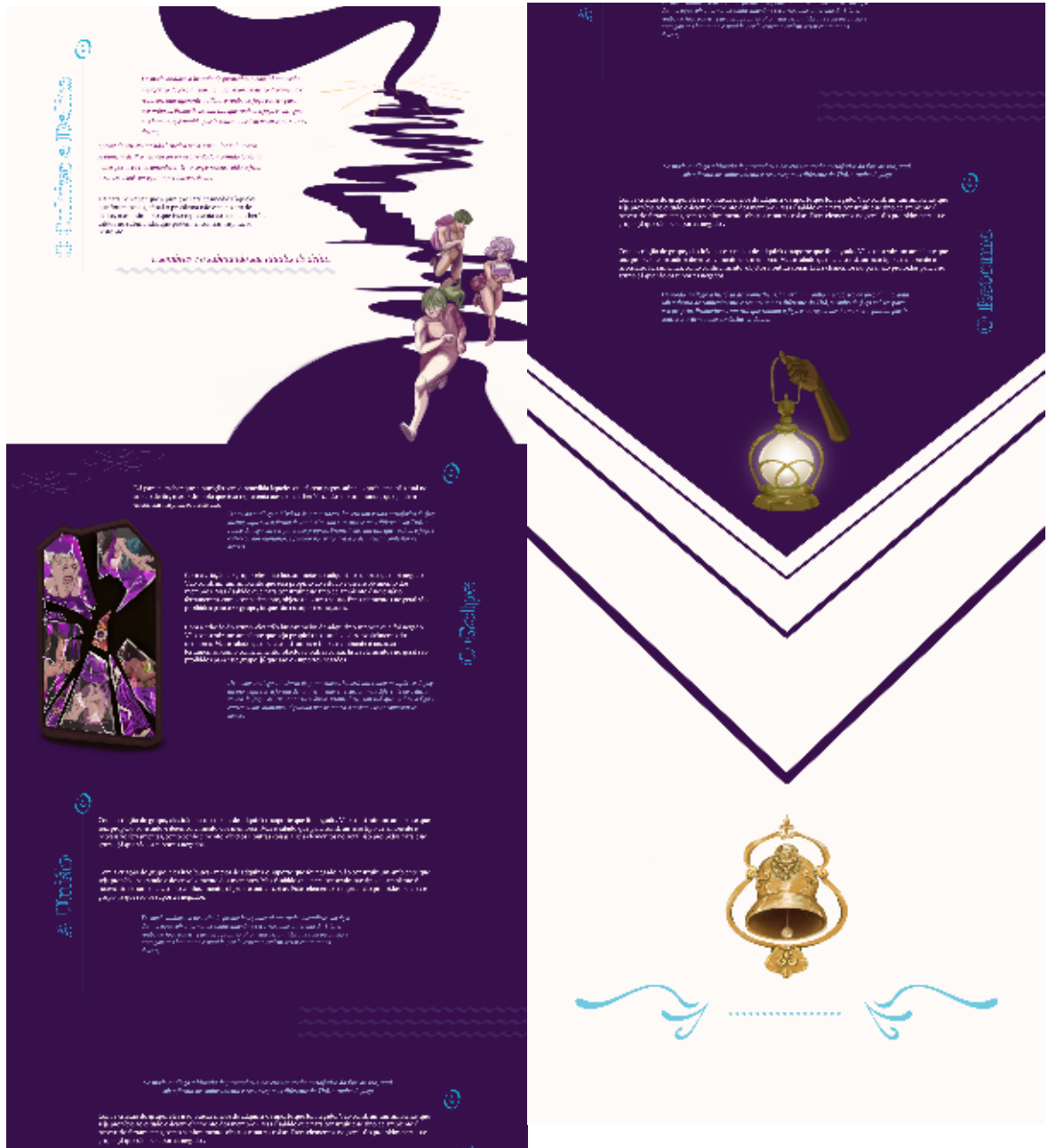


Figura 25 - imagens do site versão tela grande.  
Fonte: autora.



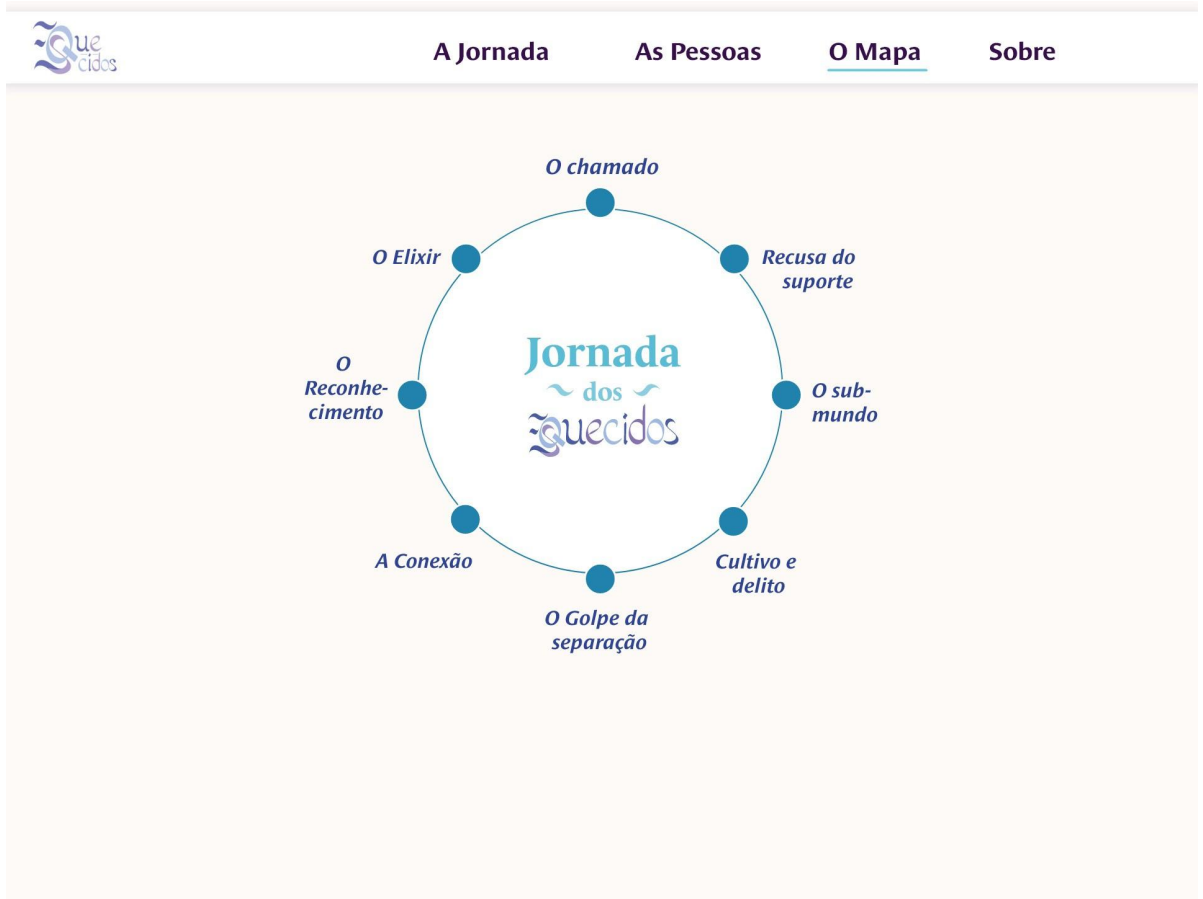


Figura 26 - site na secção O Mapa.  
Fonte: autora.



Figura 27 - site na seção As pessoas e como fica descrito.  
Fonte: autora.

**Jornada das Escuecidas**

**Venham! Venham todos!**  
A grande jornada está para começar!

**O chamado**

Esse é o início da jornada, o momento em que é apresentado o mundo e sua estrutura, assim como os protagonistas desse universo. Podemos dizer que todos são chamados a aventura, mas pouco realmente ingressam nela.

Os portões serão abertos aos escolhidos para enfrentar a primeira parte do mundo fantástico, no entanto aqueles que não possuem a marca do herói não poderão passar, assim deverá encontrar meios alternativos de entrar, como pular muro e encontrar buracos na estrutura.

Para Campbell, a marca do herói é expressa pela a feitura divina, como ser filho de um deus, no entanto na realidade é demonstrado como características narrativas de estruturas sociais vigentes. Por exemplo, na sociedade de 1980 não imaginavam que as mulheres pudessem ser cientistas ou algo além de mães, logo quando uma mulher demonstrava esses aspectos era negado a possibilidade. Com isso o chamado fora recusado, mas não pela vontade do protagonista, mas devido a estrutura social.

**A recusa do suporte**

Para fins didáticos foi feita uma separação das situações necessárias para acontecer a narrativa do coletivo marginal, de modo que se assemelham às estruturas narrativas citadas anteriormente.

Esse é o início da história é o momento em que é apresentado o mundo e sua estrutura, assim como os protagonistas desse universo. Podemos dizer que todos são chamados a aventura, mas pouco realmente ingressam na aventura.

Os portões serão abertos aos escolhidos para enfrentar a primeira parte do submundo, no entanto aqueles que não possuem a marca não poderão passar, assim deverá encontrar meios alternativos de entrar, como pular muro e encontrar buracos.

**O submundo**

Para fins didáticos foi feita uma separação das situações necessárias para acontecer a narrativa do coletivo marginal, de modo que se assemelham às estruturas narrativas citadas anteriormente.

Esse é o início da história é o momento em que é apresentado o mundo e sua estrutura, assim como os protagonistas desse universo. Podemos dizer que todos são chamados a aventura, mas pouco realmente ingressam na aventura.

Os portões serão abertos aos escolhidos para enfrentar a primeira parte do submundo, no entanto aqueles que não possuem a marca não poderão passar, assim deverá encontrar meios alternativos de entrar, como pular muro e encontrar buracos.

**O Cultivo e Delito**

Para fins didáticos foi feita uma separação das situações necessárias para acontecer a narrativa do coletivo marginal, de modo que se assemelham às estruturas narrativas citadas anteriormente.

Esse é o início da história é o momento em que é apresentado o mundo e sua estrutura, assim como os protagonistas desse universo. Podemos dizer que todos são chamados a aventura, mas pouco realmente ingressam na aventura.

Os portões serão abertos aos escolhidos para enfrentar a primeira parte do submundo, no entanto aqueles que não possuem a marca não poderão passar, assim deverá encontrar meios alternativos de entrar, como pular muro e encontrar buracos.

**O Cultivo e Delito**

Para fins didáticos foi feita uma separação das situações necessárias para acontecer a narrativa do coletivo marginal, de modo que se assemelham às estruturas narrativas citadas anteriormente.

Esse é o início da história é o momento em que é apresentado o mundo e sua estrutura, assim como os protagonistas desse universo. Podemos dizer que todos são chamados a aventura, mas pouco realmente ingressam na aventura.

Os portões serão abertos aos escolhidos para enfrentar a primeira parte do submundo, no entanto aqueles que não possuem a marca não poderão passar, assim deverá encontrar meios alternativos de entrar, como pular muro e encontrar buracos.

**O Golpe**

Para fins didáticos foi feita uma separação das situações necessárias para acontecer a narrativa do coletivo marginal, de modo que se assemelham às estruturas narrativas citadas anteriormente.

Esse é o início da história é o momento em que é apresentado o mundo e sua estrutura, assim como os protagonistas desse universo. Podemos dizer que todos são chamados a aventura, mas pouco realmente ingressam na aventura.

Figura 28 - imagens do site na versão para celular.  
Fonte: autora.



Figura 29 - imagens do site na versão para celular.  
Fonte: autora.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desfecho deste trabalho, espera-se a possibilidade da replicação da estrutura narrativa desenvolvida, para que isso contribua para a criação de novas possibilidades de histórias ou mesmo de estruturas de narrativa.

O intuito deste trabalho é também o de propiciar que um maior número de pessoas possa se sentir representadas e acolhidas pelas histórias. Como McKee (2006) disse: “a história não é uma fuga para a realidade, mas um veículo que nos carrega em nossa busca pela realidade, é nossa melhor tentativa para descobrir algum sentido na anarquia da existência”. Que a partir dessa constatação, sejam criadas novas possibilidades e esperanças.

Acredita-se que, com este trabalho, foi possível atualizar a estrutura narrativa em termos de abranger o maior número de tipos de pessoas, com o olhar para toda a sorte de diversidades. Herói, heroína e agora o coletivo dos Esquecidos tem vez nas histórias de superação, apesar das limitações sociais conhecidas.

Os próximos passos vão consistir em refinar o site, colocá-lo no ar e fazer a divulgação de todo o conhecimento adquirido no tempo de pesquisa e desenvolvimento do projeto, nas redes sociais pertinentes.

A experiência e o aprendizado adquiridos durante este trabalho enriqueceram sobremaneira os processos pessoais e acadêmicos. Espera-se o mesmo para quem o ler, reconhecidos ou esquecidos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**. 1. ed. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2018.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 14. ed. São Paulo: Pensamentos, 2007.
- CLAYTON, Ewan. **The golden thread: story of writing**. 1. ed. Great Britain: Atlantic Books, 2013.
- COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes** (trilogia). Rio de Janeiro: Rocco, 2021.
- ESTÉS, Clarice Pínkola. **As mulheres que correm com os lobos**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- HONNETH, A. **O eu no nós: reconhecimento como força motriz de grupos**. *Sociologias*, [S. l.], v. 15, n. 33, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/sociologias/article/view/42432>. Acesso em: fev/2023.
- LEWIS, C. S. **As Crônicas de Nárnia** (Coleção completa). HaperCollins Brasil, 2023.
- MARQS, Raoni. **Como escrever histórias**. 1. ed. São Paulo: Bendaora, 2020.
- MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. 8. ed. Curitiba: Arte & Letras, 2006.
- MURDOCK, Maureen. **A jornada da heroína: A busca da mulher para se reconectar com o feminino**. 1. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2022.
- ROWLING, J. K. **Harry Potter** (Caixa). Rio de Janeiro: Rocco, 2017.
- TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis** (Box Pocket Luxo). HaperCollins Brasil, 2021.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para escritores**. 3. ed. São Paulo: ALEPH, 2015.
- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Iluminura>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Bell#:~:text=The%20earliest%20archaeological%20evidence%20of,bells%20appear%20in%201000%20BC.>