

A fórmula da Jornada do Herói e a narrativa oriental de *Fullmetal Alchemist Brotherhood*¹

Kimberly Costa VALENTIM²

Francisco dos SANTOS³

Centro Universitário Ritter dos Reis, Porto Alegre – RS

RESUMO

O presente artigo se encontra na intersecção entre a cultura nipônica e o monomito, tendo como principal objetivo analisar os passos da Jornada do Herói existentes na narrativa do anime *Fullmetal Alchemist Brotherhood*. Para o referencial teórico, foi usado como base “A Jornada do Herói” de Joseph Campbell, “A Jornada do Escritor” de Christopher Vogler, assim como as noções de arquétipo, de C.G. Jung, e *storytelling*, de Robert McKee. Os resultados da análise mostram que os passos do monomito estão marcados na narrativa *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, mas em uma ordem diferente do que a apresentada pelos estudiosos do monomito.

PALAVRAS-CHAVE: ficção seriada; animes; Jornada do Herói.

Introdução

Animes são narrativas japonesas que juntam a arte dos mangás às produções cinematográficas. O surgimento dos animes ocorreu após o término da segunda guerra mundial, devido ao contato que o Japão teve com produções ocidentais. Assim, os criadores fundiram esse conhecimento com personagens de sua própria cultura, fazendo algo inovador para a época. Atualmente, os Animes são produtos internacionalmente reconhecidos, e com narrativas que beiram a fantasia e podem seguir os passos conhecidos como “a jornada do herói”, modelo de narrativa amplamente utilizado nas produções atuais..

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção seriada, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pós-graduanda em Gestão da Comunicação social e mídias digitais no Centro Universitário Ritter dos Reis (UniRitter) – RS, e-mail: kimberlycostavalentim@gmail.com.

³ Professor do curso de Publicidade e Propaganda da UniRitter, doutor em Comunicação e Informação pelo PPGCOM/UFRGS, e-mail: francisco_santos@uniritter.edu.br.

Este trabalho tem como objetivo analisar a presença da jornada do herói e identificar as suas etapas junto à narrativa do anime *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, produzido pelo estúdio Bones, em 5 de abril de 2009. Pensando em conhecer mais sobre narrativas orientais, a trajetória do monomito será traçada com base nos protagonistas que guiam a trama, os irmãos Elric.

A jornada do herói tem suas fases e significados. No anime *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, é contada a história dos irmãos Edward e Alphonse Elric. Os protagonistas vivem uma longa jornada até atingirem o seu objetivo principal. Dentro do contexto dessa aventura, é importante analisar como uma obra oriental se encaixa no universo da jornada identificada pela obra “O herói de mil faces”, de Joseph Campbell, e consequentemente sua apropriação por Christopher Vogler, em “A Jornada do Escritor”. Assim, o artigo busca entender como esses conceitos criados e citados pelos autores, são importantes para uma análise da jornada do herói e contextualização da ordem dos passos do monomito. Interessante explicar que essa pesquisa não se aprofundará em assuntos baseados na psicanálise, mas é interessante também ver como um Jung, entende os mitos e arquétipos.

A vinda da cultura nipônica para o Brasil

Antes de começar a falar sobre o anime, vamos fazer um pequeno resumo da conexão entre Japão e Brasil e de como tudo isso começou. No início do século XX, os imigrantes japoneses começaram a chegar no Brasil e, assim, se estabeleceram, buscando sempre manter suas tradições. Eles trouxeram a arte dos mangás, que foi ali, passado às crianças.

As animações japonesas começaram a ganhar espaço na TV brasileira com a exibição do anime “Os Cavaleiros do Zodíaco”, na Rede Manchete, nos anos 90. A partir desse marco, a rede de TVs brasileira começou a dar espaço para outras produções de origem japonesa, como Dragon Ball, lembrado e conhecido pelos jovens até hoje. Depois disso, emissoras de televisão fechada e aberta, viram a repercussão e o sucesso dessas peças japonesas e começaram a investir nelas para trazer à sua programação.

Os animes e mangás são divididos por categorias, que são subdivididas por sexo (feminino e masculino), gênero (história de terror, fantasia, ficção e etc.) e faixa etária.

Eles seguem o processo chamado de serialização, quando a história continua de capítulo para capítulo e chega a um fim. Um exemplo disso é Goku, personagem principal do anime Dragon Ball, que inicia a jornada criança, cresce, casa, têm filhos e etc.

Após a segunda guerra mundial, ocorreu uma difusão entre a cultura oriental e ocidental, que fez com que Osamu Tezuka (1928-1989), um famoso mangaká⁴ japonês, se perguntasse o porquê de os filmes americanos serem tão diferentes dos japoneses, e o que poderia fazer para deixar as suas produções de animes e mangás com traços onde as pessoas criassem vínculos, pudessem rir e se emocionar.

Através da valorização dos mangás e animes, percebemos seu papel importante dentro e fora do Japão, onde o simples hobby de ler mangás ou assistir animes passa a guiar pessoas e dar valor ao círculo mundial de otakus, onde só pode ser chamado assim quem se mantém com um vínculo forte com as narrativas da cultura nipônica.

Quando os fãs de mangás e animes usavam o termo otaku⁵, de acordo com Morikawa (2012), eles estavam se autoafirmando, na forma de brincadeira, entre eles, gerando uma imagem pessoal. Ao longo do tempo, a palavra Otaku adquiriu um significado ligado à busca incessante por uma identidade.

Morikawa (2012) observa que o termo otaku foi se propagando pelos anos 80 dentro da comunidade que foi criada pelos denominados e autointitulados otakus, e o estereótipo de fãs de animes começava a circular. Basicamente, foi achado um nome para que esse determinado grupo de pessoas se identificassem.

Antes da história do anime, vem o surgimento do mangá, onde Tezuka foi um marco. Ele acreditava que mangás e animes eram parte fundamental da cultura japonesa, e decidiu, que até a sua morte, iria trabalhar para que deixasse essa cultura inesquecível (FARIA, 2007). Ainda a respeito de Osamu Tezuka, Gravett (2006, p. 28) pontua:

Ele foi o principal agente da transformação do mangá, graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, à nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo, à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça.

⁴ Mangaká é a palavra usada para definir um quadrinhista de mangá (desenhista de quadrinhos).

⁵ Conhecido no Brasil como conceito para fãs da cultura oriental, tendo como base principal os animes, mangás, minisséries e filmes.

Também, de acordo com Luyten (2012), os mangás, ou também chamados quadrinhos nipônicos, fazem parte da base cultural de uma sociedade, informando e divertindo japoneses de variadas idades.

Storytelling e a jornada do escritor

Ao abordar produções cinematográficas e ficções seriadas, vamos abordar respectivamente os autores Robert MacKee (2006) e Christopher Vogler (2006). Sua obra de referência, “Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting”, publicada originalmente em 1997, tornou-se uma obra sempre lembrada sobre escrita para telas e para palcos. Para McKee (2006), obras cinematográficas têm como elemento principal a sua forma escrita, e essa foi a ideia que deu origem a suas produções. No auge da carreira, o próprio se tornou consultor de marcas como Disney, por exemplo, em razão de sua especial competência em roteiros.

Para McKee (2006) existem dois aspectos principais no início da composição de personagens. Em primeiro lugar, a caracterização vem de uma certa combinação com qualidades e defeitos de alguma figura, já representada, e tipicamente humana. Ou seja, basicamente todo o personagem traz uma personificação humanizada. O outro aspecto é que a verdadeira personagem, que inicialmente se esconde, aos poucos começa a ser revelada. Esta revelação vai depender também do desenrolar da história, como as decisões deverão ser tomadas, como todos os tabus e dilemas são enfrentados e, principalmente, como a situação é contornada e resolvida em um momento de conflito, sendo ele geral ou interno. Para isso, o autor diz que a “verdadeira imagem” só pode ser expressa através de uma escolha em um dilema. Como a pessoa escolhe agir sob pressão é quem ela é (MCKEE, 2006, p.351).

A verdadeira imagem antecede a simples caracterização e vem através de um relato linear de cronologias de vida, o que raramente vai além de uma imagem idealizada do que há de genial e original, curioso ou o perfeito. Segundo MacKee (2006), um personagem adquire dimensão na medida em que há contradições entre esses dois aspectos básicos de sua composição. Basicamente, é quando há alguma contradição interna com o personagem, ou características opostas, paradoxos de compreensão e incompreensão ou ordem e caos. As contradições lógicas, fazem parte de um universo

interno da narrativa, para fazer com que o personagem seja convincente, mas sem excessos.

[...] é trazer à estória qualidades de caracterização necessárias para fazer escolhas convincentes. De forma simples, um personagem deve ser crível: jovem o suficiente ou velho o suficiente, forte ou fraco, mundano ou ingênuo, educado ou ignorante, generoso ou egoísta, esperto ou bobo, nas proporções certas. A combinação de qualidades deve permitir que o público acredite que o personagem poderia agir, e agiria, de maneira que age na tela. (MCKEE, 2006, p.110)

Para haver uma progressão, que gere tensão entre personagens é preciso provocar as forças do antagonismo, como McKee (2006) define: terá de haver acontecimentos ou incidentes, de uma das formas citadas sobre manifestações de conflitos, sendo elas interna, pessoal ou extra-pessoal, que provoque o personagem a buscar o que ele sente falta ou deseja muito ter. Continuando em um raciocínio rápido: conflitos geram desejos, que geram ações, que geram consequências, que geram mudanças, que geram novos conflitos, e novos conflitos geram novos desejos e assim, sucessivamente em looping.

Agora, vamos conhecer um pouco sobre Vogler e “A Jornada do Escritor” (2006). Esta obra se trata de uma adaptação da jornada do herói, anteriormente desenvolvida por Campbell (2007), direcionado para os roteiros cinematográficos, um guia prático para os futuros roteiristas. Vogler afirma o que Campbell (2007) disse anteriormente: todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas e filmes, conhecidos como A Jornada do Herói, ou o monomito.

No prefácio de seu livro, Vogler (2006) diz que descreve os conceitos da jornada do herói, referindo-se também à psicologia profunda, de Carl Gustav Jung e nos estudos míticos de Joseph Campbell. O autor tenta relacionar todas essas ideias, e encaixá-las em narrativas contemporâneas, culminando em um guia para novos escritores:

Saí em busca dos princípios básicos da narrativa, mas no caminho encontrei algo mais: um conjunto de princípios de vida. Cheguei à convicção de que a Jornada do Herói é nada menos do que um compêndio para a vida, um abrangente manual de instrução na arte de sermos humanos. (VOGLER, 2006. p. 27)

Também de acordo com Vogler (2006), a linguagem da jornada do herói está se tornando comum na arte das narrativas, e seus princípios são usados para criar filmes e produções grandiosas. Contudo, o uso ao pé da letra de todos os passos e a falta de originalidade podem causar a imbecilização da obra. Portanto, a jornada do herói deve ser usada como uma forma e não uma fórmula mágica, para que seja um ponto de referência e inspiração, e não uma imposição.

Primeiramente, devo abordar uma objeção significativa em relação à idéia geral de A Jornada do Escritor — a suspeita de artistas e críticos de que se trata de um formulismo, conduzindo a rançosas repetições. Chegamos a um grande divisor na teoria e na prática em relação a esses princípios. (VOGLER, 2006, p.19)

Também cita que, no entanto, a jornada do herói também é um princípio, e quem afirma rejeitar princípios e teorias, não deixa de se comprometer com alguns deles: evitar fórmulas, desconfiar da ordem e dos modelos, resistir à lógica e à tradição, é uma medida de não contar com uma estrutura pré-pronta, mas não deixa de ser um modelo a ser seguido.

Além disso, Vogler afirma que cada cultura tem uma orientação para a Jornada do Herói, e há sempre algo em cada característica local que resiste a alguns termos, definindo-os de forma diversa ou concedendo ênfase diferente. Seu grande esforço foi manter e distribuir os dezessete passos do herói, escritos por Campbell (2007), dentro da estrutura dos três atos do cinema. De acordo com Vogler (2006, p. 55), “o chamado da aventura estabelece um objetivo e o deixa claro ao herói. Pode ser: conquistar o tesouro ou o amor, executar vingança ou obter justiça, realizar um sonho, enfrentar um desafio ou mudar de vida.”. Assim, podemos ver que esses conceitos criados e citados pelos autores se tornam importantes para uma análise da jornada dos protagonistas nas narrativas contemporâneas. Para Vogler, a jornada do escritor é um guia fundamental para escritores e estudiosos da arte da narrativa e todos aqueles que desejam entender as relações entre mito e cotidiano.

Analisando narrativas já muito conhecidas, vamos tentar entender um exemplo do “chamado” para Campbell (2007). Como exemplo, temos o caso do anime Death Note, onde o protagonista, um estudante inteligente, Light Yagami (conhecido também como Kira), em um certo dia quando estava em sua sala de aula, percebe ao olhar pela janela, que um caderno estava caindo dos céus. O caderno era a arma de um Deus da Morte, e o primeiro a tocá-lo teria o poder de escrever nomes em suas folhas encantadas para matar pessoas. Após Kira segurá-lo, ele pôde ver Ryuk, Deus da Morte que gerenciava aquele caderno, podendo definir quem deveria morrer e quem deveria viver. Depois de entender a finalidade do caderno, começa a saga de Kira para ser o Deus do novo mundo. Neste caso, o chamado da aventura se dá quando ele segura o caderno pela primeira vez. Após isso, começa toda a trajetória do Herói.

A Jornada do herói e os Arquétipos

Para entender a jornada do herói é preciso compreender a estrutura da sua história. Campbell (2007) apresenta o conceito de monomito, baseado em pesquisas sobre mitologias ocidentais e orientais, de diversos povos. Ao fazer uma análise sobre esses mitos, o autor notou que todo protagonista de diferentes histórias, precisa trilhar passos parecidos, e esse conjunto de passos trilhados, transformam o personagem em um mito, um herói extraordinário.

O propósito deste livro é desvelar algumas verdades que nos são apresentadas sob o disfarce das figuras mitológicas, mediante a reunião de uma multiplicidade de exemplos não muito difíceis, permitindo que o sentido do antigo se torne patente por si mesmo. Os velhos mestres sabiam do que falavam. Uma vez que tenhamos reaprendido sua linguagem simbólica, basta apenas o talento de um organizador de antologias para permitir que o seu ensinamento seja ouvido. Mas é preciso, antes de tudo, aprender a gramática dos símbolos e, como chave para esse mistério, não conheço um instrumento moderno que supere a psicanálise. (CAMPBELL, 2007, p. 11)

Para chegar a esta conclusão, Campbell se baseou nos estudos de Carl Gustav Jung, conhecido por ser um dos pioneiros da psicologia analítica, a partir da qual a construção das histórias da humanidade se originam no inconsciente coletivo, na medida em que se percebem pontos em comum dentro dessas histórias.

O inconsciente coletivo é a camada mais profunda da psique humana, provido de heranças materiais da humanidade. Basicamente, é como se tivesse uma regra de pontos a serem seguidos dentro das narrativas de trajetórias de heróis. Existe uma “dimensão” entre psicanálise e mitos: existem porque são, na verdade, aquilo que os “antigos” consideram essenciais na criação de valores de uma pessoa exemplar – um herói. Campbell (2007, p. 12) traça paralelos entre a psicanálise (e, portanto, a significação dos sonhos) e os mitos:

Os paralelos serão percebidos de imediato e desenvolverão uma ampla e impressionante constante afirmação das verdades básicas que têm servido de parâmetro para o homem, ao longo de milênios de sua vida no planeta.

Campbell, portanto, define dezessete passos, divididos em três capítulos: a partida, quando o personagem retira-se de seu mundo comum e parte para a aventura, a iniciação, que é a transformação da pessoa comum para uma super pessoa, e o retorno, ou a volta ao início, para fazer uso de seus novos poderes. O autor fala que, sejam quais forem os heróis, eles irão sofrer um pouco de variação em suas jornadas, afinal são pessoas diferentes com

caminhos diferentes, apenas com um final em comum, e ainda completa que o herói é o homem ou a mulher que consegue vencer suas limitações e alcançar uma forma de mito.

Para Carl G. Jung (2008), o herói é algo ou um ser que simboliza formas e forças que moldam a alma, algo sobre-humano. Ele diz que a figura do herói é um arquétipo que existe desde os tempos imemoriais. O herói é aquele ou quem que vive na sua missão e para sua causa. Para ele, nem Deus é humano, é um ser que flutua entre mundos de inconsciência e consciência, porque a sua origem vem de tempos antigos onde ainda nem existia a figura ou o mito do herói. É um arquétipo, que chegou para anular ou diminuir algumas das nossas deficiências psíquicas, seguindo o mesmo perfil e modelo em diferentes culturas. O que se encaixa com o que Campbell afirma que, independente de religião ou região, os passos para se tornar um mito são os mesmos.

Jung, (2008) diz que o homem só se realiza através da aceitação e do conhecimento do seu próprio inconsciente, e esse conhecimento é adquirido através dos seus sonhos e símbolos. Basicamente, cada sonho seria uma mensagem, pessoal e direta, sendo ela sempre significativa enviada para quem sonha. Utilizando símbolos comuns, essa comunicação é feita de maneira individual, com códigos particulares. Também, de acordo com Jung (2008) o homem utiliza as palavras, sejam elas escritas ou faladas para se expressar e transmitir os seus desejos. A sua linguagem é cheia de símbolos e, também, faz o uso de gesticulações de sinais e imagens para fazer de forma clara a sua comunicação.

Fullmetal Alchemist Brotherhood: o objeto de estudo

O anime Fullmetal Alchemist Brotherhood, foi criado por Hiromu Arakawa, e ganhou sua série em anime pelo estúdio Bones em 5 de abril de 2005. Tem sua história desenvolvida em volta de uma ciência chamada alquimia. A alquimia é a ciência do conhecimento, decomposição e recomposição da matéria. Entretanto, de forma alguma significa onipotência. Não é possível produzir algo partindo do nada. A natureza da alquimia é tal que, se alguém quiser obter algo, precisa pagar um preço semelhante. Por isso, a maior lei da alquimia é a “Lei da Troca Equivalente” (“Lei da Conservação de Massa e Energia” em Física e Química) diz: para se obter uma coisa é preciso dar algo em troca de valor igual.

Os protagonistas são os irmãos Edward e Alphonse, que trilham suas jornadas lado a lado. No anime, a criação dos personagens foi muito semelhante a uma vida normal, onde as pessoas sorriem, sofrem, choram, sentem dor, ficam doentes, são ambiciosas e morrem, o que torna a obra única e completa em vários sentidos. Edward e Alphonse Elric são dois irmãos alquimistas, que ainda quando muito pequenos, tendo respectivamente 11 e 10 anos, após praticar um ato proibido, chamado de transmutação humana, para tentar trazer sua mãe de volta à vida, tiveram uma experiência sobre-humana.

Ao tentar fazer a transmutação humana (que se resume em trocar os elementos contidos em um corpo humano pela volta de alguém à vida), depois de muito estudo sobre alquimia e transmutação, descobriram que as pessoas eram consumidas completamente pelo ato. Alphonse teve seu corpo sugado restando apenas sua alma no plano dos humanos. Edward teve, no momento, retirada apenas a sua perna esquerda. Quando percebe que o seu irmão desapareceu, faz uma nova transmutação, dessa vez, coloca a alma do seu irmão em uma grande armadura metálica. Esse ato faz com o que seu braço direito seja retirado.

Edward ganha perna e braço robóticos, construídos por uma velha amiga de sua família e por Winry Rockbell, melhor amiga dos irmãos. O novo sonho deles é conseguir seus corpos de volta, em especial o corpo do Alphonse. Por causa de sua façanha com a transmutação humana, Ed é considerado um alquimista de grande nível e convidado a se tornar um alquimista federal, com o codinome de Alquimista de Aço (*Fullmetal Alchemist*, em tradução livre), referência a seus membros robóticos.

Após isso, os irmãos seguem sua jornada em busca de obter a pedra filosofal, que faz com que eles possam burlar a lei da “troca equivalente” e transmutar o que assim desejarem. Encontram pelo caminho aliados, inimigos e homúnculos, estes últimos seres criados de forma artificial por intermédio da pedra filosofal. Passam por muitos desafios, descobrem segredos altamente guardados e muitas vezes acabam se frustrando. No final, as coisas vão tomando suas respectivas formas e eles conseguem se dar conta de todo o mal que estava ocorrendo em seu país. Ed casa com Winry e tem uma filha. Na narrativa, todos os personagens são bem construídos e a história segue o seu enredo em perfeita harmonia.

A ordem do monomito *versus* a ordem da estrutura do anime

Para entender como se coloca a ordem da jornada do herói seguida pela ordem dos acontecimentos cronológicos dentro do anime *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, vamos estruturar e analisar quando ela foge ou não da ordem proposta pelo monomito.

O primeiro passo que acontece no anime é o “mundo comu”, que é explorado no minuto dois do episódio 2. Seguido dele temos as duas etapas do “chamado da aventura”, sendo o primeiro aos quatro minutos do episódio 2, o momento em que a mãe dos irmãos morre, assim como um segundo momento, no minuto sete, também do episódio 2, tratando diretamente do momento em que é realizada a transmutação humana.

QUADRO 1 – Passos 1 e 2 da Jornada do Herói

| ETAPAS DA JORNADA | DESCRIÇÃO | |
|------------------------------|---|---|
| | TEORIA | ANIME |
| 1. O mundo comum | Fala sobre onde o herói vivia e onde o seu cotidiano era representado. | (Ep 2 - min.03:00) Os irmãos Elric são crianças e vivem uma vida pacata com sua mãe. |
| 2. O chamado para a aventura | Fala sobre o momento em que acontece algo decisivo na vida do herói, que o levará para sair de sua rotina pacata. | (Ep 2 - min. 04:00) A mãe dos irmãos morre, e depois disso começa toda a aventura deles ligada diretamente com a alquimia. (Ep 2 - min. 07:10) Ainda nesse episódio eles fazem a proibida transmutação humana para tentar ressuscitar a mãe. |

Fonte: elaborado pelos autores.

O terceiro passo a acontecer é a “aproximação da caverna”, que ocorre no episódio 2 por volta dos oito minutos. É o momento em que os irmãos têm o primeiro encontro com a Verdade, um ser espiritual do outro plano. O quarto passo encontrado, em sua ordem cronológica de episódios, é “a recusa do chamado”, encontrado ainda no episódio 2, próximo aos quinze minutos. Esse é o momento em que o general Roy Mustang convida o protagonista Edward a participar do teste de alquimistas federais, e naquele momento, ele nega. A “travessia do limiar” é o próximo passo a aparecer e acontece no final do episódio 2, aos vinte e dois minutos. É o momento que Ed se apresenta na sede do general Mustang e, após uma prova, se torna um alquimista federal.

QUADRO 2 – Etapas 3 a 5 da Jornada do Herói

| ETAPAS DA JORNADA | DESCRIÇÃO | |
|----------------------------|---|---|
| | TEORIA | ANIME |
| 3. A recusa do chamado | o herói recusa-se a deixar o seu mundo, ele tem medo do que pode acontecer e não confia em seu potencial. | (Ep 2 - min. 15:10) O general Roy Mustang convida os irmãos Elric para serem alquimistas federais, e de início, esse convite não é aceito. Saindo da casa onde estão os meninos ele fala que sente que eles irão aceitar. |
| 4. o encontro com o mentor | É o momento em que o herói encontra alguém para ajudar em sua transformação de homem comum para herói. | (Ep 12 - min. 8:55) Esse episódio mostra o momento em que aparece a mentora dos meninos na vida deles. Mostra eles pedindo para que ela os ensine. O episódio mostra como foi o primeiro ensinamento que ela passou pra eles. No final eles respondem a pergunta do aprendizado com a frase: "O tudo é um e o um é tudo". |
| 5. a travessia do limiar | Essa travessia, fala sobre a etapa em que o herói toma coragem e parte para a direção do mundo desconhecido. É nessa etapa em que ele começa a se transformar em herói. | (Ep 2- min 22:00) Edward se apresenta para se tornar um alquimista federal e ele ganha esse posto, sendo chamado de alquimista de aço. |

Fonte: elaborado pelos autores.

No episódio 10, o roteiro todo insere a etapa “testes, aliados e inimigos”. É o momento em que eles notam quem são seus aliados, os verdadeiros inimigos e parece começar um clima de romance entre Ed e Winry. Já o passo chamado de “o encontro com o mentor” acontece no episódio 12, no minuto dez. Ali começa o contato dos meninos com a sua futura mentora e o início de todo aprendizado. Depois do último passo ter acontecido no episódio 12, o próximo passo acontece no episódio 61, se caracterizando na categoria “provação”, que acontece no minuto sete, quando a equipe aliada começa a lutar contra a forma mais forte de um homúnculo logo após ele obter um poder extraordinário.

QUADRO 3 – Etapas 6 a 8 da Jornada do Herói

| ETAPAS DA JORNADA | DESCRIÇÃO | |
|-------------------------------|--|---|
| | TEORIA | ANIME |
| 6. testes, aliados e inimigos | Aqui retrata o herói em um novo mundo, onde ele faz novos amigos, aproxima-se de um possível relacionamento amoroso, encontra inimigos, percebe que tem muita coisa que ainda precisa superar para crescer e passa ainda passa por aprovações. | (Ep 10) neste episódio, o enredo todo está dentro do capítulo. Eles notam quem são seus aliados e inimigos, principalmente depois da morte do major Hughes. Após isso, os irmãos ficam mais próximos dos alquimistas federais, e Ed cada vez mais próximo da Winry. |
| 7. A aproximação da caverna | Esse passo é onde depois de superar todas as dificuldades dos passos anteriores, o herói parte novamente para uma outra fronteira, onde seu objetivo está mais próximo, mas também as | (Ep 2 - min. 08:24) Os irmãos Elric tem o seu primeiro contato com a Verdade (o ser espiritual do outro plano). O corpo de Al é retirado da alma dele e o Ed perde a perna. Para salvar a alma do Al, Ed faz uma |

| | | |
|-------------|---|--|
| | dificuldades e os perigos são maiores e podem colocar em risco a vida do herói. | transmutação da alma do irmão para uma armadura e perde seu braço. |
| 8. Provação | A maior crise da aventura, onde há o maior medo e a tensão está no auge. Há quem diga que é quando o herói chega em seu limite, e entra em uma luta de vida ou morte com o vilão. | (Ep 61 - min 7) A equipe formada pelos irmãos Elric, seu pai, os sargentos e a May, começam sua luta contra a forma mais forte de um homúnculo. Nesse episódio, o homúnculo absorve os outros e começa a lutar com um poder ainda mais extraordinário. |

Fonte: elaborado pelos autores.

Em seguida, temos no episódio 63, próximo ao minuto dez, a etapa da recompensa. É o momento em que é oferecida a Pedra Filosofal para Edward trazer o seu irmão de volta da dimensão que *A Verdade* está. Ed não aceita a oferta e segue o seu rumo na história fazendo o que acha correto. Logo depois, no minuto quatorze, também do episódio 63, temos o passo conhecido como “ressurreição”, o momento em que Ed troca seus poderes alquímicos pelo corpo de seu irmão Alphonse, na dimensão da verdade.

QUADRO 4 – Etapas 9 e 10 da Jornada do Herói

| ETAPAS DA JORNADA | DESCRIÇÃO | |
|------------------------|--|--|
| | TEORIA | ANIME |
| 9. A recompensa | Este passo da jornada do herói é exatamente o que o nome fala. Depois de superar toda a aprovação, seus medos e passar por todos os outros passos, o herói recebe uma recompensa por ter se esforçado tanto. | (Ep 63 - min. 09:50) Quando a pedra filosofal é ofertada para ficar com Edward, mas ele nega. |
| 10. O caminho da volta | Conta-se que o herói ao notar que não terá mais problemas em seu caminho, ele pega o caminho de volta pra casa, e volta para o seu mundo comum, | (Ep 63 - min. 17:20) O passo 10 da jornada do herói, acontece no final do episódio 63, quando Ed e Al estão rodeados dos amigos após a batalha. Eles estão prontos para ir pra casa. |

Fonte: elaborado pelos autores.

O penúltimo passo a aparecer é o caminho da volta, acontecendo aos dezessete minutos do episódio 63. É o momento em que depois do final da batalha os irmãos protagonistas estão rodeados pelos amigos e prestes a voltar para casa. O último passo que acontece, aparece no último episódio do anime, sendo ele o número 64. Aos dez minutos de episódio, os irmãos aparecem felizes em sua cidade natal, vivendo do jeito de

quando eram crianças. No fim do episódio, a narrativa os mostra adultos, com suas respectivas namoradas, Winry e May, felizes em uma fotografia familiar.

QUADRO 5 – Etapas 11 e 12 da Jornada do Herói

| ETAPAS DA JORNADA | DESCRIÇÃO | |
|----------------------------|---|--|
| | TEORIA | ANIME |
| 11. A Ressurreição | Trata da chegada hora do confronto final contra os inimigos. Acontece algo que o grande vilão reaparece, e o herói trata de se apresentar novamente para a batalha. Também é conhecida como a última tentativa de uma grande mudança. | (Ep 63 - min. 14:40) Quando Ed perde o dom da alquimia na dimensão da “verdade”, fazendo a troca pelo corpo do irmão. Ele ressurgue como um humano normal, sem dons. |
| 12. O retorno com o elixir | o herói volta para o seu mundo comum lá do início. | (Ep 64 - min 10:00) – Aqui temos um final feliz dos irmãos Elric; eles estão em sua cidade natal, e vivem do jeito de como eram crianças. |

Fonte: elaborado pelos autores.

A ordem dos passos da jornada do herói aparece no anime na seguinte cronologia: mundo comum, o chamado para aventura, a aproximação da caverna, a recusa do chamado, a travessia do limiar, testes aliados e inimigos, o encontro com o mentor, provação, a recompensa, a ressurreição, o caminho de volta e o retorno com o elixir. Nesta pesquisa, nota-se que os dois primeiros passos que aparecem no anime seguem a ordem da jornada do herói e logo em seguida, a sequência começa a se embaralhar. No anime, por exemplo, a aproximação da caverna é o terceiro passo, o qual é o sétimo no monomito. Os passos “a recompensa”, “caminho de volta” e “ressurreição” também estão com a ordem invertida no anime, e o final volta a se encaixar, com o “retorno do elixir”.

É interessante analisar e perceber que a ordem do monomito nesta produção oriental não se dá literalmente. Isto reforça a afirmação de Vogler que a jornada do herói é uma forma e não uma fórmula, não havendo grandes problemas se a ordem for alterada ou não existir uma na narrativa. O importante é deixar as obras autênticas e criar roteiros diferentes, seguindo também como base a linha do tempo do monomito, podendo fazer algumas modificações.

Considerações finais

São muitas as histórias que seguem o mesmo modelo da Jornada do Herói, mas cada uma delas tem um escritor ou roteirista diferente que traz o sentido que melhor lhe

agrada para a história, a enriquecendo de detalhes. Por isso, a jornada do herói não é uma receita que tem que ser seguida de modo engessado, e sim, uma ferramenta que possibilita que o escritor transmita seus conhecimentos e criatividade.

Em *Fullmetal Alchemist Brotherhood* temos uma narrativa dramática e misteriosa, que envolve seu espectador com uma linguagem fácil e tons de ironia em momentos apropriados. Estudando os seus personagens tendo como base o monomito, o que conta é a maneira em que eles se interligam e vão em busca dos seus objetivos. Pensando nisso, por que Edward não pensou em entregar o seu portão da verdade, elemento que continha todos os seus conhecimentos sobre alquimia, logo no segundo episódio do anime para salvar o corpo do seu irmão Alphonse? Em resposta, o que importa são os passos que ele percorreu em toda essa jornada, o seu conhecimento conquistado e principalmente, perceber que a alquimia não é resposta para tudo e que têm muitas coisas que são mais importantes, como, por exemplo, família e amizade e amor.

O objetivo principal deste trabalho foi analisar a presença da jornada do herói na narrativa do anime *Fullmetal Alchemist Brotherhood*. Após a análise feita, aponta-se que sim, há a presença do monomito na narrativa, porém, ela não se mostra de uma maneira igual à estrutura de Campbell (2007) ou Vogler (2006). Ela aparece em partes, fora de ordem, o que também não altera o significado da jornada do herói nem tira os seus méritos. Interessante também pontuar, que seu segundo passo, nomeado de “o chamado da aventura”, aparece em dois momentos diferentes em um mesmo episódio, se diferenciando e se destacando em relação aos outros. Ele tem como base o momento em que acontece algo muito decisivo na vida do herói. É a parte em que esse acontecimento o leva a sair da sua vida pacata e partir para uma nova aventura.

Por fim, percebe-se que estudar a estrutura do monomito em uma narrativa oriental parte do princípio de que tais narrativas são pouco utilizadas para o estudo da Jornada do Herói. O universo do anime lida com ética, amor, amizade, corrupção, religiões próprias e isto em conjunto forma uma produção seriada fantástica. O que importa para essa narrativa são os dramas e conquistas que permeiam os personagens principais, inspirando e cativando seu espectador. A fim de buscar por novos pontos de vista, espera-se que esta pesquisa incentive o estudo sobre a Jornada do Herói na linguagem do cinema e em ficções seriadas, tentando aplicar e estudar esses conceitos em produções de origem oriental.

Proporcionar um storytelling embasado com os passos do monomito é uma forma clara de transmitir toda a sua jornada. Entendendo que toda a história possui uma estrutura de roteiro, podemos enfeitá-la de acordo com as nossas crenças, cultura ou detalhes inéditos.

Finalizando este artigo com uma analogia: a estrutura de roteiro pode ser subentendida como um esqueleto humano simétrico. Mesmo que a base (o esqueleto) seja inspirada em uma teoria, ainda sim, em cima desse esqueleto simétrico, são desenvolvidos corpos diferentes, baixos, altos e etc. Isso sem mencionar outros detalhes como cortes de cabelo, estilo de roupas e maquiagens. Resumindo, algo universal faz com que nos identifiquemos como humanos, e mesmo assim, continuamos seres únicos, cada um com a sua experiência de vida. Uma obra de ficção seriada funciona da mesma forma, refinar e estudar a estrutura não impede de formar obras únicas. A jornada do escritor é um guia fundamental para escritores, estudiosos da arte narrativa e todos aqueles que desejam entender as relações entre mito e cotidiano.

REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces, São Paulo: Pensamento, 2007.
- CATÃO, Bruno Alves; ACEVEDO, Claudia Rosa; DE GODOY, Eduardo Correa. TRIBO DE CONSUMO DE ANIMES: O ANIME COMO UM TOTEM. Revista Gestão e Desenvolvimento, Novo Hamburgo, v. 14, n. 2, p. 126-140, apr. 2017. ISSN 2446-6875. Disponível em: <<https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistagestaoedesenvolvimento/article/view/1126>> . Acesso em: 10 nov. 2018.
- FARIA, Mônica Lima. História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês. Disponível em: <https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auuspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4003.pdf> Acesso: 24 out. 2018. às 12:25
- JUNG, Carl Gustav. O homem e seus símbolos. 6º edição. Editora Nova Fronteira, 2008.
- JUNG, Carl Gustav. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Tradução de Dora Mariana R. Ferreira da Silva e Maria Luiza Appy. 1ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs). A história em quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado. São Paulo: Editora Laços, 2011, p. 218-240.
- LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2012.
- MACKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Editora Arte e Letra, 2006.
- MORIKAWA, Kaichiroo. Otaku/Geek. Series: Working Words: New Approaches to Japanese Studies. Center for Japanese Studies. UC Berkeley, Berkeley, 2012.
- VOGLER, Chirstopher. A jornada do escritor – estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.