
La Belle de Jour: Uma análise da participante do BBB Juliette Freire segundo o conceito da Jornada do Herói!¹

Leandro Aparecido MASALSKA²
Universidade do Estado de Minas Gerais, Frutal, MG

Leonardo Luís Oliveira Pereira de ANDRADE³
Universidade Salvador

Rafael Cunha MIYAKE⁴
Universidade Federal do Pará

Anderson Alves da ROCHA⁵
Universidade do Estado de Minas Gerais - Unidade Frutal

RESUMO

O presente artigo visa analisar a trajetória da participante Juliette Freire na vigésima primeira edição do programa *Big Brother Brasil*, utilizando como base a teoria da Jornada do Herói, apresentada nas obras “O Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell, e “A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores”, de Christopher Vogler. Além disso, também se trabalha o conceito de novelização, utilizando o conceito de melodrama de Jesús Martín-Barbero.

PALAVRAS-CHAVE: Juliette Freire. Big Brother Brasil. Jornada do Herói. Melodrama.

1. INTRODUÇÃO

O Big Brother é um programa televisivo do gênero reality show, que teve origem na Holanda, no ano de 1999. A premissa principal do programa é colocar um certo número de pessoas dentro de uma casa, confinados e com contato restrito com o mundo exterior, sendo vigiados 24 horas por câmeras. Tudo é monitorado: conversas, banho, festas, sonecas, brigas.

¹ Trabalho apresentado na IJ 04 - Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XVI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduando do curso de Jornalismo da UEMG - Unidade Frutal. e-mail: leandromasalska@gmail.com

³ Graduando do curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFPA. e-mail: rafaelmiyake12@gmail.com

⁴ Graduando do curso de Publicidade e Propaganda da UNIFACS. e-mail: leonardoluis12515@gmail.com

⁵ Orientador do trabalho. Professor do curso de Jornalismo da UEMG. e-mail: anderson.alves.rocha@uemg.br

O formato do programa tem inspiração no livro 1984, de George Orwell, cuja premissa é uma sociedade vigiada todo tempo pelo Grande Irmão, que aliás, é o que dá nome ao programa. O formato foi distribuído para cerca de 50 países, incluindo o Brasil, e cada país o adaptou à sua maneira, com inserção de novas dinâmicas e regras.

A primeira edição do Big Brother Brasil aconteceu em 2002, com doze participantes, e atualmente é apresentado pelo jornalista Tiago Leifert e está indo para sua vigésima segunda edição, a ser realizada em 2022. Além ser um sucesso comercial e de audiência, o programa também tem se destacado na internet ao longo dos anos, sendo por diversas vezes o assunto mais comentado no Twitter, durante sua exibição.

Na edição 21, do Big Brother Brasil, a participante Juliette Freire, de 31 anos, se destacou pela sua personalidade. Ela, que foi a grande campeã da edição, quebrou o recorde de participante mais seguida no Instagram da história do programa. E, dentro da casa, protagonizou o que muitos fãs consideram como tortura psicológica e uma constante perseguição dos outros participantes a ela.

Juliette desde o anúncio de sua participação conseguiu atrair a atenção do público antes mesmo do início da edição, quando – através do voto popular –, foi imunizada durante a 1º semana do programa. Depois disso, sua personalidade entrou em choque com alguns dos seus colegas de confinamento, fazendo com que ela se sentisse excluída do resto da casa. O público, pelo contrário, a abraçou e a cada semana, sua popularidade subia.

Este artigo se propõe a analisar a trajetória da participante durante o confinamento no programa, comparando sua desenvoltura no show à Jornada do Herói, teoria desenvolvida por Joseph Campbell, além de relacionar sua narrativa como a de uma protagonista de telenovela, se apoiando ao conceito de melodrama e pesquisas de Jesús Martín-Barbero. Para isso, serão analisados os VTs exibidos no programa nos dias de segunda e terça-feira, sempre priorizando a forma com que Juliette foi retratada.

Pretende-se com este artigo mostrar que a edição do Big Brother Brasil consegue retratar uma participante de um ponto de vista narrativo, que utiliza técnicas como a da Jornada do Herói, aliada a conceitos novelísticos, que contribuem para identificação e reconhecimento por parte do público, o que aumenta a audiência e interações nas redes sociais, mobilizando os milhares de fãs do programa.

2. ASPECTOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS DA ANÁLISE

Neste tópico serão abordados os referenciais teóricos e metodológicos que usados como base para a análise final do artigo e contexto do objeto dos objetos de estudo, o Big Brother Brasil e a participante Juliette Freire. Primeiro, será comparado o programa com o melodrama presentes nas novelas Brasileiras e logo em seguida, uma introdução aos conceitos da Jornada do Herói, que vão amparar a análise.

2.1. O melodrama e a novelização no Big Brother Brasil

O Big Brother Brasil muitas vezes se assemelha a uma novela pela forma em que as narrativas são contadas e desenvolvidas. Elementos como romance, traição, vingança e humor, comuns nas telenovelas, acontecem também no reality show, contribuindo para a aceitação e identificação, ou não, do público com os participantes. O gênero novela é um gênero literário, que ao longo da história foi adaptado e trazido tanto para o rádio, quanto para a televisão e hoje é um marco da televisão brasileira, sendo um dos principais produtos televisivos do país.

A telenovela por muitas vezes faz o papel de cumprir um legado para além da diversão, identificando a realidade. Retrata fatos cotidianos, realidades vivenciadas que a maioria dos indivíduos acaba por se identificar. Isso pode ser percebido principalmente no Brasil, país em que a dramaturgia tem grande espaço na televisão, inclusive em horários nobres (RIBEIRO; TUZZO, 2013, p. 3)

Uma das características mais marcantes das telenovelas, é o melodrama. Para Martín-Barbero (1997) nenhum outro gênero conseguiu agradar tanto a América Latina, quanto ele. O autor diz “que é como se estivesse nele o modo de expressão mais aberto ao modo de viver e sentir da nossa gente.”

Podemos perceber que a telenovela mantém muitos dos temas utilizados pelo melodrama desde a sua origem, como o reconhecimento, o amor, a paixão, as injustiças, as traições, a vingança, temas comuns nas relações e no imaginário do homem. Encontramos os personagens típicos do melodrama nas telenovelas, assim como características como o maniqueísmo e o final feliz moralizante. (PALOMARES, 2017, p. 9)

O melodrama se caracteriza principalmente pelo seu público. Essas obras buscam agradar quem assiste e para isso, utilizam do sentimentalismo ou de contextos históricos e sociais, para gerar uma identificação e reconhecimento por parte do público com a obra. Os personagens do melodrama possuem características bem definidas, que além do seu

comportamento, podem ser vistas também expressas pelo figurino, maquiagem, ou montagem de alguma cena. Para Palomares (2007) Muitas características do melodrama estão relacionadas ao público e ao sentimento que pode causar, já que busca agradar a quem assiste, fazendo parte da indústria cultural desde seu âmago

Ainda sobre o melodrama, Martín-Barbero (1997) diz que o que move o enredo é sempre o desconhecimento de uma identidade e a luta contra as injustiças, as aparências, contra tudo o que se oculta e se disfarça: uma luta por se fazer reconhecer.

O autor ainda diz que o gênero tem um eixo central que consiste em quatro sentimentos básicos: medo, entusiasmo, dor e riso e a eles correspondem quatro tipos de situações que são ao mesmo tempo quatro sensações: terríveis, excitantes, ternas e burlescas. Isso tudo é personificado em quatro personagens, o Traidor, o Justiceiro, a Vítima e o Bobo, que juntos, representam e misturam quatro gêneros: romance de ação, epopéia, tragédia e comédia, que estão dentro da obra melodramática.

Nas novelas de hoje em dia, apesar de ainda haver a presença desses quatro personagens, não é mais como antes. Atualmente, um personagem pode além de ser o justiceiro, também ser a vítima, ou em outro caso, a vítima vir a se tornar o justiceiro, ou até mesmo o traidor. Assim, a depender da criatividade do autor, pode-se romper com o tradicional e apresentar novas formas de criar um personagem e contar a sua história, inclusive, rompendo com padrões de gênero.

A telenovela se tornou um forte veículo no que diz respeito à formação da opinião pública, pois ela capta e expressa padrões de comportamento, produzindo sempre debates que giram em todo o país. Retratando problemas que se identificam com a maioria das pessoas, os indivíduos conseguem sempre se identificar com alguns personagens. (RIBEIRO; TUZZO, 2013, p. 8)

Retornando ao Big Brother, diante disso tudo, é possível identificar a presença do melodrama nas narrativas do programa, ao retratar seus participantes. Como exemplo, Juliette, a participante que este artigo colocou como objeto de estudo, que tem uma história de superação, forte influência regional e o embate que ela tem contra as injustiças cometidas pelos demais participantes, mostrando seu senso de justiça.

Com a presença do melodrama e com uma participante que compartilha características de uma mocinha de novela, o nome de “dramaturgia da vida real” que alguns veículos de comunicação ou fãs dão para o programa, não parece ser descabido.

Já que a própria edição, trata através de seus VTs e retrospectivas, os participantes como personagens,

Para quem assiste por vinte e quatro horas, pelo *pay-per-view*, sabe que os participantes muitas vezes não são apenas aquilo que a produção mostra na edição ao vivo, mas na edição, suas principais características são evidenciadas e cada um parece ter seu papel bem definido para a história que quer está sendo contada, como vilão, coadjuvante, conselheiro, anti-herói ou protagonista.

2.2. A Jornada do Herói, segundo Joseph Campbell

A percepção da jornada do herói estipulada por Joseph Campbell em seu livro “O Herói de Mil Faces” (2007) demonstra uma conjuntura de fatores que são utilizados até hoje no meio visual esquematizado pela mídia, diante de um público que está em constante mudança, a mídia, obstinada, se adapta a trabalhar no imaginário de seu público – levando em consideração o fator cultural –, a jornada do herói. Utilizando de conceitos e estratégias que se reinventam a cada era, mas que se mantêm em sua premissa como aponta Joseph Campbell em sua obra, assim é usado nos diferentes meios e mídias.

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. (CAMPBELL, 2007, p. 15)

Campbell explora a teoria de que mitos importantes partilham uma estrutura fundamental, que ele nomeia de "monomito". A ideia de uma única estrutura base para todos os mitos, lendas e histórias já contadas e popularizadas no imaginário humano consolida a figura benevolente do protagonista ideal, o herói a ser seguido e idolatrado por aqueles que tiveram contato ou conhecimento de sua destemida jornada. Campbell, então, estabelece em sua obra 3 importantes atos a serem seguidos para a história do mito: A partida; A iniciação; O retorno.

2.2.1. A partida

Campbell aborda como primeiro ato para o monomito o próprio começo da jornada, dividida em 5 estágios, aqui o nosso protagonista estabelecerá seu primeiro

contato com a aventura proposta, quando o personagem ainda é tido como ingênuo ao que o aguarda. Começando, como ele denomina, pelo "chamado da aventura", o herói da história, em seu mundo conhecido e vida habitual, será apresentado, por um acontecimento ou pessoa, a seu objetivo primordial, o que ele deve alcançar, entretanto, em seguida, Campbell apresenta no segundo estágio, a recusa do chamado. O protagonista por sua vez, em primeiridade recusará esta jornada, entrará em conflito sobre os desafios característicos da jornada, todavia, é recorrente que o uso da jornada do herói para a construção de uma história, nesse estágio, pode e será subvertido, com nosso protagonista abraçando a aventura desde o seu primórdio. O herói se vê estimulado a aceitar a aventura movido pelo desejo da conquista do que lhe fora oferecido ao fim da jornada, inicialmente.

Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens. (CAMPBELL, 2007, p. 67)

Aceitado a jornada, Campbell apresenta o seu terceiro estágio em "o auxílio sobrenatural", habitualmente a figura de um ancião e sábio, que irá introduzir nosso personagem a um "novo mundo", onde ele irá descobrir de fato sua jornada, seus desafios e obstáculos a serem superados ao longo da história. É nesse auxílio que o herói será introduzido ao mundo novo, a travessia do limiar, finalmente a jornada foi iniciada.

Ao entrar em um mundo novo, o indivíduo agora passará pelo quinto e último estágio da primeira etapa definida por Campbell, "a barriga da baleia", uma referência ao conto bíblico de Jonas, preso no ventre de uma baleia, Jonas passa por um momento de transformação, de conhecimento ao desbravar sua nova realidade ainda que preso nesse novo mundo, concluindo assim o momento de partida para o começo da jornada. "[...] Mas, neste caso, em lugar de passar para fora, para além dos limites do mundo visível, o herói vai para dentro, para nascer de novo." Diz Campbell.

2.2.2. A iniciação

A jornada agora se encontra em seu segundo ato, o herói em seu sexto estágio, será testado e desafiado no mundo novo, passará, como nomeado, pela estrada de provas.

Nesse momento, o herói, enquanto avança em sua aventura, irá perder seus aliados ao longo da trajetória das provas ou como consequência das próprias. Até que, finalmente o herói chega em seu último e grande desafio, no 7º estágio da jornada, o encontro com a deusa, agora ele está pronto para combater o seu grande adversário, obstáculo, ele irá até essa dimensão física para sua última prova. Nesse momento o protagonista também irá passar pelo 8º estágio, a tentação, é o momento que o herói tem de se provar, ele passa por uma provocação, uma tentação que coloque em dúvida seu caráter.

Todavia, Campbell defende que enquanto o herói ainda estiver conectado consigo mesmo, com a imagem do mundo real, ele permanecerá fiel ao que lhe tornou essa figura benevolente. Então, finalmente, chegamos ao confronto com o vilão, ou como conceituado, "confronto com o pai", o grande momento em que o herói terá sua batalha final com seu adversário, será o momento de disputa para estabelecer o vitorioso dessa jornada.

"E criou Deus o homem à sua imagem, à imagem de Deus o criou; macho e fêmea os criou; macho e fêmea os criou" Pode surgir a questão da imagem de Deus; mas a resposta já está dada no texto e é bem clara. "Quando o Santíssimo, Bendito seja Ele, criou o primeiro homem, fê-lo andrógino." Essa remoção do feminino sob outra forma simboliza o início da queda da perfeição na dualidade [...]. (CAMPBELL, 2007, p. 147)

Ao fim do segundo ato, chegamos ao momento da apoteose⁶, o herói agora fará sua última decisão épica, o momento de dualidade onde ele irá estabelecer o aprendizado da aventura, é o ponto final dos desafios, encerrada de forma espetacular nosso herói agora é endeusado e celebrado como semelhante a uma divindade. De acordo com Campbell, a apoteose é a expansão da consciência de que o herói terá experiência após derrotar o seu inimigo.

2.2.3. O retorno

Ao fim da jornada do aventureiro, chegou o momento do retorno ao mundo real, ele deve retornar com seu troféu, sua recompensa simbólica, entretanto, como primeiro estágio em sua última fase, Campbell consagra esse momento de retorno inicialmente como a recusa ao retorno. Nosso aventureiro se questiona se será possível reingressar no

⁶**História.** Entre os antigos, cerimônia de divinização, esp. dos imperadores romanos. 2. **Por Extensão.** inclusão de alguém entre os deuses, em função de suas qualidades, atributos; deificação." a. de Aquiles

seu mundo habitual após a transmutação que a trajetória – naquele mundo novo – lhe proporcionou.

O herói inicia agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano [...] Mas essa responsabilidade tem sido objeto de frequente recusa. Mesmo o Buda, após seu triunfo, duvidou da possibilidade de comunicar a mensagem de sua realização. (CAMPBELL, 2007, p. 195)

Mas o herói precisa voltar, ou por ter agradado em sua jornada, e nesse caso ele será abençoado pela personificação do seu patrono sobrenatural para que retorne com algum elixir para a sua sociedade, ou, em outro momento, em caso de desagrado à essas figuras, ele sofrerá uma constante perseguição até que parta desse mundo de aventuras, esse estágio é determinado como "a fuga mágica" ou "o voo mágico".

Contudo, muitas vezes o herói precisará de uma ajuda, de uma assistência para escapar daquele mundo, que Campbell definiu como sendo um dos seus estágios, "o resgate com auxílio externo", passando para o próximo estágio, o aventureiro em seu retorno enfrentará a travessia pelo limiar, muitas vezes sendo uma questão psicológica do personagem, o momento de reflexão sobre a sua jornada, ou de forma literal, atravessando um espaço físico para de fato retornar ao mundo de origem. Agora em seu mundo, nosso protagonista chega a uma grande questão, que Campbell significa como sendo o estágio do "senhor dos dois mundos", o indivíduo reconhece que ele não é mais a mesma pessoa do início da aventura, que a vida dele agora será diferente como consequência da sua transformação durante a jornada.

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa — que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra — é o talento do mestre. (CAMPBELL, 2007, p. 225)

Campbell então chega ao fim de seu monomito, encerrando esse 3º ato com o último estágio, "liberdade para viver", com um questionamento de qual seria o significado de que se revestem a passagem e o retorno miraculoso?

O campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte de outra. Uma percepção da inevitável culpa que o viver envolve pode deixar o coração tão amargurado que, tal como Hamlet ou

Arjuna, podemos nos recusar a prosseguir. (CAMPBELL, 2007, p. 231-232)

É o momento em que o herói da nossa história, reconhece agora o fim da jornada, aceita a sua nova vida assim como as consequências e virtudes que a aventura lhe proporcionou como recompensa. Com a conceituação de "monomito", Campbell influenciou diversos outros autores a estipularem suas próprias "versões" da jornada de herói, um notório autor que simplificou o que Campbell havia abordado em "o herói das mil faces", foi o Christopher Vogler.

Em seu livro "A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores" (2006), ele propôs uma estrutura que serviria como um guia para roteiristas, com objetivo de aplicar a visão do Campbell sobre mitos e lendas, e histórias presentes no subconsciente humano, nas produções audiovisuais. Dividindo em 3 principais pontos; arquétipos de personagens; situações primárias para fluidez da narrativa; e, por fim, a jornada que esse protagonista deverá seguir, baseado em grandes outros sucessos de roteiro que antecederam a pesquisa de Vogler.

3. ANÁLISE DE CONTEÚDO

O conteúdo será analisado segundo as doze etapas da Jornada de Herói, segundo Christopher Vogler, retirado de seu livro, 'A Jornada do Escritor'. Essas doze etapas foram atribuídas com base no livro 'O Herói de Mil Faces' do autor Joseph Campbell. A análise irá relacionar a trajetória da participante Juliette, com cada uma delas.

3.1 O Mundo Comum

Toda história deve partir de algum lugar, e segundo Campbell (2007), este lugar chama-se "Mundo Comum", sendo o ponto de partida da história onde o protagonista vive seu dia-a-dia normal e suas características principais são mostradas, além de seus valores éticos e morais. Para Vogler (2006) O Mundo Comum é o contexto, a base, o passado do herói.

No caso da personagem analisada, Juliette Freire, logo no seu VT⁷ de estreia, exibido no dia 25 de janeiro, ela se apresenta como natural de Campina Grande, na

⁷ "Videotape". fita de material plástico fina, usada para o registro de imagens televisivas ao passar por aparelho em que as partículas são ordenadas. Gravações de vídeo para televisão.

Paraíba, e conta que foi a única na família a concluir um curso superior. Fala sobre sua infância e vida, sobre sua irmã que faleceu e que aprendeu a ser firme e forte com os irmãos. Juliette conta também que é uma pessoa tagarela, fofqueira e que fala errado. Ela também diz que gosta de festas e homens estranhos.

3.2 O Chamado à Aventura

A segunda parte da Jornada do Herói é o Chamado da Aventura, que segundo Campbell, é o primeiro estágio da verdadeira jornada, quando o destino (ou alguma outra força), convoca o herói à realização da aventura. De acordo com Vogler (2006), muitas vezes, o ‘Chamado à Aventura’ pode ser perturbador e desorientador para o herói. Em determinado momento, o protagonista é tentado e seduzido por algum fator, a deixar seu Mundo Comum e adentrar ao Mundo Especial.

Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa. Conforme o entende o místico, ele marca aquilo a que se deu o nome de "o despertar do eu" (CAMPBELL, 2007, p. 60)

Em nossa análise, o chamado à aventura de Juliette se apresenta ainda na primeira semana de programa, com conflitos que levam Juliette e os outros participantes a seguirem a narrativa da jornada. O apresentador Tiago Leifert entra em contato com os participantes do “loft”, entre os quais Juliette é integrante, e anuncia que eles estão imunes no jogo e que devem, em consenso, indicar um participante ao Paredão. Após isso, discussões com os participantes Lumena Aleluia e Fiuk levam a personagem a entender que está inserida no jogo, e que é parte integrante do programa.

3.3 Recusa do Chamado

Com os acontecimentos citados no tópico anterior, Juliette passa a questionar seu papel no programa, afirma estar cansada de pedir desculpas e com medo de se aproximar das pessoas. Ela também declara estar cansada de ser torturada, e que está no seu limite. “Eu não sou isso, mas querem dizer que eu sou, querem me colocar o papel de cão”, diz Juliette. Neste momento, acontece uma tentativa de recusa do chamado.

Segundo Campbell, a recusa do chamado ocorre quando o sujeito perde o poder da ação com significado, e passa a se tornar uma vítima. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido.

3.4 Encontro com o mentor

Durante sua trajetória no programa, pode-se considerar que Juliette possuiu duas mentoras ao longo do jogo. A primeira, foi Sarah. Caracterizada por ser muito inteligente e sagaz em seus apontamentos, Sarah foi uma das favoritas do público durante algumas semanas do jogo. Seu principal aliado no jogo foi Gilberto, e os dois, ao verem que Juliette estava sendo afastada do resto da casa, enxergam ali uma injustiça e resolvem se aproximar dela. Os três juntos, receberam o nome de “G3”, tanto pelos fãs nas redes sociais, quanto pela edição do programa.

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 2007, p. 74)

Por algumas semanas, os três protagonizaram VTs juntos, onde a amizade deles era evidenciada. Como exemplo, na quarta semana, quando Sarah vence a prova do líder e os três comemoram juntos. Durante o período que se mantiveram como aliados, Sarah sempre teve conversas sobre o jogo com Juliette e isso de certa forma, fez com que a participante ficasse mais atenta a sua volta e sobre o que estava acontecendo.

Porém, a amizade das duas não durou. Por diferenças de jogo, que serão abordadas logo abaixo neste artigo, Juliette e Sarah se afastam e por um momento, Juliette volta a se sentir sozinha. Isso vai de encontro com a ideia de Vogler (2006) que diz que em algum momento, o herói deve ir sozinho ao encontro do desconhecido, mesmo que em algum momento, o Mentor tem que lhe dar um empurrão firme. Entretanto, outros mentores aparecem: Camila e João. Os dois fazem o papel de novos conselheiros e amizade para Juliette e mantêm a relação até o final do jogo.

3.5 Travessia do Primeiro Limiar

O primeiro limiar, na definição de Campbell, é a esfera ou horizonte da vida presente do herói, protegida por um guardião, e a travessia deste limiar leva a trevas, ao desconhecido e ao perigo. Segundo o autor, “a pessoa comum está mais do que contente, tem até orgulho em permanecer no interior dos limites indicados, e a crença popular lhe dá todas as razões para temer tanto o primeiro passo na direção do inexplorado”.

Para os brothers, o primeiro limiar é o dia de formação do Paredão. Ao atravessar o limiar (ou ser indicado ao paredão) o participante se encontra num mundo perigoso e desconhecido que pode levar à sua derrota no jogo. Para Juliette, a travessia do primeiro limiar se deu na terceira semana de jogo, quando foi indicada para o Paredão por Thaís.

3.6 Provas, Aliados e Inimigos

Como todo herói, Juliette também passa por testes e tem em sua trajetória aliados e inimigos. Uma das características mais marcantes no Big Brother, é a presença das provas. As principais nesta edição, são a do ‘Líder’, ‘Anjo’ e ‘Bate e Volta’. Juliette participa de todos, porém, só tem sucesso efetivo nas ‘Bate e Volta’, inclusive, em uma delas, ela consegue escapar três vezes do paredão. Nas outras, Juliette tem um desempenho ruim. Nunca foi o Anjo da semana e foi líder apenas uma vez, mas o que se destaca aqui, é sua persistência.

Juliette nunca desistia e sempre se mostrava animada em participar das provas, inclusive, chegando até o final em muitas. A respeito dos aliados e inimigos, seus principais aliados foram Camila, Lucas, Gil, Vitória e João. Apesar de Gil e ela brigarem no meio do jogo, os dois sempre tiveram boa relação e mantiveram o respeito e admiração mútua até o final. Já Vitória, apesar da maneira que tratava Juliette em alguns momentos, era considerada como uma irmã pela participante.

Já Sarah, se enquadra tanto como aliada, quanto como inimiga, em diferentes partes do jogo. No início, foi uma grande aliada, mas quando as diferenças das duas se chocam, ela vira o principal contraponto de Juliette dentro da casa. Porém, a principal inimiga foi Karol Conká. Arthur, Fiuk e Caio em alguns momentos também estiveram nesse papel.

3.7 Aproximação da Caverna Secreta - A Provação

Se aproximam os momentos da maior provação do herói, e ele deve se preparar. Durante este recolhimento, o herói passa a refletir e questionar pontos da sua jornada, e é criado um ponto de quebra antes da provação. No caso de Juliette, esse momento ocorre com conflitos entre ela, Sarah e Gilberto, que culminam na quebra do G3.

A provação é o ponto alto da trama, em que o herói é testado, a maior batalha contra o inimigo. Neste momento, a casa inteira vê Juliette como rival e ela, mais uma vez, se vê sozinha. A solidão de Juliette e os recorrentes votos ao paredão são a grande

provação, que dura por semanas. A eliminação de Sarah em um paredão contra Juliette e Rodolfo marca a vitória da primeira grande prova de Juliette. Na semana seguinte, novamente indicada ao paredão, Juliette é salva por Viih Tube. Depois, é indicada mais uma vez, e salva pela segunda vez. Ela então é indicada uma terceira vez, e faz a prova bate e volta. Juliette ganha a prova, se livra do paredão e conclui suas provas, após eliminar mais um rival.

3.9 A Recompensa e o O Caminho de Volta

Nessas duas etapas da Jornada do Herói, o herói finalmente recebe a sua recompensa e passa a refletir sobre tudo aquilo que passou até chegar no lugar onde está. Para Juliette, a sua recompensa pode ser vista quando ganha a sua primeira prova do líder, justamente a última da temporada. Durante todo o programa, vencer a prova do líder foi uma das maiores vontades de Juliette, mas ela nunca conseguiu até essa em questão.

Depois da vitória, Juliette passa a refletir sobre a sua trajetória na casa. Este é o momento do Caminho de Volta. Ele se vê tão Juliette falando da relação dela com cada um e também indo conversar com cada um dos emparedados para saber como estão. Para Vogler (2006), essa fase marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. O herói compreende que, em algum momento, vai ter que deixar para trás o Mundo Especial, e que ainda há perigos, tentações e testes à sua frente. Trazendo para o contexto, Juliette sabe que o jogo irá acabar, mas ainda há desafios, como a possibilidade de ser eliminada, antes de chegar na final do programa.

3.11 A Ressurreição

Esse é o momento mais importante de toda a Jornada do Herói. É aqui, que ele passa por sua principal dificuldade e fica entre a vida e a morte. No caso de Juliette, esse momento se reflete no último paredão da temporada, antes da final, onde ela entre seus dois maiores aliados: Gilberto e Camila. Ela fica visivelmente abalada e triste por estar entre os três a chance de um ficar sem ir para a grande final.

Muitas vezes, este é um segundo momento de vida-ou-morte, quase uma repetição da morte e renascimento da Provação. A morte e a escuridão fazem um último esforço desesperado, antes de serem finalmente derrotadas. É uma espécie de exame final do herói, que deve ser posto à prova, ainda uma vez, para ver se realmente aprendeu as lições da Provação (VOGLER, 2006, p. 45)

Porém, tudo corre bem para a heroína, e ela consegue chegar na final. Em uma eliminação difícil, a edição faz questão de deixar claro isso. Com muito drama e momentos de emoção, Gilberto acaba sendo eliminado no final e Juliette e Camilla permanecem no jogo. Depois de todos os desafios e conflitos, Juliette consegue ser finalista do Big Brother Brasil 21.

3.12 O Retorno com o Elixir

O fim da Jornada. O herói chega ao final, alcança seus objetivos e retorna para o lar após todos os riscos, provações e batalhas. Ele teve sucesso na sua viagem e foi reconhecido. Segundo Vogler (2006), o Elixir é o tesouro conquistado na busca.

O herói retorna ao Mundo Comum, mas a jornada não tem sentido se ele não trazer de volta um Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial. O Elixir é uma poção mágica com o poder de curar. Pode ser um grande tesouro, como o Graal, que, magicamente, cura a terra ferida, ou pode, simplesmente, ser um conhecimento ou experiência que algum dia poderá ser útil à comunidade. (VOGLER, 2006, p. 46)

No caso de Juliette, o Elixir é a vitória na vigésima primeira edição do Big Brother. Contrariando todas as expectativas dos jogadores, a advogada e maquiadora levou, com 90,15% dos votos, o prêmio de um milhão e meio de reais para casa.

Mas a verdade também, Ju, é que você nunca esteve sozinha, em nenhum momento. E você nunca mais vai se sentir sozinha na sua vida. Isso quem tá dizendo não sou eu, são os quase 24 milhões de seguidores que você tem nas redes sociais. Juliette, você é um fenômeno. No palco montado pelo público, você nunca saiu do primeiro lugar. Você é a campeã do BBB 21, Juliette! (LEIFERT, 2021)

Campina Grande, na Paraíba, o berço de Juliette e o seu Mundo Comum. A heroína retorna para o lar e conclui, assim, sua Jornada do Herói.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo procurou identificar que muitos dos programas de televisão que possuem narrativa e edição envolvendo os participantes, podem ser enquadrados dentro do conceito de jornada do herói. Juliette é um forte exemplo disso. Ser ou não ser a protagonista do programa é subjetivo, mas podemos afirmar que a trajetória dela teve

muitos pontos em comum com as etapas da jornada do herói conceituadas por Campbell (2007) e descritas por Vogler (2006).

Além disso, também foi possível relacionar o programa Big Brother Brasil com as telenovelas exibidas na televisão brasileira, e sendo Juliette, a mocinha que sofre, chora, triunfa e tem um final feliz. Tanto o BBB, quanto as novelas, despertam emoções e sentimentos nas pessoas que os assistem. O público torce a favor, mas também torce contra. E no final, esperam que tudo se resolva e o “bem” vença.

Por fim, a personagem foco deste artigo, Juliette Freire, se mostrou como uma heroína e como uma mocinha, passando pelo chamado à aventura, recusando o destino, ultrapassando provas e desafios para, no fim, acabar bem. Se o Big Brother Brasil é a novela da vida real, Juliette se tornou uma mocinha verdadeira, assim como tantas outras são. Ela representou a realidade de muitos brasileiros que mesmo com todas as dificuldades, não desistem e persistem em busca do prêmio final. A diferença é que enquanto em filmes e novelas é tudo ficção, Juliette é real.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Prefácio de Joseph Campbell, 1948; Tradução Adail Ubirajara Sobral. São Paulo. Cultrix/ Pensamento. 2007.

MARTÍN-BARBERO. Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia I**; Prefácio de Néstor García Canclini; Tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ. 1997.

PALOMARES. T. M. H. J. S. **O Melodrama: Um Sistema Ficcional no Teatro, na Literatura e na Telenovela Mexicana**. ABRALIC, 2017. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais/arquivos/2017_1522199620.pdf>. Acesso em: 20 Jun. 2021.

RIBEIRO, L. C.; TUZZO, S. A. **Jesus Martín-Barbero e seus estudos de mediação na telenovela**. Comunicação & Informação, Goiânia, Goiás, v. 16, n. 2, p. 39–49, 2014. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/29187>. Acesso em: 20 jun. 2021.

VIEIRA, Dimitri. **Jornada do Herói: as 12 etapas de Christopher Vogler e Joseph Campbell para contar uma história impecável**. 03 de Abr. De 2019. In: comunidade. Disponível em: <<https://comunidade.rockcontent.com/jornada-do-heroi/>>. Acesso em: 26 de Jul. de 2021.

VOGLER, Christoper. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores**. Tradução e prefácio de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. 2006.