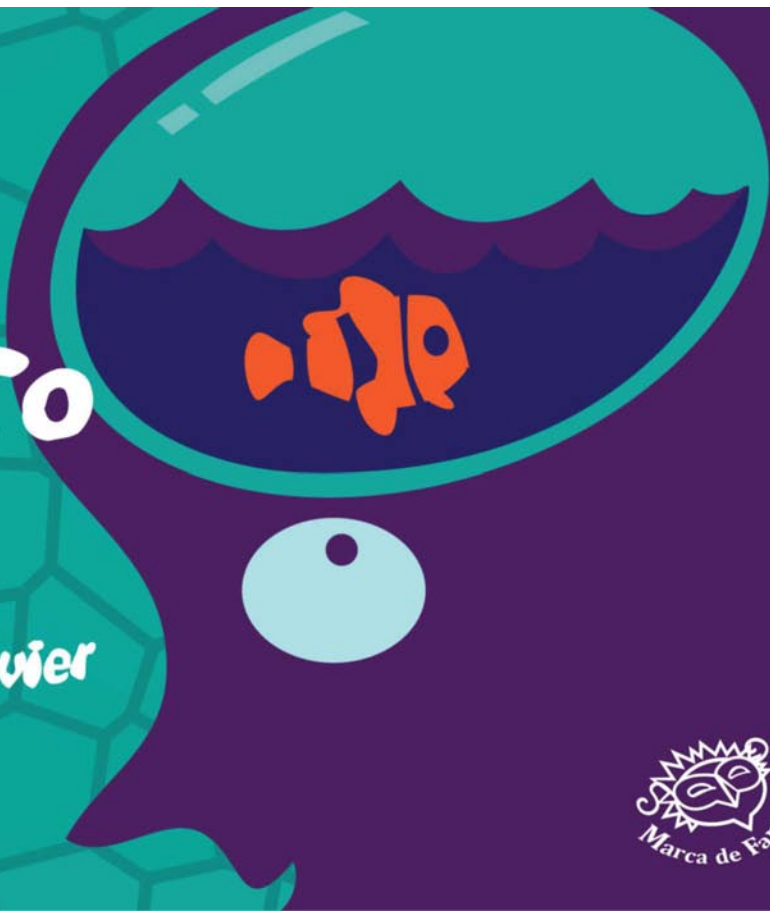


# PROCURANDO Nemo e o MoNOMITO

Raoni Xavier



Raoni Xavier

# Procurrando Nemo e o Monomito



João Pessoa - 2011

Agradeço aos professores Marcos Nicolau, Henrique Magalhães e Alberto Júnior, pela orientação e apoio.

E agradeço aos meus companheiros de grupo de estudos e amigos Alisson Ricardo e Jacqueline Lima por me acompanharem nessa jornada.

## Sumário

- 5. Introdução
- 9. O Monomito
- 13. Não vou deixar que nada aconteça com você
- 14. Pai, me salva...
- 17. O barco foi por ali...
- 20. Peixes não são comida...
- 23. Minhoca, hu, ha, ha...
- 26. Tirem ele de lá...
- 30. Continue a nadar...
- 31. Esse cara tá te incomodando?
- 32. Quando eles sacam, tu saca, sacou?
- 34. Que pai dedicado...
- 34. Você não sabe falar baleiês...
- 38. Nadem para baixo...
- 40. Conclusão
- 43. Referências
- 44. Autor
- 45. Expediente

# Procurando Nemo e o Monomito

Raoni Xavier\*

## Introdução

**N**os primeiros anos de seu desenvolvimento, então sem um modelo artístico definido, a animação buscava sua afirmação como arte e entretenimento explorando “gags” e efeitos visuais em filmes de curta duração, apresentados em espetáculos de variedades. Apenas no final da década de 1920, com o início da série de aventuras *Silly Symphonies*, produzida pelo

Estúdio Disney, o cinema de animação experimentou o poder de contar histórias com estruturas narrativas mais audaciosas, numa façanha em que ao mesmo tempo ampliava seu potencial expressivo, angariava um público mais vasto e ainda por cima se capacitava a desafiar o cinema de atores reais enquanto espetáculo audiovisual (BARBOSA JR., 2002, p. 45-117).

---

\* Graduado em Educação Artística pela UFPB. Trabalho orientado pelo Prof. Alberto Lucena Júnior (Educação Artística/UFPB)

Nessa série era comum a adaptação de contos de fadas, estratégia aperfeiçoada com grande êxito já no primeiro longa-metragem, o filme “Branca de Neve e os Sete Anões”, de 1937. Uma parte do sucesso dessas adaptações se devia à universalidade dos elementos simbólicos contidos nesses contos.

Da história que contamos para ninar os nossos filhos à mais complexa obra da literatura mundial, o poço de onde extraímos nossos símbolos é um só, e está ligado à natureza da existência humana. Partindo dessa premissa, o estudioso de mitologia e religião comparada Joseph Campbell, em seu mais celebrado livro, *O Herói de Mil Faces*, procurou traçar uma linha guia que conecta todas as narrativas de vários lugares do planeta. Essa linha guia ele denominou Monomito. De acordo com o Monomito de Campbell, toda mitologia, len-

da, folclore ou religião possui símbolos semelhantes e universais, apesar das idiossincrasias locais. Estes símbolos podem constituir uma parte ou a completude de uma jornada heróica simbólica.

Utilizando como referência os estudos de Carl Jung e Sigmund Freud sobre o sonho, o inconsciente coletivo e os arquétipos, Campbell mostra que a existência do Monomito está relacionada à própria condição existencial humana, de nascimento e de morte, de sonho e de realidade, de necessidades fisiológicas e psicológicas. Jesus Cristo, Buda, Odisseu, entre outros heróis da religião ou da literatura, do mito ou do folclore, são todas formas diferentes, criadas por culturas diferentes, mas que ilustram a mesma aventura psicológica primordial. Essa aventura universal o autor chamou, no livro citado, de “A Jornada do Herói”.

A jornada seria a aventura vivida por cada ser humano e teria início na saída do mundo confortável e protetor do ventre materno para um mundo estranho, repleto de desafios. O cavaleiro de capa e espada que sai do ambiente confortável do vilarejo e entra na floresta sombria para matar o dragão e libertar a donzela, a menina que atravessa o espelho e se depara com um mundo estranho, o menino da fazenda que entra na mata para matar a onça, ou o soldado que luta contra os deuses a fim de retornar a sua casa e rever sua amada, são maneiras diferentes de falar sobre os mesmos personagens e a mesma aventura universal.

Os estudos de Joseph Campbell influenciaram escritores, cineastas e animadores que passaram a atentar para a utilização consciente e metódica desses conhecimentos na construção de sua arte. Um dos exemplos mais explí-

bitos é o do cineasta americano George Lucas, que em sua obra mais celebrada, *Guerra nas Estrelas*, de 1983, usou e abusou dos conceitos da jornada do herói, de uma maneira direta, causando grande impacto no público, inclusive no público adulto. Outra história, mais recente, onde podemos reconhecer uma clara inspiração nos conceitos de Campbell, é a do filme *Matrix*, de 1999, dos irmãos Wachowski.

De forma menos direta, conhecendo ou não o trabalho do mitólogo americano, outros artistas, principalmente cineastas e animadores, continuam utilizando arquétipos mitológicos para a construção de suas narrativas. Isso não é nenhuma surpresa, pois, como mostra Campbell, esses arquétipos antecedem os estudos mitológicos modernos, antecedem até mesmo a escrita, são universais e atemporais, fazem parte do inconsciente de todo ser humano.

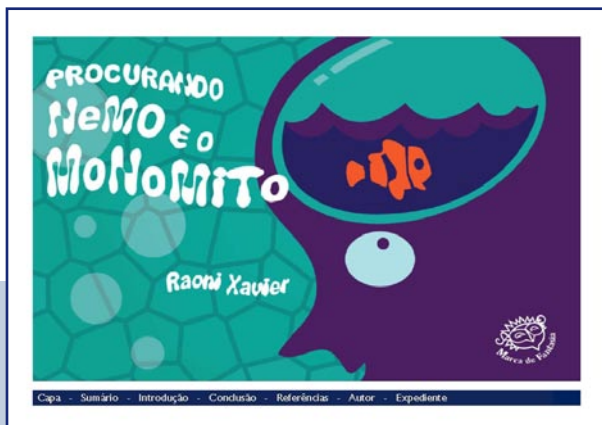
Podemos utilizar esses estudos da mitologia para analisar as narrativas veiculadas hoje, principalmente pelo cinema, em termos de empatia do público. Dentro desse gênero, o cinema de animação, mais na sua vertente estilizada do que na realista, tem se destacado na atualização de muitos mitos contados e recontados através da história. Seus personagens conquistam a empatia não só do público infantil, mas também de jovens e adultos, que encontram em suas histórias maneiras modernas de acessar conteúdos mitológicos.

Analisar a narrativa de um filme de animação atual, buscando identificar onde estão e como são representados os conceitos do monomito de Campbell em seu enredo, e de que maneira esses símbolos contribuem na empatia do público com essa história, é o objetivo deste artigo. Para tanto, analisaremos o filme

de animação *Procurando Nemo*, de 2003, produzido pelo estúdio *Pixar* e ganhador do Oscar de melhor animação. O filme foi dirigido por Andrew Stanton, com história original do próprio diretor e participação dos roteiristas Bob Peterson e David Reynolds.

O filme conta a história de Marlim e Nemo, pai e filho, dois peixes-palhaço que moram na grande barreira de coral próximo da costa da cidade australiana de Sidney. A aventura tem início quando Nemo é capturado por mergulhadores e Marlim parte numa busca desesperada para recuperar o filho. *Procurando Nemo* foi escolhido como alvo desta análise por questões didáticas, por ser um dos filmes de animação dessa década onde encontramos, de forma clara e com detalhes, os rastros da jornada do herói de Campbell.

# Procurando Nemo e o Monomito



## Procurando Nemo e o Monomito

Raoni Xavier

Série Quiosque nº 25.

João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

46p. Ebook (pdf).

Leia a sequência desta obra  
de Raoni Xavier

Adquira o arquivo completo por apenas R\$5,00  
Faça transferência ou depósito no Banco do Brasil,  
agência 1619-5, conta 41626-6,  
para Henrique Magalhães.

Mande o número do envelope do depósito,  
seu pedido e seu endereço para  
[henriquemais@gmail.com](mailto:henriquemais@gmail.com)



Para mais informações, acesse o sítio

[www.marcadefantasia.com](http://www.marcadefantasia.com)