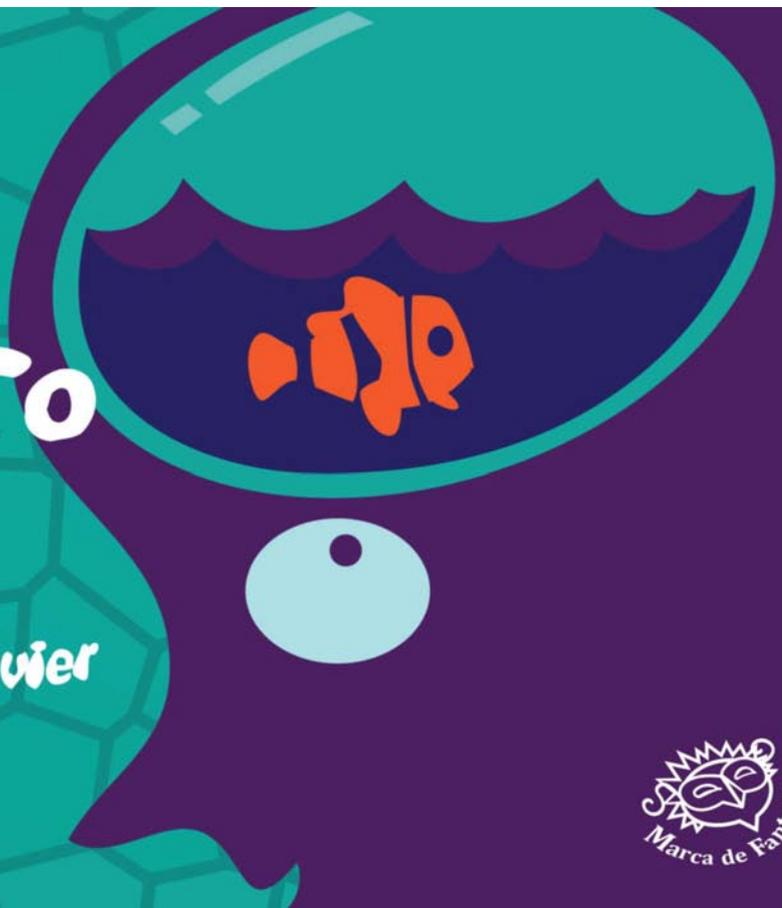


PROCURANDO
Nemo e o
MoNOMITO

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

Nos 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.

O Monomito

A Jornada do Herói teorizada por Campbell se constitui num ciclo de morte e renascimento e de busca e aquisição de poderes intrínsecos. Eis o esquema nuclear do monomito:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36).

Campbell coloca o arquétipo do herói como pivô da sua teoria, pois constata que o mito, os contos de fadas e as lendas folclóricas

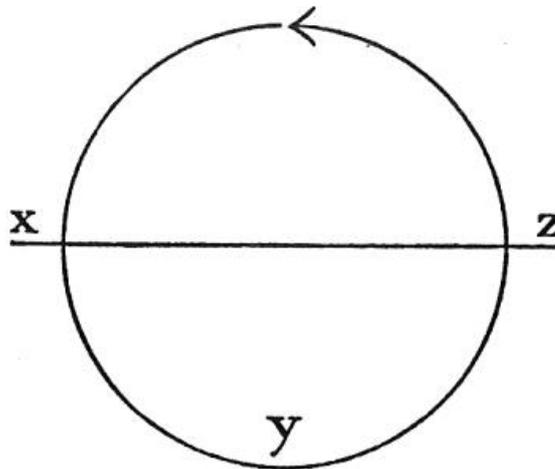


Figura 1: Ciclo da jornada do herói. Fonte: Campbell, 2007

contam, em sua maioria, histórias de personagens, sejam deuses ou mortais, que percorreram uma jornada de sacrifícios em nome de um benefício comum à sua comunidade ou ao mundo. É o caso, citado pelo autor, do herói Prometeu, que foi à morada dos deuses trazer o fogo para

a humanidade. Outro mito citado no livro é o do Buda, que, sentado sob a árvore Bó, enfrentou o deus Kama-Mara em busca da iluminação e, quando a alcançou, voltou à terra natal para ensinar o caminho aos demais. Existem também aquelas histórias de heróis locais cujos benefícios oriundos de seus feitos serão vertidos em favor de uma localidade específica. É o caso da lenda de Robin Hood, ou da batalha de Teseu contra o Minotauro.

Contudo, antes mesmo de regressar com os “elixires”, o herói vive uma jornada de transformação psicológica. Para entendermos o Monomito de Campbell, precisamos enxergar a jornada do herói enquanto uma busca, consciente ou inconsciente, por autoconhecimento. Segundo o autor, é essa contraparte psicológica que possibilita estabelecer os paralelos entre as mais variadas narrativas heróicas, visto

que existe um substrato primordial que torna todos os seres humanos iguais, e essa unidade está diretamente ligada ao fato de que todos somos filhos de um pai e de uma mãe, e de que algum dia vivemos a transformação da saída do ventre para o mundo exterior. A jornada de desafios vivida pelo herói é a nossa própria jornada nesse mundo repleto de maravilhas e terror, nossa constante transformação, nossa eterna busca por conhecimento.

[...] a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários, e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência

e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C. G. Jung denominou „imagens arquetípicas“. (CAMPBELL, 2007, p. 27).

É importante perceber que o herói abordado no monomito é o herói virtuoso e não o herói trágico. Como foi constatado por Campbell, é desse tipo de herói que tratam as narrativas mitológicas. Existem outros tipos de narrativa que divergem desse. É o caso das tragédias gregas, do romance realista moderno e de uma parcela das histórias contadas hoje, independentemente do veículo utilizado. Essas histórias não falam da superação de desafios e da transcendência, mas da destruição e da permanência. Seja na tragédia grega, que dramatiza a derrota do herói perante um destino inexorável gerado por um grave erro co-

metido; ou na literatura moderna, através de seu realismo e intimismo que mostra personagens relegados aos traumas e perturbações da vida cotidiana, com desfechos anticonclusivos e melancólicos; essas histórias existem para a nossa constatação das agruras e penas da jornada da vida: ora são simples constatações do abismo da existência, ora têm o efeito catártico de espargir essas cenas brutais de nossa mente. As narrativas mitológicas são a contraparte destas, pois seu objetivo é mostrar exemplos de superação, é operar em nossa psique as transformações necessárias para continuarmos nossa jornada em meio à terra devastada: “O final feliz do conto de fadas, do mito e da divina comédia do espírito deve ser lido, não como uma contradição, mas como transcendência da tragédia universal do homem” (CAMPBELL, 2007, p. 34). Esse é um dos fortes indícios do

maior apelo que essas histórias têm perante o público.

Campbell dividiu o monomito em várias etapas:



Figura 2: Diagrama da Jornada do Herói. Fonte: Campbell, 2007

Na análise do filme, iremos atentar às principais etapas descritas no esquema de Campbell acima: o chamado da aventura, o auxílio sobrenatural, os limiares, o ventre da baleia e o retorno. Também identificaremos conceitos e personagens atribuídos a cada uma dessas etapas, como o arauto, o amuleto mágico, os guardiões de limiar e o elixir. É aconselhável que se tenha assistido ao filme antes de prosseguir na leitura, pois o conteúdo do artigo revela partes cruciais do enredo. Teremos a desconfortável tarefa de “explicar a piada”, mas será uma jornada prazerosa para aqueles que buscam entender um pouco sobre a produção de roteiros cinematográficos e histórias em geral.

Não vou deixar que nada aconteça com você

A introdução do filme serve para apresentar os personagens. Marlim e Coral são um casal de peixes-palhaço que acaba de se mudar para uma casa nova, uma anêmona, nos limites do recife. Coral acaba de desovar e os dois estão cuidando dos filhotes. Então o feliz casal tem sua vida transformada pelo ataque de uma barracuda, que mata Coral e devora todas as suas crias, deixando Marlim sozinho. Ele encontra uma ova que sobreviveu ao ataque e dá a ela o nome de Nemo.

Aqui temos o início da formação psicológica dos dois personagens principais do filme. Marlim, perturbado por um sentimento de culpa pelo incidente, encontra em Nemo uma

maneira de se redimir, prometendo que jamais deixará que algo lhe aconteça. Junto com esse sentimento de culpa se desenvolve uma profunda insegurança, que será mais bem demonstrada nas cenas seguintes, em sua relação com o Nemo já crescido.

Já é época de Nemo ir para a escola. Marlim se mostra um pai superprotetor e inseguro. Nemo é uma criança agitada, sempre alvo dos excessivos cuidados do pai. Ele nasceu com uma nadadeira defeituosa, o que contribui para aumentar o zelo de Marlim. Nemo faz de tudo para romper a barreira de proteção do pai e poder viver suas aventuras, mas quando se encontra em apuros faz o que qualquer criança superprotegida faria: grita pelo pai ou por qualquer ajuda, e não consegue lidar com os problemas sozinho.

Pai, me salva...

O primeiro conceito da Jornada do Herói proposto por Campbell é o *Chamado da Aventura*. Através de algum evento ou de uma entidade secundária, chamada de *Arauto*, o herói é retirado do conforto e regularidade da vida comum e transportado para um mundo inexplorado, de desafios, monstros, bruxas e outros seres mágicos. O arauto geralmente é um personagem envolto em mistério: “O arauto ou agente que anuncia a aventura [...] costuma ser sombrio, repugnante ou aterrorizador, considerado maléfico pelo mundo” (CAMPBELL, 2007, p. 62). Mesmo quando aparenta ser um personagem amigável, como o coelho em Alice no País das Maravilhas, mais tarde descobrimos uma figura repleta de mistério.

Tanto para Nemo quanto para seu pai, o Arauto é o barco de pesca. Isto porque, se não fosse pela aparição do barco e dos mergulhadores nos limites do recife, nada de anormal teria acontecido na vida dos dois protagonistas; Nemo voltaria para casa seguro, ainda sob os cuidados de Marlim. Em outras palavras, não haveria história que valesse a pena contar.

O chamado pode se dar de maneira voluntária ou involuntária, consciente ou inconsciente. No filme *Matrix*, de 1999, o personagem principal, Neo, é convidado por um misterioso hacker, através do computador, para ir até um bar onde terá início a aventura. Neo está consciente de que o hacker é um sujeito perigoso, mas que poderá trazer respos-

tas às suas dúvidas. Ele parte voluntariamente, saindo do seu cotidiano para encontrar-se com o hacker num bar estranho. No filme analisado, Nemo nada em direção ao barco por pura rebeldia, para desafiar o pai. Quando o mergu-



Figura 3: Nemo e o barco

lhador o captura, ele não parte voluntariamente, e grita pelo socorro de Marlim. Este também não responde ao chamado para a aventura de maneira voluntária, ele é acidentalmente jogado nela, por causa do amor que sente pelo filho. De repente, pai e filho são arrancados do conforto do recife e atirados numa aventura rumo ao mar aberto, desconhecido e perigoso.

Antes de continuarmos, é preciso que re-flitamos sobre uma questão. No livro *O Herói de Mil Faces*, uma das maiores preocupações de Campbell foi mostrar que todos esses elementos mágicos e eventos misteriosos que aparecem nos mitos são na verdade símbolos para representar os mistérios das profundezas inexploradas do nosso inconsciente. Portanto, na história de Nemo, o mar aberto não é apenas o lugar inóspito e cheio de perigos onde acontece a aventura. Num plano metafórico, ele é o

lugar que possibilitará a transformação da vida psicológica e da relação entre Nemo e Marlim, algo que dificilmente aconteceria na calmaria do recife. Ou seja, a jornada do herói, antes de tudo, é uma jornada de autoconhecimento; os Dragões e Bruxas são as encarnações dos nossos desejos e ansiedades não resolvidos, dos nossos medos e das nossas dúvidas. O tesouro dentro do baú é o conhecimento a respeito de nós mesmos e do nosso lugar no mundo. Uma jornada que todo ser humano percorre de maneira inconsciente ao longo da vida. Por isso essas histórias causam tanta empatia.

[...] o chamado sempre descerra as cortinas de um mistério de transfiguração – de um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento. O horizonte familiar da

vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais já não são adequados; está próximo o momento da passagem por um limiar. (CAMPBELL, 2007, p. 61).

O barco foi por ali...

Chegamos ao segundo elemento observado por Campbell nas diversas histórias que analisou: o *Auxílio Sobrenatural*. Todo herói possui um ajudante. Em toda jornada heróica existe um personagem que está ali apenas para prestar auxílio, para entregar a poção mágica ou o amuleto que ajudará o herói a vencer o “monstro de mil olhos”.

Assim como acontece nas narrativas de ficção, acontece na vida real. É comum, quan-

do estamos buscando a solução de um problema, aparecer aquela pessoa que nos ajuda, seja dando um apoio moral, um conselho, ou tentando resolver junto conosco. O Auxiliar Sobrenatural, nas narrativas mitológicas, representa as forças do desconhecido que nos ajudam a prosseguir com a nossa busca. As mesmas forças que atuarão para nos destruir são as que nos auxiliarão, pois o plano delas é nos pôr à prova, é fazer com que aprendamos algo sobre nós mesmos.

A conversa agora ficou um pouco espiritual, não é? Mas isso faz parte do nosso processo de criação de símbolos. Essa ambiguidade metafísica espiritual é algo presente em todas as narrativas mitológicas do mundo. Para compreendê-la, precisamos voltar no tempo, à época em que éramos dois.

Todos nós somos frutos de um homem e

de uma mulher. Em nosso inconsciente coletivo a mulher representa o conforto, tudo que nos acolhe.

Os seres humanos nascem cedo demais; quando o fazem, estão inacabados e ainda não estão preparados para o mundo. Em consequência, toda a defesa que têm contra um mundo de perigos é a mãe, sob cuja proteção ocorre um prolongamento do período intrauterino. (CAMPBELL, 2007, p. 16).

Quando saímos do útero da mãe, estamos iniciando nossa jornada em direção ao pai: todas as provações e desafios impostos pelo mundo são atribuídos à figura paterna. Porém, ao mesmo tempo em que somos o pai, somos também a mãe. As duas faces da moeda não se anulam, uma não é melhor do que a outra, e sua natureza

é o equilíbrio. É dessa forma que iremos encontrar, nos símbolos e narrativas construídos pelo homem, que as forças de proteção e destruição na verdade vêm do mesmo lugar, pois o foco da criação é um só. O objetivo das forças de destruição (pai) não é nos destruir e sim nos pôr à prova; o objetivo das forças de proteção (mãe) não é nos fazer viver para sempre, mas sim permitir que continuemos nossa busca, oferecendo o equilíbrio ao poder destrutivo do pai. Afinal, o que seu pai e sua mãe sempre dizem? “Coma para crescer forte e inteligente”. Crescer forte e inteligente para quê? Para sobreviver e continuar a busca.

Portanto, apesar de o Auxílio Sobrenatural representar as forças maternas de proteção, essa entidade atua em acordo com as forças paternas de destruição, formando um equilíbrio necessário para que o herói seja testado.

É comum encontrarmos ajudantes do sexo masculino, pois simbolicamente o sexo não é relevante e sim o caráter protetor do personagem. Na história de Pinóquio, por exemplo, temos a figura masculina do grilo falante como auxiliar sobrenatural.

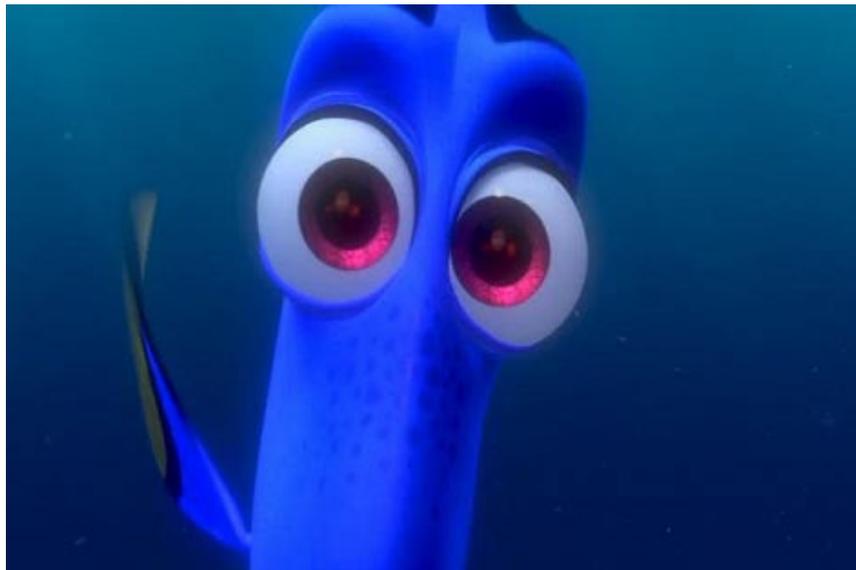


Figura 4: Personagem Dore

Dito isto, podemos voltar à nossa história submarina, em que o Auxílio Sobrenatural vem de um peixinho azul com problema de memória. Dore, a ajudante de Marlim, é uma personagem contraditória, pois ao mesmo tempo em que ela ajuda, parece também atrapalhar, por causa do seu problema de esquecimento.

O Auxiliar Sobrenatural muitas vezes é quem dá ao herói o *amuleto* ou qualquer *artefato mágico* que irá ajudar na sua jornada. No caso de *Procurando Nemo*, o amuleto é uma máscara de mergulho que os dois só irão encontrar na travessia do primeiro limiar.

Peixes não são comida...

A jornada do herói no mundo desconhecido é feita através do rompimento de *limi-ares*. Os limiares são barreiras onde as forças do abismo se concentram; para continuar na sua busca pelo conhecimento, o herói precisa se mostrar capaz de atravessar esses limites, seus perigos e guardiões. O *guardião de limiar* é uma entidade dotada de poder que pode destruir o herói. Nesse momento da história, em que Marlim e Dore partem para a travessia do primeiro limiar, eles estão se encaminhando até os limites do mundo conhecido e seguro. Imagine uma criança que pula para o quintal do vizinho pela primeira vez para pegar a sua bola de futebol, e de repente se depara com um cachorro rosnando de raiva. O cachorro seria

uma espécie de guardião do limiar. No caso da história de Marlim e Nemo o guardião do primeiro limiar é Bruce, o tubarão que não come peixes. No início, ele se mostra amigável, mas ao sentir cheiro de sangue, revela toda a fúria do desconhecido, contra a qual Marlim e Dore terão que lutar, ou escapar.

Muitas vezes, o guardião de limiar funciona como uma espécie de aviso para o herói. É uma maneira de dizer que ele não é bem vindo no “quintal da criação”, que está lidando com forças poderosas que podem destruí-lo e que a jornada não será fácil: “Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo” (CAMPBELL, 2007, p. 82). Portanto, o aspecto do guardião do primeiro limiar é



Figura 5: Marlim e Bruce

o de proteção. Percebamos que o tubarão Bruce é composto de dois aspectos: o amigável e o destrutivo. Durante a reunião com os tubarões, fica claro para Marlim e Dore que, ape-

sar da amabilidade dos seus anfitriões, não seria um bom negócio provocá-los, afinal eles têm mandíbulas enormes e letais.

Todavia, o momento que desencadeia o lado destrutivo do guardião só aconteceu porque Marlim, quando viu a máscara de mergulho (o amuleto), saiu da distração momentânea da reunião e retornou à jornada, à sua busca pelo paradeiro do filho. Marlim foi contra todos os alertas

proporcionados pelo guardião, o que levou este a demonstrar toda a sua fúria.

Precisamos entender que nos filmes as coisas não acontecem de maneira tão direta.

Ao analisar os símbolos mitológicos propostos por Campbell, estamos lidando com uma macroestrutura da história. Os roteiristas se valem de diversos artifícios para costurar a microestrutura da trama: o fato contraditório e ao mesmo tempo risível de um tubarão vegetariano é uma forma de mostrar o caráter ambíguo do guardião do limiar: proteção e destruição. O artifício de ele voltar a seu instinto natural quando provocado pelo cheiro de sangue foi uma maneira de emendar um fragmento da história com outro, dando-lhe continuidade. A fúria desencadeada por esse evento, num plano simbólico, representa o aspecto destrutivo do



Figura 6: A reunião dos doze passos

guardião, instigado pelo desrespeito aos alertas, que é explicitado na busca de Marlim pela máscara.

Como foi dito anteriormente, o Auxiliar Sobrenatural é o responsável pelos amuletos e

itens mágicos que ajudarão o herói. A máscara de mergulho encontrada por Marlim é uma metáfora do amuleto mágico. Um exemplo de Auxiliar Sobrenatural citado por Campbell vem dos índios americanos do sudoeste e se caracteriza por uma velha, chamada de Mulher Aranha, que mora num buraco no chão. Quando aparece na história Navajo dos irmãos gêmeos que vão em busca do seu pai, o Sol, a Mulher Aranha lhes dá como amuleto um arco com três penas mágicas, além de lhes ensinar um encantamento capaz de afastar os perigos. Depois disso, os irmãos partem sozinhos. De maneira diferente, a Auxiliar Sobrenatural Dore segue com Marlim durante toda a história. Não é ela quem dá a ele a máscara de mergulho, seu amuleto mágico; porém é ela a responsável por decifrá-la. Marlim não sabe ler a língua humana, quem lê o que está es-

crito na máscara é Dore. Outro exemplo é o momento em que Marlim e Dore encontram um cardume de peixes. Marlim tenta perguntar aos peixes como chegar à Corrente Leste Australiana, mas não obtém sucesso. Eles só dão atenção a Dore. O amuleto mágico pode ser uma metáfora para toda a ajuda que o herói irá receber na história.

Minhoca, hu, ha, ha...

Nessa história temos algo incomum. Existem dois heróis agindo paralelamente: enquanto vemos Marlim em sua busca pelo filho, Nemo vive uma outra jornada dentro do aquário. Como foi dito anteriormente, a aventura do herói é uma aventura de autoconhecimento e de transformação psicológica. A introdução do

filme nos mostra dois personagens em desarmonia: Marlim, superprotetor, precisa aprender a confiar no filho; Nemo, superprotegido, precisa aprender a confiar em si mesmo.

O ritual que os outros peixes do aquário fazem para receber Nemo acaba funcionando como um daqueles rituais de passagem dos povos antigos. A função de muitos rituais de passagem é a de marcar uma transformação na mente do participante do ritual, ajudando-o a assumir uma nova postura, uma outra forma de enxergar o mundo, diferente dos desejos e medos da infância, para que assim possa exercer seu papel na comunidade e se tornar apto a enfrentar os novos desafios que surgem.

Os mitos, enquanto representa-

ções simbólicas do inconsciente, também exercem essa função de transformar a percepção:

O propósito e o efeito real desses rituais consistia em levar as pessoas a cruzarem



Figura 7: Ritual no aquário

difíceis limiares de transformação que requerem uma mudança dos padrões, não apenas da vida consciente, como da inconsciente. (CAMPBELL, 2007, p. 20).

Ao descrever o ritual de circuncisão de um garoto aborígine australiano, Campbell mostra como a mitologia desses rituais antigos contém os traços da jornada do herói. Na maioria dos rituais desse tipo, o objetivo era afastar o menino dos pensamentos e desejos infantis e introduzi-lo no mundo do jovem caçador, ou do jovem guerreiro. Isso equivale a uma morte e um renascimento: trata-se da morte de uma maneira de enxergar o mundo para o nascimento de uma outra, necessária à sobrevivência. Com irreverência, o filme da Pixar nos mostra um ritual de passagem semelhante, quando Nemo, recém-chegado no aquário,

recebe um novo nome: Minhoca. O objetivo desse ritual é introduzir o garoto no novo grupo. Toda aquela aura de mistério e medo criada pelos peixes, culminando no grande desafio de atravessar a corrente de bolhas do “Monte baba lava pela boca”, serve para mostrar que Nemo está prestes a deixar o mundo infantil e se tornar um membro maduro da nova comunidade, a “Irmandade Aquariana”.

Nemo, ou melhor dizendo, Minhoca, está pronto para dar início a sua jornada de transformação, enfrentando seus próprios limiares e monstros. O contato com o peixe Gil, o líder dos peixes do aquário, é decisivo na sua transformação. No primeiro contato dos dois, antes do ritual, Nemo é sugado acidentalmente pelo tubo do filtro que drena a água do aquário. Antes mesmo de tentar sair, o pequeno peixe-palhaço começa a gritar pelo pai. Gil diz para

ele parar de pedir ajuda e se esforçar para sair; Nemo retruca dizendo que uma de suas nadadeiras não é boa. Gil mostra para ele que uma de suas nadadeiras também não é boa, mas que isso não o impede de agir. Nessa cena, Nemo encontra em Gil uma figura paterna, um exemplo a seguir. Ele será seu Auxiliar Sobrenatural. Os outros peixes também cumprem esse papel, mas Gil é o mais importante por mostrar a Nemo que ele é capaz de tudo, apesar de ser diferente.

Após o ritual, Gil fala do plano para tirar todos os peixes do aquário. O plano depende que Nemo entre no filtro, o mesmo que o havia sugado antes, e o faça parar de funcionar. O primeiro limiar da jornada de Nemo foi o ritual. Agora ele está pronto para enfrentar o segundo limiar: a entrada no filtro.

Tirem ele de lá...

Não existe uma forma única para os símbolos e arquétipos aparecerem nas histórias. Encontramos muitas variantes, todas representando os mesmos personagens e conflitos, ou seja, o conteúdo não se altera, apenas a forma. Da mesma maneira, ao se analisar um enredo segundo a *Jornada do Herói* de Campbell, não é necessário que se encontrem todos os elementos descritos por ele, tampouco eles precisam estar na sequência em que o autor os apresenta. O filme *Procurando Nemo* é uma das histórias modernas onde encontramos a jornada do herói da maneira mais semelhante à que Campbell descreveu em seu livro. Existem outros exemplos, como o filme *Matrix* e o filme *Star Wars*. O esquema de Campbell é um ponto de parti-

da didaticamente organizado para que se possa abordar o problema de maneira científica. É dessa maneira que podemos estabelecer a relação entre a jornada de Marlim e a de Nemo sem nos perdermos no labirinto formal, acessando



Figura 8: Nemo e o filtro do aquário

a macroestrutura da história e percebendo o conteúdo simbólico por trás dela. A jornada dos dois difere substancialmente quanto à forma, como veremos a seguir. Por exemplo, enquanto Marlim terá de atravessar vários limiares para alcançar a transformação, Nemo terá chegado ao fim da sua já no segundo desafio.

Nemo enfrenta o filtro do aquário, seu segundo teste, seu segundo limiar. Apoiado pelos outros peixes, ele entra no filtro, luta contra a hélice, mas fracassa. Diferente do que aconteceu na jornada de Marlim, Nemo não conseguiu vencer o guardião, que o jogou de volta ao mundo infantil, relegando-o à condição de peixinho superprotegido. Existe aqui um outro conceito indicado por

Campbell: o *Ventre da Baleia*.

O *Ventre da Baleia* é um motivo largamente conhecido entre as culturas do mundo:

O herói irlandês, Finn McCool, foi engolido por um monstro de forma indefinida. [...] A pequena garota alemã, Chapeuzinho Vermelho, foi engolida por um lobo. O favorito Polinésio, Maui, foi engolido por sua tataravó, Hine-nui-te-po. E todo o panteão grego, exceção feita a Zeus, foi engolido pelo seu pai, Crono. (CAMPBELL, 2007, p. 92).

Esse conceito simboliza a chegada do herói ao “fundo do poço”, sua aniquilação. Existem várias histórias religiosas e mitológicas em que o herói só pode renascer após ser aniquila-



Figura 9: Nemo triste

do no abismo desconhecido. A transfiguração da sua psique se dará a partir do processo de morte do seu ego infantil e do renascimento. Aqui, Campbell faz uso mais uma vez de conceitos psicanalíticos para corroborar sua tese:

Essas fixações representam uma impotência em abandonar o ego infantil, com sua esfera de relacionamentos e ideais emocionais. Estamos aprisionados pelos muros da infância; o pai e a mãe são guardiães das vias de acesso, e a atemorizada alma, temendo alguma punição, não consegue passar pela porta e alcançar o nascimento no mundo exterior. (CAMPBELL, 2007, p. 92).

O autor está se referindo ao apego que nós temos ao nosso horizonte de conhecimento. Atravessar um limiar e entrar nesse outro mundo, o qual não conhecemos de início, nos causa medo, então nos apegamos cada vez mais ao mundo convencional. Isso significa que o herói precisa mergulhar dentro de si e destruir seus monstros, ou ser morto por eles, para só então renascer. Essa descida máxima

até o Ventre da Baleia, que é o próprio inconsciente do herói, é o clímax da sua jornada de iluminação.

“Esse motivo popular enfatiza a lição de que a passagem do limiar constitui uma forma de autoaniquilação. [...] No lugar de passar para fora, para além dos limites do mundo visível, o herói vai para dentro, para nascer de novo” (CAMPBELL, 2007, p. 92). Fracassar na travessia do filtro do aquário representou para Nemo essa aniquilação. A tristeza, a falta de esperança e o desapontamento que se seguiram ao fracasso representaram um passeio do herói pelo Ventre da Baleia; significa que ele só pode sair de lá, renascer, quando estiver pronto, quando houver aniquilado o seu ego e ampliado seu horizonte de conhecimento. O ego de Nemo é a sua dependência do pai. Ele se manifesta sempre que Nemo está em peri-

go, pois esse é seu horizonte de conhecimento, onde existe um pai superprotetor que estará sempre ali para salvá-lo.

Dore, com seu senso de humor sempre alerta para melhorar o ânimo do amigo, pronuncia a frase que mais na frente se transformará na grande mensagem da história. “Continue a

Continue a nadar...

A descida de Marlim e Dore às profundezas abissais em busca do amuleto perdido – a máscara de mergulho – nos mostra a chegada ao segundo limiar. Aqui, mais uma vez, Dore, a Auxiliar Sobrenatural, apresenta sua inestimável ajuda, sem a qual Marlim não conseguiria continuar. Vendo a máscara sumir na escuridão do abismo, Marlim perde as esperanças de encontrar seu filho e se encolhe numa pedra.

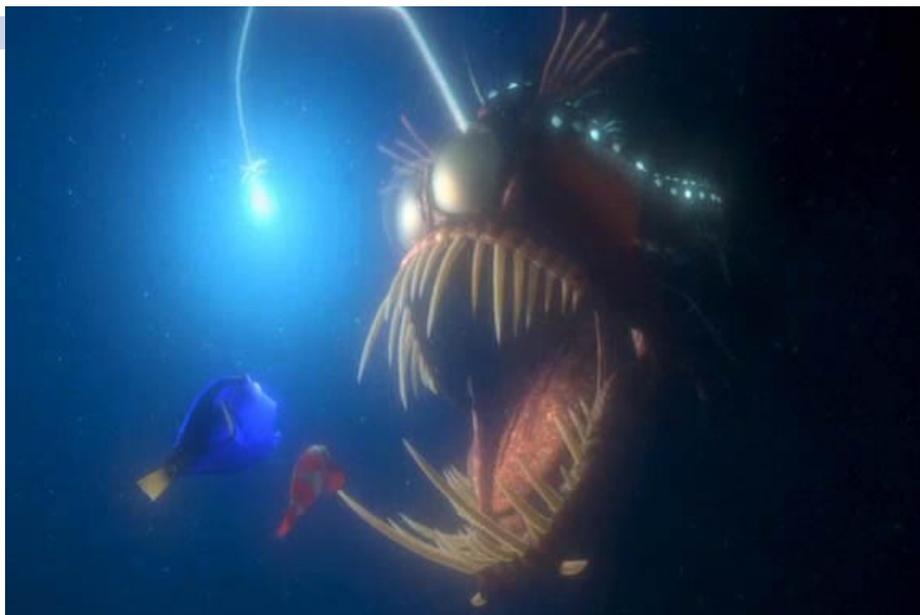


Figura 10: Marlim e Dore enfrentando o peixe abissal

nadar, continue a nadar”; em outras palavras: “não desista”. E assim, de uma maneira meio boba e inocente, a brincalhona Dore consegue fazer com que Marlim siga para o fundo do oceano em busca do amuleto.

Durante a luta contra o peixe abissal que quer devorá-los, Dore mais uma vez desempenha o seu papel, lendo as inscrições da máscara de mergulho. Quando eles prendem o peixe na pedra, acontece uma das revelações mais explícitas de que existem forças por trás da história atuando em benefício dos personagens: Dore, apesar de sofrer de perda de memória recente, consegue lembrar do que leu na máscara. A relação que o escritor constrói entre ela e Marlim e o próprio enredo, que torna esse fato de extrema importância para a continuidade da aventura, nos convence de que, sob essas circunstâncias, é plausível que ocorra

uma mudança na personagem. E essa é também a primeira pista de que Dore não está na aventura apenas para ajudar Marlim, mas que ela própria sofrerá transformações e viverá sua aventura de transfiguração.

Esse cara tá te incomodando?

A cada travessia de limiar, o herói fica mais próximo de alcançar a “iluminação”. Após vencer o abismo, Marlim e Dore precisam passar pelas águas vivas, o Terceiro Limiar. Antes disso acontecer, nossos heróis se encontram com um cardume. Marlim pergunta ao cardume para que lado fica Sidney, mas os peixes fogem e não respondem. Apenas quando Marlim faz Dore chorar, dizendo que não a quer mais por perto, o cardume retorna. Mais

uma vez, vemos a Auxiliar Sobrenatural entrar em ação. Os peixes respondem a Dore para que lado fica Sidney e fazem uma advertência: quando os heróis chegarem na fenda (o limiar), devem nadar por baixo.

Na fenda, temos mais um momento que junto com outros vai construir aos poucos a transformação final. Marlim recusa-se a confiar em Dore quando ela diz que eles devem nadar por baixo. Isso mostra mais uma vez a incapacidade do pequeno peixe-palhaço em confiar nos outros. Ele engana Dore, e os dois nadam por cima da fenda, onde as guardiãs do limiar, as águas-vivas, os esperam.

Quando eles sacam, tu saca, sacou?

Feridos e desmaiados, após sair com vida da floresta de águas vivas, Dore e Marlim são resgatados pela tartaruga Crush. A tartaruga os transporta no casco através da CLA, a corrente leste australiana, em direção a Sidney.

Aqui, Marlim demonstra muita preocupação com o estado de saúde de Dore e reconhece que foi graças a sua incapacidade de confiar nela que eles quase morreram. Eis que o herói sobe mais um degrau rumo ao autocohecimento.

A recompensa depois do sacrifício é um tema universal. Jesus ressuscitou após ser crucificado, Odisseu voltou para sua Penélope após dez anos longe de casa. Sempre que o herói enfrenta os desafios e os vence, recebe o



Figura 11: Marlim, Crush e Esguicho na CLA

que merece pela sua bravura. Em *Procurando Nemo* não é diferente. O momento de relaxamento e diversão que Marlim e Dore vivem entre as tartarugas na travessia da CLA é um exemplo disso. Porém, o mais importante é a

revelação que chega ao herói da história nesse momento. Quando um dos filhotes de Crush escorrega para fora da CLA, Marlim parte para ajudá-lo e é impedido pela tartaruga. Crush diz a Marlim: “Vamo ver o que o Esguicho consegue fazer sozinho”. O filhote nada de volta para dentro da CLA por conta própria. Marlim fica impressionado com a maneira como as tartarugas cuidam dos seus filhotes. Crush conta sobre o momento em que eles eclodem dos ovos, na praia, e se arrastam sozinhos de volta ao oceano. Marlim reflete sobre a novidade e sobe mais um degrau a caminho da transformação.

Que pai dedicado...

Nemo havia criado uma imagem negativa do pai. Para ele, Marlim era um covarde. Esse ponto de vista fica explícito quando Nemo, recém-chegado no aquário, diz a um dos peixes que seu pai não irá procurá-lo porque tem medo do mar. A imagem de Nemo a respeito do pai só vai mudar quando Nigel, um pelicano, amigo dos peixes do aquário, traz as notícias que ouviu sobre o pai de Nemo estar cruzando o Oceano à procura do filho, enfrentando tubarões e águas-vivas. Nemo percebe então que seu pai não é o covarde que ele pensava. As notícias enchem-no de coragem e ele parte para pôr em prática o plano do peixe Gil pela segunda vez, para escapar do aquário, escapar do *Ventre da Baleia* em que se meteu, só que

dessa vez ele vai sozinho. Finalmente Nemo enfrenta seus demônios interiores de cabeça erguida. A verdadeira transmutação aconteceu, ele está pronto para vencer o filtro, e o faz com maestria. Interessante notar como a transformação de um personagem dependeu da transformação do outro. Agora é só esperar o aquário ficar sujo para que todos possam escapar.

Você não sabe falar baleiês...

Assim como Nemo fracassou contra o filtro do aquário para depois renascer mais corajoso, Marlim também passará pelo *Ventre da Baleia*, e nesse caso, quase literalmente. Quando Marlim e Dore são engolidos por uma baleia de verdade, vemos o momento mais de-

desesperado do peixe-palhaço. Sem esperanças, ele se entrega. Sua queda lenta e descontrolada até o fundo da boca da baleia, onde fica parado, mal respondendo às indagações de Dore, ilustra esse momento de aniquilação.

A idéia de que a passagem pelo limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, no lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu (CAMPBELL, 2007, p. 91).

Essa morte de que fala Campbell não precisa ser uma morte literal, como aconteceu com Jesus Cristo, mas

é a morte do ego, dos desejos e ilusões infantis, do horizonte de conhecimento anterior, do apego à proteção e ao aconchego do útero materno. Nesse momento de desesperança, Marlim confessa: “Eu prometi que não deixaria

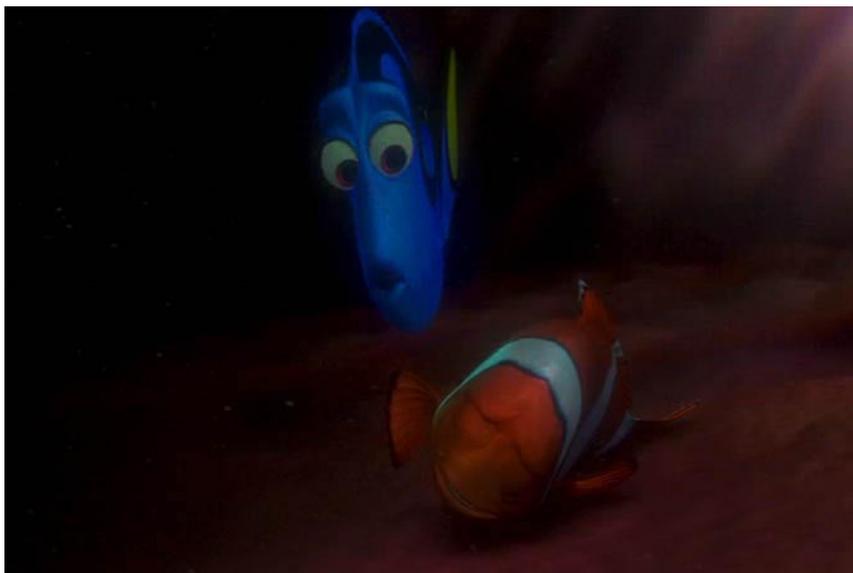


Figura 12: Dore e Marlim na boca da baleia

nada acontecer com ele”; e Dore se surpreende: “Que coisa mais estranha de se prometer. Se você não deixar nada acontecer com ele, nada vai acontecer com ele”. E mais uma vez a Auxiliar Sobrenatural cumpre o seu papel. Marlim reflete sobre as palavras da amiga: seu filho tem que viver suas próprias aventuras, o que não irá conseguir se for sempre impedido pelo pai superprotetor.

A cena em que Dore e Marlim estão pen-
durados na língua da baleia, prestes a serem engolidos, é o clímax da transformação do herói. A todo momento, Dore fica tentando conversar com a baleia para saber o que está acontecendo. Quando Marlim grita dizendo que ela não sabe falar baleiês, de maneira involuntária, inconsciente, escapa da sua boca o nome do filho. Ele grita: “Você não sabe falar baleiês, Nemo!” Nesse momento, como as

pessoas costumam dizer, “a ficha caiu”. Marlim finalmente se convence de que o problema não está em Nemo, mas nele próprio. Agora ele está pronto para confiar nas pessoas.

Dore ouviu a baleia e ela lhe disse que eles precisavam soltar-se da língua se quisessem sair. Abaixo deles estava a escuridão da gigantesca garganta. Marlim é testado mais uma vez. De todas as situações do filme em que ele precisou confiar em Dore, esta era a mais extrema; tudo indicava que soltar a língua da baleia era morte certa. Mas ele não tem mais forças para manter seu ego. Ele está aniquilado, exausto. O ego levou-o até onde podia, agora Marlim precisa “soltar-se” dele, pois ele não pode oferecer mais nada. A visão das cicatrizes que Dore ganhou na luta contra as águas vivas, que quase lhe custou a vida, fazem Marlim lembrar-se do que aconteceu da

última vez que hesitou em confiar nela: o mesmo que aconteceu quando ele não confiou em Nemo no início do filme, pois o filho nadou para longe do recife por causa da desconfiança do pai. Da mesma maneira, todos os momentos de revelação por que passou durante a jornada – o encontro com as tartarugas, o encontro com o cardume etc. – serviram para convencê-lo de que permanecer agarrado àqueles sentimentos não vai lhe ajudar. Todos torcem na sala de cinema: “Vai Marlim, confia na Dore”. Os dois se soltam e são esguichados para fora da baleia, caindo na baía de Sidney. Isso é emblemático: só depois de sofrer a transfiguração, Marlim poderia chegar ao seu destino e resgatar o filho; da mesma forma, só depois de os dois personagens terem renascido, eles poderiam finalmente se reencontrar.

Vale a pena ressaltar mais uma vez o papel

de Dore como Auxiliar Sobrenatural. Se não fosse por ela, eles não teriam sido engolidos pela baleia. Da mesma maneira, se não fosse por ela, eles não teriam saído. Dore está presente durante toda a história, ajudando Marlim na sua transformação. Em todo momento de revelação vivido por Marlim, ela atua de forma decisiva. Todos nós temos nossos próprios auxiliares sobrenaturais: aquele amigo que dá um apoio moral quando estamos na lama; aquele professor que dá um conselho do qual nos lembramos pro resto da vida; aquela namorada, ou namorado, que ao brigar conosco nos abre os olhos para algo que não enxergávamos em nós mesmos.

Nadem para baixo...

A jornada do herói é um ciclo. O herói sai da esfera de sua vida convencional e desce para explorar um mundo desconhecido; lá, ele enfrenta os guardiões e encontra o elixir da vida; ao retornar, o herói usa os poderes mágicos adquiridos para libertar o seu povo. Esse seria o ciclo básico no qual várias histórias se inspiram. O retorno do herói representa uma nova vida, não só para ele, mas para as pessoas da sua vila, cidade, ou até do mundo inteiro. Gandi, Malcolm X, Madre Tereza, Che Guevara, Neil Armstrong são exemplos de pessoas consideradas heróis. Sua trajetória mostra uma luta em benefício de uma causa maior. Sua jornada exigiu sacrifícios, limiars, auto-destruição, mas no fim eles retornaram com

uma mensagem, ou um exemplo universal, que pode nos ensinar algo sobre a vida. Essa busca pelo bem comum pode ser uma busca obstinada do herói, ou apenas uma consequência da sua jornada particular de iluminação. No caso de *Procurando Nemo*, a transformação interior também afetou o mundo em torno dos heróis.

Podemos ver isso claramente na cena em que Nemo e Marlim, recém-reconciliados, são surpreendidos por uma enorme rede de pesca. Nesse momento acontece o último estágio do Monomito: *O Retorno do Herói*. A rede captura um cardume de peixes, e junto com ele Dore e o pequeno Nemo. Marlim, desesperado, agarra a nadadeira do filho numa demonstração do último resquício do seu ego superprotetor. Porém, Nemo já não é o peixinho mimado que espera pela ajuda do pai. Pelo contrário, ele é que tem



Figura 13: Marlim e Nemo na rede de pesca

a idéia para libertar todos da rede. Agora basta que Marlim confie em Nemo. Podemos dizer que esse é o clímax conjunto, das duas jornadas, pois representou para ambos os heróis a transformação final. Nemo pede que Marlim diga aos outros peixes para nadar para baixo

enquanto ele vai atrás de Dore, que está perdida no meio do cardume. Marlim não só deixa Nemo ir, como faz o que ele pediu. Marlim utiliza a frase, repetida várias vezes por Dore durante a história: “Continuem a nadar”; o que mostra que ele também aprendeu outra lição: “nunca desista”. O plano de Nemo funciona, e logo todos estão nadando para baixo. A força de todos os peixes juntos é maior que a da rede, que por fim se rompe.

Não importando qual seja a jornada do herói, seu retorno representa sempre uma transformação das pessoas a sua volta, que terão na sua aventura, no mínimo, um exemplo a ser seguido. O inocente “continue a nadar” é o Elixir que Nemo, Marlim e Dore trarão aos demais peixes do recife. A história de seus feitos inspirará peixes de vá-

rias gerações, que estiverem dispostos a abrir mão de seu ego e ouvir a mensagem, ajudando todos a seguirem suas próprias jornadas nos labirintos da vida.



Figura 14: Peixes escapam da rede de pesca

Conclusão

Nessas poucas linhas, percorremos os principais momentos da história de *Procurando Nemo* e identificamos os principais conceitos do Monomito de Campbell. Existem muitas outras questões simbólicas suscitadas pelo filme, nas suas várias camadas de interpretação. Um exemplo é a crítica à criação de peixes em aquário, quando o peixe Gil diz a Nemo: “Caixa de vidro não é lugar de peixe, faz mal pra cabeça”; ao mesmo tempo, vemos o peixe amarelo alucinado pelas bolhas que saem de um baú. Também existem muito mais conceitos que corroboram a teoria do Monomito. Mas, por ora, acredito que o objetivo

foi alcançado. A partir dos estudos de Campbell, podemos perceber o que as divertidas histórias contadas no cinema de animação podem transmitir, além das gostosas gargalhadas.

Nem todos esses símbolos são captados na primeira vez que assistimos. Como foi dito, existem camadas de interpretação, e algumas dessas camadas vão exigir um olhar mais atento e talvez um certo conhecimento do ofício de contador de histórias. Contudo, dessas camadas, a principal, aquela que está diretamente ligada à nossa experiência de vida na terra e que fecha um ciclo de “separação-iniciação-retorno” (CAMPBELL, 2007, p. 36), será sempre absorvida por qualquer audiência. Independente da mídia – seja animação, cinema, quadrinhos ou literatura –, a presença, na macroestrutura de uma história, desse ciclo nuclear, é um indício muito forte de que

essa história irá causar uma empatia imediata. Claro que tudo vai depender da habilidade do roteirista em costurar essa trama de uma maneira moderna e criativa. Um exemplo dessa necessidade de reinvenção é a cena dos tubarões que fazem reunião para deixar de comer peixe. Essas formas inusitadas de abordar conteúdos universais são parte do sucesso dessas animações perante o público.

Estudar esses conteúdos mitológicos existentes nas histórias modernas também se constitui numa ferramenta fundamental àqueles que aspiram ao ofício de contador de histórias. Em tempos remotos, essa era a função do xamã. Com seus rituais de passagem e sua percepção acurada do “mundo dos espíritos”, ele era o responsável por conduzir as transformações psicológicas necessárias para a manutenção da comunidade. Os roteiristas, escritores e cineas-

tas em geral são os nossos xamãs, responsáveis por trabalhar nesse plano subconsciente, que nós não enxergamos sem auxílio:

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás. Com efeito, pode ser que a incidência tão grande de neuroses em nosso meio decorra do declínio, entre nós, desse auxílio espiritual efetivo. (CAMPBELL, 2007 – pg.21).

Inicialmente, as adaptações de contos da literatura para o cinema garantiam aos projetos de animação a segurança de que aquelas histórias já haviam sido testadas e aprovadas pelo público. Não mais presos ao terreno seguro das adaptações os novos filmes precisam

buscar nos arquétipos mitológicos a garantia de uma estrutura narrativa eficiente. Muitas dessas novas animações se caracterizam pela criação de mitos modernos como é o caso de Wall-e, de 2008, produzido pelo estúdio Pixar-Disney. O filme trata do espaço, a nova “fronteira desconhecida”, e da questão ecológica, o novo “monstro” que nos preocupa. As animações da Pixar-Disney, principalmente, têm sido responsáveis pela atualização de muitos mitos primordiais, fruto das religiões, dos contos de fadas e das lendas.

Contar histórias também é falar desses símbolos fundamentais ao autoconhecimento. As histórias que mexem com o nosso inconsciente irão perdurar durante anos, ajudando gerações a percorrerem suas próprias jornadas heróicas.

Referências

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação**: técnica e estética através da história. 2º Ed. São Paulo: Editora Senac, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 11ª reimpr. da 1ª. ed. São Paulo: Pensamento, 2007.

JUNG, Carl G. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1978.

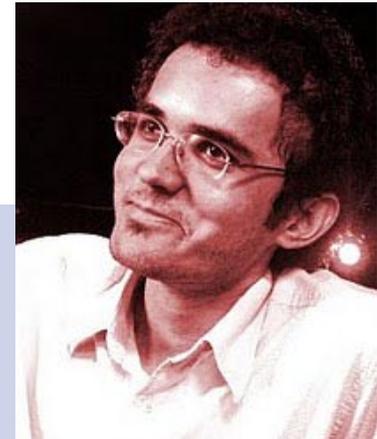
Vídeos:

O Poder do Mito. São Paulo: Editora Log On/Cultura Marcas, 2005. DVD (354min), colorido.

Procurando Nemo. Disney Vídeo, 2003. DVD duplo (100mins), colorido.

Raoni Xavier

tem 26 anos, nasceu na cidade de Santa Rita na Paraíba, é formado em Educação Artística pela UFPB e coordenou o Projeto Calango de animação e quadrinhos entre 2008 e 2009. Trabalha como ilustrador free lancer, produz quadrinhos e escreve contos nas horas vagas. Atualmente está dando vida as suas personagens Sirci e Lila (www.sircielila.com.br).



raonix@hotmail.com

www.ocadonix.blogspot.com

www.pipadepirata.blogspot.com

www.nanoromance.blogspot.com.

Procurando Nemo e o Monomito

Raoni Xavier

2011 - Série Quiosque - 25



MARCA DE FANTASIA

Av. Maria Elizabeth, 87/407

58045-180 João Pessoa, PB

editora@marcadefantasia.com

www.marcadefantasia.com



A editora Marca de Fantasia é uma atividade do Grupo Artesanal - CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto do Namid - Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Edgar Franco - Pós-Graduação em Cultura Visual (FAV/UFG)

Edgard Guimarães - Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA/SP)

Elydio dos Santos Neto - Pós-Graduação em Educação da UMEP

Marcos Nicolau - Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Roberto Elísio dos Santos - Mestrado em Comunicação da USCS/SP

Wellington Pereira - Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Capa: Raoni Xavier

Esse artigo foi produzido no Grupo de Estudos de animação do Projeto Calango (www.projetcocalango.blogspot.com e www.projetcocalango.proext.com.br), sob orientação do professor Alberto Júnior

As imagens não creditadas foram recolhidas do filme "Procurando Nemo", Disney Vídeo, 2003. DVD duplo (100mins), colorido.

Atenção

As imagens usadas neste trabalho o são para efeito de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas aos seus criadores ou detentores de direitos autorais.

X3p Xavier, Raoni

Procurando Nemo e o Monomito. - João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

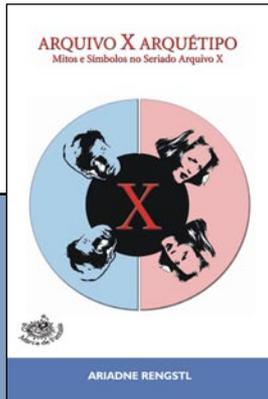
46p.: (Série Quiosque, 25)

ISBN 978-85-7999-022-9

1. Desenho animado. 2. Psicologia. 3. Narrativa

CDU: 778.534.6

Leia outros títulos que tratam de arquétipos, mitologias e heróis



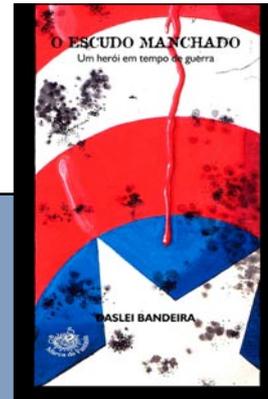
Arquivo x Arquétipo:
mitos e símbolos no
seriado Arquivo X
Ariadne Rengstl



**Codinome V: o herói
em V de Vingança**
Victor S. Pinheiro



**Miracleman: um outro
mito ariano**
Márcio Salerno



**O escudo manchado:
um herói em tempo de
guerra**
Daslei Bandeira



**O herói na Grécia
antiga**
Wellington SrbeK



www.marcadefantasia.com