

SANDRA VERONEZE



Jornada do Herói para Escritores

GUIA COM 12 PASSOS PARA
CRIAÇÃO DE CONTOS,
NOVELAS E ROMANCES

pragnatha

SANDRA VERONEZE

Jornada do Herói para Escritores

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
PROIBIDA DISTRIBUIÇÃO,
SOB PENA DE ENQUADRAMENTO EM
CRIME DE PIRATARIA

Exemplar pertencente a

Pragmatha
São Paulo
2022

Bem-vindo, bem-vinda!

Aqui começa nosso laboratório de escrita criativa do projeto Jornada do Herói para Escritores, da Editora Pragmatha e CódigoTxt.

Que seja uma caminhada bastante produtiva, trazendo ao mundo um pouco mais de imaginação, criatividade e fantasia através da literatura.

Bom trabalho!

Sandra Veroneze

Um primeiro alinhamento

Existe a ideia equivocada de que o conto é um texto curto, a novela um texto de tamanho médio e o romance uma narrativa longa.

Na verdade, o que define um gênero não é seu tamanho e sim seu conteúdo. O conto tem apenas um núcleo dramático; a novela tem três e o romance tem mais de três.

O que significa isso na prática? Bem simples: no conto, todos os acontecimentos e personagens giram em torno de um único conflito a ser resolvido, enquanto na novela tem três e no romance mais de três.

Portanto, na hora de escrever, não caia na armadilha de contar palavras para definir se você está escrevendo um conto, uma novela ou um romance.

Os elementos da narrativa

E lembre-se de contemplar, em sua narrativa, cada um dos elementos, seja ela um conto, novela ou romance:

Narrador: Será em primeira pessoa, terceira? Onisciente?

Personagens: Quantos serão? Caracterize cada um.

Enredo: Terá apenas uma camada, ou várias?

Tempo: Quando acontece? Atente para a realização de uma pesquisa aprofundada caso opte por uma época diferente da que vivemos.

Espaço: Onde acontece?

Conflito: Quantos serão?

Desfecho: Cuide para não deixar nenhuma “ponta solta” em sua narrativa.

Sumário

Introdução / 07

Passo 1 – Mundo Comum / 09

Passo 2 – Chamado à aventura / 11

Passo 3 – Recusa ao chamado / 13

Passo 4 – Encontro com o Mentor / 15

Passo 5 – Travessia do Limiar / 17

Passo 6 – Testes, aliados e inimigos / 19

Passo 7 – Aproximação do objetivo / 21

Passo 8 – Provação máxima / 23

Passo 9 – Conquista da recompensa / 24

Passo 10 – Caminho de volta / 25

Passo 11 – Ressurreição / 26

Passo 12 – Retorno transformado / 28

Sobre a autora - 30

Introdução

A Teoria do Monomito, ou Jornada do Herói, foi criada difundida pelo antropólogo Joseph Campbell, um exímio pesquisador da escrita e estudioso de mitologia e religião comparada.

Ele identificou que a absoluta maioria das histórias que atravessavam gerações e gerações, nas mais diversas civilizações do mundo, apresentavam um eixo comum. Falavam de um herói que havia abandonado seu mundo para adentrar em uma grande aventura e depois retornar, transformado, mais consciente e purificado, ao seu universo particular.

Esse eixo comum apresenta 12 passos, distribuídos em três atos, ou pontos de virada.

Ato 1: Mundo Comum; Chamado à Aventura; Recusa ao Chamado e Encontro com o Mentor;

Ato 2: Aproximação do Primeiro Limiar; Testes, aliados e inimigos; Aproximação da Caverna Oculta; Provação Máxi-

ma e Recompensa;

Ato 3: Caminho de Volta; Ressurreição e Retorno com o Elixir.

Este ebook vai guiar você na criação de uma narrativa utilizando a estrutura da Jornada do Herói, que é amplamente utilizada no universo ficcional. Alguns exemplos muito famosos são Harry Potter, Star Wars, Avatar, O Senhor dos Anéis, O Mágico de Oz, Clube da Luta, O Espectacular Homem Aranha, Procurando Nemo, Karatê Kid e muitos outros.

Um bom trabalho!

Sandra Veroneze

CódigoTxt Editora Pragmatha

Passo 01

Mundo Comum

A Jornada do Herói começa com o Mundo Comum. Esse é o primeiro passo da grande aventura que se desenha para nosso personagem. Trata-se de rotina. Ou seja, repetição das mesmas coisas de todos os dias, cultivo de velhos hábitos, com alguma medida de calma, podendo até ter contornos de tédio.

A grande verdade é que o herói não faz ideia de que deixará essa vida para trás, de uma hora para outra, para desbravar um mundo todo especial. Quem sabe ele anda até conformado, acreditando que sua vida já deu o que tinha que dar ou que sua margem de manobra, neste momento específico, anda bastante limitada.

Para elaborar esse passo, pense em situações comuns do cotidiano. Cuidar de plantas, lavar louça, assistir a algum programa de televisão, ler um livro, jogar vídeo-game, deslocar-se até o trabalho, praticar algum esporte, tocar

algum instrumento musical... Enfim, as situações de rotina são incontáveis. Escolha uma que faça sentido para o seu personagem.

Neste momento você também pode apresentar seu personagem. Quem é? Nome, idade, características físicas, emocionais e psicológicas!

Passo 2

Chamado à Aventura

O Chamado à Aventura é o segundo passo da Jornada do Herói. Esta etapa é um convite para que o personagem deixe sua zona de conforto.

Existem basicamente dois chamados: aquele que vem de fatores externos e aquele que brota do próprio personagem.

Alguns exemplos de fatores externos:

Informação: Chegada de alguma carta ou e-mail; recebimento de uma ligação telefônica; comunicado de demissão no trabalho; parabenização pela gravidez; alguma notícia na televisão ou rádio que chame a atenção; um aviso de cobrança...

Acontecimento: chegada de um novo vizinho no condomínio; um tombo de bicicleta durante o passeio matinal; acidente de trânsito; a apresentação formal a uma pessoa; a troca de comando na empresa...

Alguns exemplos que brotam do próprio personagem:

ele se dá conta por exemplo de que não ama mais o marido / esposa, ou de que está desatualizado profissionalmente, ou que engordou demais nos últimos anos, ou que serão muitas as dificuldades para receber a herança.

É possível mais de um chamado ao mesmo tempo? Seguramente. Em muitas narrativas, pode-se trabalhar um personagem tão absorto em seu próprio mundo que não percebe o chamado. Nesse caso, serão necessários vários 'sinais', que se sucedem ou todos ao mesmo tempo.

A regra fundamental aqui é: o chamado deve produzir algum desconforto no personagem.

Passo 3

Recusa ao Chamado

A Recusa ao Chamado é o terceiro passo da Jornada do Herói. É um momento difícil. O personagem reluta, diz não e prefere ficar em seu mundo. No momento de compor esse passo você pode se utilizar de algumas forças bloqueadoras. Vamos a elas:

Medo: O medo talvez seja o sentimento mais poderoso na Recusa ao Chamado... Ele sinaliza perigo, necessidade de atenção e cuidado. Por isso, quando brando, constitui uma forma de defesa. Mas em exagero de fato bloqueia a ação... Medo de morrer, medo de se machucar, medo de perder alguém, medo de não conseguir... São muitas as possibilidades.

Dúvida: A dúvida é pernicioso porque via de regra exige uma escolha entre duas opções boas, ou pelo menos razoáveis, ou ambas muito ruins. Quando se têm à frente

algo muito bom e algo muito ruim, é fácil escolher. Agora imagine escolher entre duas coisas boas. Sorvete e chocolate, por exemplo... Ou duas coisas ruins, como morrer na guilhotina ou queimado.

Vergonha: Existem alguns níveis nesse sentimento. No extremo mais tenso, pode se referir a alguma desonra, algo humilhante. No nível mais brando, pode ser apenas timidez. É um sentimento que convida ao encapsulamento... Para alguns personagens pode funcionar muito bem!

Culpa: O melhor conceito de culpa que já conheci diz que se trata de apego ao erro. Em outras palavras, significa que o sujeito reconhece sua falha, mas sabe que não conseguirá fazer diferente no futuro. É diferente de se sentir responsável, por exemplo, que pressupõe um envolvimento mais lúcido e distanciado.

Menos valia: "Não consigo, não sou capaz, não faço nada direito" podem ser percepções, verdadeiras ou equivocadas, que alimentam uma força bloqueadora.

Conflitos internos: Pense no personagem dividido entre razão e emoção, entre o que considera certo e errado...

Passo 4

Encontro com o Mentor

Chegamos ao Passo 04 da Jornada do Herói: O Encontro com o Mentor. O Mentor tem por objetivo tirar o Herói / Personagem da sua inércia (da negativa ao Chamado) e dar prosseguimento à história.

No folclore e nas histórias clássicas, normalmente o mentor é um velho sábio, um guru, um deus, ou espírito evoluído, ou uma bruxa, maga ou feiticeira, que vêm em auxílio. É muito recorrente a figura do velho de barbas e cabelos brancos... Na prática, não precisa ser necessariamente assim. O importante, para a narrativa, é que fique bem acentuado e claro que se trata de alguém com maior nível de consciência que o personagem principal. Ele não precisa ser sisudo. Ele pode ser bem-humorado. Ele também não precisa ser uma espécie de 'santo'. Ele pode ter lá seus vícios, seus desvios.

O Mentor chega com uma mensagem de 'você consegue, acredite, vá em frente' para o personagem. Ele treina,

dá orientação. Fornece para o protagonista algo que será necessário durante a jornada. Pode ser um conselho, um conhecimento específico, ou um amuleto, algum objeto, ferramenta.

A relação entre Mentor e Personagem é a mesma de Mestre e Discípulo. Muitas vezes o mentor é alguém que já percorreu o caminho que o personagem está prestes a iniciar. Tem, assim, a experiência e a autoridade necessária para dar algum aconselhamento.

Passo 05

Travessia do Primeiro Limiar

Chegamos ao Passo 05 da Jornada do Herói: A Travessia do Primeiro Limiar. Nesse momento, o herói já pensou, refletiu, ponderou, considerou prós e contras, relutou, posicionou-se, decidiu avançar e chegou a hora de agir. Comprometeu-se.

Nesse momento, o herói normalmente está entusiasmado e 'se joga' na aventura, muitas vezes negligenciando o conselho do mentor ou sendo displicente com a própria segurança.

Esse ponto representa ainda um treinamento para o personagem. Nesse ponto da narrativa ele está adquirindo força e experiência para o futuro. Sua importância reside no fato de constituir um ponto de virada na história. A partir da travessia do primeiro limiar não é mais possível voltar atrás. É o limite entre dois mundos.

Alguns exemplos:

- Personagem conclui a instalação dos equipamentos e produz as primeiras peças (havia se proposto a abrir uma

empresa em casa);

- Personagem assina o pedido de demissão e sai da empresa (havia se proposto a, mesmo sem ter um novo trabalho, largar tudo).

Passo 06

Testes, aliados, inimigos

Chegamos ao sexto passo da Jornada do Herói. Trata-se exatamente da metade. O personagem deixou seu mundo comum para trás e já está em um mundo especial, de onde não é mais possível voltar antes de concluir o ciclo. Nesta etapa, o personagem é testado, desafiado, precisa mostrar seu valor e empenho na busca de sua conquista. E se depara também com aliados e inimigos. Muitos escritores fazem desta a etapa mais longa da narrativa, pelo imenso potencial de ação e aventura que ela apresenta.

Vamos 'destrinchar' um pouco cada elemento desta etapa.

Testes: Os testes são grandes desafios que precisam ser enfrentados pelo herói. Esses desafios podem ser externos e também internos. Exemplos de externos: um enigma a ser decifrado, um obstáculo a ser transposto (chegar a algum lugar, não quebrar nada...). Exemplos de desafios internos: prova de caráter, de lealdade... Transpor os próprios medos, enfrentar os próprios fantasmas.

Aliados: Os aliados aqui podem ser outros personagens que defendem os interesses do herói ou seus próprios. Duas pessoas podem se unir rumo a um objetivo em comum por acreditarem em uma mesma causa, por exemplo, mas também podem se auxiliar mutuamente, mesmo sem dispor de grande afinidade, simplesmente porque vencer aquela etapa trará benefícios a ambos.

Inimigos: Os inimigos estarão por toda parte e farão de tudo para impedir o herói de avançar em seu intento. Da mesma forma que os testes, podem ser internos e externos.

Passo 07

Aproximação da Caverna Oculta

A Caverna Oculta é o local onde está o objeto da busca do personagem. É o ponto que justifica toda trajetória, desde o Mundo Comum até adentrar neste mundo especial. O motivo pelo qual ele se projetou nesta aventura.

E, como tal, guarda seus segredos e perigos. É o local mais ameaçador de toda jornada. Se houve desafios enfrentando inimigos e superando testes, aqui eles são potencializados.

O limiar, via de regra, tem um guardião, que pode ser de naturezas diversas. O guardião é responsável por impedir a passagem do personagem. É muito comum nas histórias surgirem, nesse ponto, situações em desfiladeiros, portões, portas, rios – reais ou imaginários. Esse guardião, para efeito literário, pode ter seu poder superestimado pelo herói. Não raras vezes basta pegar um desvio, ou dobrar uma esquina.

Neste ponto da trajetória o personagem pode enfrentar a morte, ou então um grande perigo. É um momento de grande suspense na narrativa. É o momento em que novamente as habilidades, inteligência e estratégias do perso-

nagem serão testados.

Afinal, ele precisa adentrar na Caverna Oculta.

Passo 08

Provação suprema

Provação Suprema é o momento mais crítico de toda Jornada do Herói. É o ponto em que o personagem enfrenta a morte. Essa morte pode ser literal ou simbólica e a ela o personagem sucumbe.

Vamos explicar melhor. É necessário que o personagem não sobreviva, como elemento de transformação. O que acontece é a morte e renascimento. Nas mortes literais, o personagem ressuscita – recurso muito comum principalmente nas narrativas de caráter fantástico.

O personagem também poderá enfrentar situações como despertar de um coma, ou reagir positivamente aos primeiros socorros após um afogamento...

O personagem também, nesse processo de morte, poderá deixar para trás aspectos de sua personalidade. Ele amadureceu, cresceu.

Passo 09

Recompensa

E então chega o momento em que o personagem é recompensado por todo seu esforço. Essa recompensa pode ser o ganho em experiência e aprendizado de um modo amplo, ou ter objetos bem específicos. Alguns exemplos:

Amor: o casal se reconcilia...

Trabalho: a tão sonhada transferência...

Finanças: uma dívida finalmente é paga...

Saúde: conquista-se a cura de uma doença...

Estudos: o personagem passa no vestibular...

Lazer: o personagem realiza a viagem dos seus sonhos...

Passo 10

O Caminho de Volta

No Caminho de Volta, o personagem ainda está no mundo especial. O objetivo já foi alcançado, porém os perigos continuam. As forças que foram vencidas nas etapas anteriores se organizam para novamente atacá-lo.

Essas forças podem ser tanto externas como internas.

Externas: outros personagens, emboscadas, armadilhas...

Internas: força de vontade, convicções...

Passo 11

Ressurreição

Esta etapa da Jornada do Herói traz uma espécie de purificação para o personagem, para que então ele retorne ao Mundo Comum. É o momento de provar que a trajetória toda no mundo especial valeu a pena, trazendo aprendizados, maturidade.

Nesta etapa, o personagem está mais consciente, mais evoluído, experiente. Está mesmo? Neste 11º passo esse conhecimento é colocado à prova. O personagem deve ser novamente testado. A prova pode ser inclusive mais intensa do que nas etapas anteriores.

Exemplos:

- Personagem que teria lutado contra o vício de gastar dinheiro está diante de uma vitrine repleta de promoções.

Ele resistirá?

- Personagem com perfil empreendedor que lutou para abrir sua empresa recebe uma excelente proposta de emprego. Ele resistirá?

Nesta etapa, de purificação, o personagem deve mostrar seu valor e deixar para trás todo ódio e sangue experimentado no Mundo Especial. Do contrário, poderia ter

problemas psicológicos no Mundo Comum.

O personagem está renovado!

Passo 12

Retorno ao Mundo Comum

Esta é a última etapa da grande aventura vivida pelo personagem. Ele retorna ao seu mundo de origem, o Mundo Comum, porém ele está transformado. As dificuldades e desafios que enfrentou geraram aprendizados que o tornaram mais sábio.

E está pronto para uma nova aventura!

E então, o que achou?

Concluimos aqui essa primeira abordagem, introdutória, sobre a Jornada do Herói em narrativas. Espero que você esteja cheio/cheia de ideias e agora com uma diretriz técnica para dar vida às histórias que estão em sua imaginação. A Jornada do Herói permite tanto histórias mais simples e objetivas até as mais complexas.

Experimente-se!

Ao final deste ebook estão meus contatos e será um prazer imenso conversar! Tenha em mim uma amiga das artes literárias!

Um grande abraço!

Sandra Veroneze

Ah, muito importante!

Se você deseja se aprofundar no estudo e prática da escrita literária, temos também outras iniciativas:

- Ebook Como Escrever Contos (foco na técnica);

- Ebook Aprenda a Escrever com Leonardo da Vinci (foco em inspiração);

- Oficina Provoações de Contos: módulos online (você faz no seu ritmo), com produção de quatro textos em cada módulo, com revisão e supervisão da Pragmatha e ao final de 12 módulos a edição de seu livro.

Informe-se: www.pragmatha.com.br



Sobre a Autora

Sandra Veroneze é jornalista, escritora e editora. Já publicou poemas e crônicas em obras solo. À frente da editora Pragmatha, é responsável pela edição de centenas de obras e pela edição da revista Caderno Literário.

Site: www.pragmatha.com.br

Email: sandra.veroneze@pragmatha.com.br

WhatsApp: 51 9937 00619