

REVISITANDO *CARAMURU*: OS PRINCÍPIOS DA JORNADA DO ESCRITOR NO POEMA ÉPICO E NO FILME

Revisiting *Caramuru*: the principles of the writer's journey in epic poem and film

Dílson César Devides

<https://orcid.org/0000-0001-8237-672X> 

Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Ciências Humanas e Sociais – Campus do Araguaia, Barra do Garças, MT, Brasil. 78605-091 – coordenacao.letras@yahoo.com.br

Resumo: O artigo apresentado pretende explicitar os fundamentos de escrita criativa propostos por Vogler (2015). O artigo aborda a reinterpretação que Vogler fez do *Herói de mil faces*, de Joseph Campbell, livro em que discute os papéis dos arquétipos e suas funções nas narrativas, assim como, reorganiza as etapas da jornada do herói com vistas à escrita de roteiros. Para exemplificar a eficácia e pertinência das ideias de Vogler, primeiramente averiguou-se em *Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*, de Frei José de Santa Rita Durão (2008 [1781]), a presença e função de tais arquétipos; e, posteriormente, a aplicabilidade dos estágios da jornada do herói em uma leitura do filme *Caramuru, a invenção do Brasil* (2001).

Palavras-chave: Jornada do escritor; Jornada do herói; Caramuru; Filme; Épica.

Abstract: The article presented intends to explain the fundamentals of creative writing proposed by Vogler (2015). The article discusses Vogler's reinterpretation of Joseph Campbell's *Hero with a Thousand Faces*, a book in which he discusses the roles of archetypes and their functions in narratives, as well as reorganizing the stages of the hero's journey with a view to writing scripts. To exemplify the effectiveness and pertinence of Vogler's ideas, it was first investigated in *Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia*, by Frei José de Santa Rita Durão (2008 [1781]), the presence and function of such archetypes; and, later, the applicability of the stages of the hero's journey in a reading of the film *Caramuru, a invenção do Brasil* (2001).

Keywords: The writer's journey; Hero's Journey; Caramuru; Film; Epic.

A jornada do escritor

A pretensão de Christopher Vogler ao escrever *A jornada do escritor* no final dos anos de 1990 era compor um guia, o mais prático possível, para escritores, sobretudo roteiristas, sobre como organizar um enredo, quais são os tipos de personagens mais comuns e quais são suas características fundamentais. Para dar cabo a esse intento, além de realizar uma leitura bastante apropriada do *Herói de mil faces*, de Joseph Campbell, sua perspectiva de roteirista, de produtor e realizador de audiovisuais colaborou para conferir a seu texto aspectos que apenas a experiência pôde trazer.

O aspirante a escritor ou roteirista que partisse apenas da leitura da obra de Campbell

e não tivesse cabedal intelectual suficiente para abarcar ao menos parte das diversas referências e alusões encontradas na obra fatalmente sentir-se-ia frustrado. Fato que não poderia ser considerado esdrúxulo, pois o *Herói de mil faces* não é um livro de formação em escrita criativa, mas um estudo sociológico e cultural sobre o mito em diversas culturas. Talvez, a constatação de que haja uma estrutura base, quase um padrão que se repete há séculos, chamado monomito, tenha levado muitos pretendentes a escritor a ler o texto de Campbell, mas, quiçá, nem todos tenham conseguido extrair desse livro subsídios suficientes para a escrita de um romance ou roteiro. O trabalho de Vogler vem, portanto, estabelecer o elo entre a obra de Campbell e o escritor novato, elucidando como utilizar os preceitos abordados naquela obra para a escritura de novos textos.

Para tanto, Vogler dividiu seu trabalho em duas partes. Na primeira, além de uma visão geral sobre o *Herói de mil faces*, apresenta os principais arquétipos, representações da *psique* que personificam as diversas manifestações da personalidade e estágios de desenvolvimento moral e psicológico humanos. Vogler tem o cuidado de deixar claro que os arquétipos representam uma generalização e não são personagens específicos de um enredo. Para o autor, “olhar para os arquétipos dessa forma, como funções flexíveis de caráter em vez de tipos de personagens rígidos, pode libertar sua arte da narrativa” (VOGLER, 2015, p. 62). Em outras palavras, não é necessário que em uma história haja um personagem para cada um dos arquétipos. Tais papéis podem ser assumidos momentaneamente, como máscaras que se vestem, por outros personagens ou, até mesmo, não existir na história. Além das características dos arquétipos, Vogler indica em quais momentos da narrativa eles aparecem e agem mais comumente, viabilizando ao escritor estruturar seu enredo de modo que possa surpreender o público ao subverter as expectativas.

Na segunda parte, o autor expõe sua leitura dos estágios da jornada do herói, condensando-os e pensando-os inseridos na divisão clássica de três atos. Novamente, o autor afirma que a sequência dos estágios é apenas uma sugestão e que alterá-la é, não só permitido, como esperado.

Outros fatores destacáveis e de grande auxílio ao escritor iniciante são os questionamentos elencados ao final de cada estágio da jornada. Há perguntas que abrangem a vida daquele que se propôs a escrever, como: “Quais foram os Limiares de sua vida? Como você os vivenciou? Você teve ciência que estava cruzando um limiar para um Mundo Especial?” (VOGLER, 2015, p. 191). Outros questionamentos tratam do desenvolvimento ou envolvimento de algum personagem do roteiro, normalmente, o herói: “De que maneira o vilão ou antagonista é a Sombra do herói? Quais funções especiais esses personagens desempenham?” (VOGLER, 2015, p. 237). Há indagações que fazem o escritor buscar referências em outras obras, comumente em filmes, como: “Qual o Caminho de Volta em *Uma equipe muito especial? Tempo de despertar? Os imperdoáveis? Exterminador do futuro 2?*” (VOGLER, 2015, p. 260). Há, até mesmo, interrogações que se propõem a instigar o escritor a contestar e a recriar a jornada do herói: “É possível haver

uma história sem algum tipo de Chamado à Aventura? Você consegue pensar em histórias que não têm um chamado?” (VOGLER, 2015, p. 160).

Vogler termina seu livro com apêndices que abordam um pouco mais detalhadamente outros aspectos da composição de um enredo como a catarse e a polaridade. Para o estudo ora apresentado, faz-se necessário estender-se um pouco mais sobre os arquétipos e os estágios da jornada do herói.

Arquétipos

Para Vogler, conhecer os arquétipos é de suma importância para a criação de uma narrativa. Representando generalizações do comportamento e da personalidade humanas, os arquétipos fazem parte do inconsciente coletivo e são reconhecidos em qualquer parte. Heróis, princesas, sábios, vilões e outras tantas caracterizações estão presentes nas narrativas das diversas culturas há séculos, constituindo-se, por vezes, verdadeiras individualizações caricaturais de determinado povo.

Discernir as características desses arquétipos e saber como usá-las para a criação de personagens de ficção é de grande valia para o escritor ou roteirista. Quando passa a ter ciência das potencialidades de manipulação dos atributos desses personagens, o roteirista pode mesclá-los e alterná-los ao longo de suas jornadas, conferindo-lhes mais veracidade uma vez que se aproximariam mais da realidade instável e em transformação do Homem.

Assim, Vogler alerta para que os arquétipos sejam tomados como máscaras, ou seja, como um conjunto de características momentaneamente atribuídas a um personagem, que assumiria temporariamente a função de um arquétipo. Essa postura propicia ao escritor maior maleabilidade na composição de seus personagens. Além disso, saber qual a função psicológica (aspecto de personalidade que representa) e a dramática (função que exerce na narrativa) que cada arquétipo desenvolve contribui para a criação de um enredo mais acurado.

Dentre os inúmeros tipos de arquetípicos, Vogler elenca oito (analisados abaixo) que julga serem os mais comuns nas narrativas e mais úteis aos escritores. São eles: *herói*, *mentor*, *guardião do limiar*, *arauto*, *camaleão*, *sombra*, *aliado* e *pícaro*. Evidentemente, há muitos outros. No entanto, os supracitados seriam bases sobre as quais os demais são criados, inclusive alguns mais contemporâneos.

Herói

A figura do herói representa o *ego* descrito por Freud, “a busca pela identidade e totalidade” (VOGLER, 2015, p. 68), a tentativa de reunir em uma personagem as diversas facetas da personalidade, visando a um equilíbrio. Dramaticamente, o herói tem como funções a identificação com o público, uma vez que será em sua figura que o expectador/leitor projetará a própria identidade e é por meio dele que se acompanhará a aventura. Por conta disso, sua composição deve ser o mais verossímil possível, pois o expectador/jogador acreditará mais facilmente em um personagem que apresente



características por vezes ambíguas. Não deve, pois, ser o herói uma entidade dotada apenas de virtudes, “é a combinação particular de qualidades que dá ao público a sensação de que o herói é único na espécie, uma pessoa real, e não um tipo” (VOGLER, 2015, p. 69).

Não sendo a personificação do Bem, o herói precisará aprender e amadurecer. Eis outra função dramática, essência de muitos enredos, pois, ao superar obstáculos, ele coloca em movimento a narrativa, exercendo outra função, a de agir, realizar ações decisivas. É dele que se aguarda o cumprimento dos maiores feitos. Por vezes, a execução de tarefas hercúleas exige o sacrifício do herói, essa outra função é esperada, na maioria das vezes, desse personagem. Entretanto, quando um outro se sacrifica, atinge nesse momento, a posição de herói, tornando o enredo mais surpreendente, e o herói, mais humano, passível de erros e de refugar ante alguma situação. No entanto, uma das funções dramáticas mais importantes e relevantes para o enredo é o enfrentamento da morte. O herói deve se colocar à disposição do acaso e da morte, aceitando os riscos em prol da coletividade: “os heróis mais críveis são aqueles que vivenciam o sacrifício” (VOGLER, 2015, p. 71), não necessariamente a morte física, mas a abnegação por amor, a resistência a um vício ou a uma excentricidade.

Um enredo que se queira inovador deve buscar criar personagens que surpreendam o público. Uma das formas de realizar tal feito é atribuir características ou momentos heroicos a outros personagens. Caso esse personagem seja um vilão o impacto será maior, assim como dotar o herói de defeitos, evidenciando que, embora seja alguém portador de qualidades, também é passível de falhar, pois “parece que quanto mais neuróticos os personagens, mais o público gosta deles e se identifica com eles” (VOGLER, 2015, p. 72).

As características humanizadoras em um herói colaboram para o entendimento de que não são todos que têm convicção de seu papel. Ao contrário, normalmente titubeiam ante o chamado à aventura. Por isso, pode ser interessante ao roteiro que o herói aja a contragosto ou hesite, deixando dúvidas no público quanto a se conseguirá cumprir sua missão.

Mentor

Mentores são aqueles personagens que auxiliam o herói em sua jornada, incentivando-os e aconselhando-os. Comumente são anciãos, seres que já vivenciaram grandes contrariedades e aprenderam com elas. Por vezes, são heróis que, já mais velhos, assumem a posição de orientar sobre o modo como o foram em outro tempo.

Psicologicamente, a figura do mentor representa o *self*, “o deus dentro de nós, o aspecto da personalidade que está conectado com todas as coisas. Esse Eu superior é a parte mais sábia, mais nobre e mais parecida com um deus que temos” (VOGLER, 2015, p. 80). O mentor, portanto, retrata aquilo que o herói pode se tornar ao final de sua jornada.

Dramaticamente, as funções do mentor são ensinar ou treinar o herói, dar-lhe presentes, quer sejam objetos ou armas mágicos, quer sejam conselhos. No entanto, o

herói deve merecê-los. Uma outra função é servir-lhes de consciência, como aquela voz interna lembrando-o de suas responsabilidades e afazeres; são motivadores criando situações que mostrem ao herói a necessidade de continuar imbuído na missão. Os mentores também plantam informações, às vezes, no início do enredo, que de momento parecem inúteis, mas se revelam valiosíssimas em momentos derradeiros, ao final da narrativa.

Alguns mentores podem ser sombrios, realizando a tarefa de modo difuso ou até mesmo fingindo ser amigo para, ao final, atrapalhar o herói. Outros são fracassados, heróis que ainda não cumpriram suas próprias jornadas ou, de fato, não lograram êxito, tornando-se, assim, um ponto de interrogação para o herói, que, por vezes, duvida de um conselho dado por alguém malsucedido.

A função de mentor não precisa, necessariamente, ser executada por apenas um personagem. Ao longo de sua jornada o herói pode ter vários mentores adequados ao momento que vive, como os avós quando criança, um professor na adolescência, um chefe na fase adulta. Mais importante que personificar o mentor é sua função na narrativa, ajudando no desenvolvimento do herói e no desenrolar do enredo.

Guardião do limiar

Os guardiões dos limiares são inimigos menores do herói. Comumente, são figuras que auxiliam o vilão (ou anti-herói), guardando seu esconderijo, vigiando pontos importantes na trilha do herói, servindo como um impeditivo ao herói para que não alcance seu objetivo. Pode ocorrer que o guardião seja uma força da natureza, como uma montanha, um rio, uma região tempestuosa, que servirá como prova ao herói vencê-la. A passagem de Vasco da Gama pelo Cabo das Tormentas, que se metamorfoseia no gigante Adamastor (no Canto V, de *Os Lusíadas*, de Luís de Camões), é um exemplo de guardião do limiar que, nesse caso específico, é tanto uma força da natureza quanto uma personagem.

Psicologicamente, os guardiões representam as neuroses, “cicatrizes emocionais, vícios, dependência e limitações autoimpostas que impendem nosso crescimento e avanço” (VOGLER, 2015, p. 92). Sempre que está determinado a uma mudança ou ante uma situação capital, essas neuroses aparecem para testar a persistência do herói.

Dramaticamente, os obstáculos impostos pelos guardiões são sua principal função. Exigem que o herói que exercite sua inteligência e perspicácia, colocando-se, por vezes, na posição do guardião para compreender como derrotá-lo. Tão importante quanto vencer o guardião, é reconhecê-lo e aceitar o desafio imposto, que, fatalmente, trará modificações ao herói. Não o reconhecer pode significar o fim da jornada.

Arauto

O arauto é um mensageiro. É aquela personagem que aparece para comunicar algo que fará, irremediavelmente, com que o herói saia da inércia. O papel de arauto pode ser



desempenhado, por exemplo, por uma notícia que o herói lê em um jornal, ou pelo fechamento da empresa em que trabalhava há anos. Ambos os casos forçar-lhe-ão a engajar-se numa aventura.

A função psicológica do arauto é, portanto, a de anunciar uma mudança, o que está intrinsicamente atrelado a sua função dramática, motivar. Uma vez recebendo a informação de que necessitará mudar, o herói sentir-se-á motivado para tal. Caso contrário, não iniciará sua missão.

Camaleão

Os camaleões são aqueles personagens instáveis e, reconhecidamente, em mudança. Ainda que o herói não perceba, o camaleão pode ser seu par romântico ou companheiro de jornada; é aquele que ainda não definiu qual caminho trilhará, e que, portanto, oscila.

Do ponto de vista psicológico, o camaleão representa aquilo que há de feminino no homem e de masculino na mulher, mas é possível também ampliar essa definição para outras tantas inclinações maniqueístas como, por exemplo, bem x mal, certo x errado, luz x trevas.

Para o enredo, o camaleão tem a função dramática de conferir dúvida, ambiguidade. Muitas vezes personificado na *femme fatale* (ou no equivalente masculino), a função de camaleão pode aparecer momentaneamente em outros arquétipos/personagens, inclusive no herói que pode passar-se por vilão para, por exemplo, vencer um guardião do limiar.

Sombra

O lado mais tenebroso, as ações mais soturnas, os desejos insólitos e condenados pela sociedade representam o arquétipo da sombra. Normalmente personificado nos vilões e anti-heróis, simbolizam aquilo que há de desprezível ou impraticável por alguém de bem.

Como verdadeiras psicoses, a sombra pode ser um sentimento tão íntimo e escondido, que seja capaz de arruinar com o moral do herói. Dramaticamente, colocam o herói em perigo extremo, forçando-o a agir e vencer um sentimento que é constituinte de seu próprio ser, obrigando-o a crescer.

Alguns vilões, ainda que representem o lado sombrio da natureza humana, mostram-se portadores de sentimentos nobres, evidenciando um resquício de tempos de benevolência ou indícios de uma possível mudança de postura.

Aliado

Figura frequente nos mais diversos gêneros narrativos, o aliado é aquele com quem o herói divide suas tarefas, para quem faz confissões e por meio de quem, por vezes, conhecemos mais a fundo o herói. Ainda que seja mais comum a existência de um único aliado, por vezes eles aparecem ao longo do enredo e compõem uma legião a ajudar o herói. São comparsas do velho oeste americano, animais leais, espíritos de entes queridos,



personagens que podem confundir-se com os mentores ou que fazem também esse papel.

O aliado representa o valor da amizade e da confiança, trazendo ao moral do herói a convicção de que vale a pena continuar a lutar, pois assim como ele, há uma coletividade que depende do herói. Narrativamente, ajudam ao herói em sua depuração, possibilitando segurança para expressar-se, fazer confidências, demonstrar temores e receios, atitudes que podem ser incompatíveis com o papel de herói.

Pícaro

Malícias, diabruras, travessuras são características do arquétipo do pícaro. Personificado por personagens cômicos, tem a missão de “reduzir egos inflados, [...] perceber laços comuns, [...] trazer à tona a mudança e a transformação sadia, com frequência chamando a atenção ao desequilíbrio ou ao absurdo de uma situação psicológica estagnada” (VOGLER, 2015, p. 125).

Dramaticamente, representam o ponto de desafogo da carga de tensão, possibilitando ao público uma pausa para reacender o interesse no enredo. Uma narrativa que não tenha um ponto de alívio da tensão pode ser extremamente cansativa, afastando parte do público. A figura do pícaro quebra a rigidez dramática e cativa o público.

O desempenho das funções dramáticas e as representações psicológicas descritas para os arquétipos têm o intuito de servir como um guia aos escritores, que não devem tomá-los por gabaritos a seguir sem contestação. Assim também devem ser compreendidas as indicações dos momentos em que normalmente cada arquétipo age na narrativa. Afirmar que o arauto aparece no início do enredo para forçar o herói a entrar na aventura é verdadeiro, mas não restritivo. Ele pode aparecer em outro momento ou a organização narrativa pode mostrá-lo em estágios mais adiantados da história utilizando, por exemplo, uma analepse. Bem como a aparição do pícaro em momentos mais brandos da narrativa pode fazer com que o arquétipo perca sua potencialidade e seja visto apenas como um chiste, ao passo que utilizá-lo após momentos de grande excitação resultará em efeito mais produtivo ao enredo, aliviando a tensão do público.

Logo, por retratar as inconstâncias da natureza humana e sua busca por aperfeiçoamento, não seria sensato criar narrativas seguindo piamente as características descritas por Vogler e suas implicações no enredo. Tais características devem, ao contrário, servir como escopo para a criação de novos arquétipos ou a adequação dos antigos a personagens contemporâneos. Importante é entender que os arquétipos, como afirma o autor, como máscaras que podem ser momentaneamente vestidas por qualquer personagem da narrativa, conferindo-lhes maior verossimilhança à realidade humana, que oscila ao longo da vida, tornando-os assim, imprevisíveis e, conseqüentemente, mais cativantes.

Os arquétipos em *Caramuru*

Apresentados os conceitos, faz-se necessário averiguar como a representação dos



arquétipos descrita por Vogler encontra correlações no poema épico de Durão, a começar pelo herói.

O personagem duraniano que simboliza o herói é, evidentemente, Diogo Álvares. São suas ações e escolhas que movimentam a narrativa e é em torno dele que se concentra grande parte das ações. Como figura sobre a qual o leitor projetará sua identidade, Diogo Álvares deveria ser o mais verossímil possível, apresentando ambiguidades como qualquer outro ser. Mas não é isso que ocorre. Durão (2008 [1781]) caracterizou seu herói, dotando-o apenas de virtudes. Em momento algum, Diogo titubeia, hesita ou vacila. Parece estar sempre no comando das situações e sempre saber o que dizer. Na ânsia de representar a dignidade e a fé cristã do povo português, Diogo Álvares é um herói hiperbólico, que remete aos exageros medievais, assemelhando-se a uma criatura divina, incorruptível e impoluta. Não há passagem da narrativa em que o leitor tenha a impressão de que o protagonista falhará. O resultado disso é que o personagem não passa credibilidade tampouco simpatia ao leitor hodierno.

Mesmo sendo uma criatura perfeita, Diogo Álvares tem mentores e aliados. Por aliados, podem-se considerar Paraguaçu, que o auxilia como intérprete, luta a seu lado em batalhas campais e, por fim, é seu par amoroso e, em menor escala, seu sogro, Taparica, que, por vezes, aconselha-o e também exerce a função de mentor e aliado.

Não há no épico de Durão uma personificação do guardião do limiar. Talvez essa figura arquetípica possa ser encontrada no momento do naufrágio de Diogo e de seus companheiros na costa baiana e em sua postura irredutível diante do rei francês, recusando a aliar-se a ele e trair a coroa lusitana. São dois momentos que exigem do herói inteligência e astúcia e representam situações cujas resoluções poderiam alterar os rumos da narrativa, fazendo com que ele sucumbisse ante a cobiça, pondo fim à sua jornada.

O papel de arauto é de difícil constatação em *Caramuru*. Pode-se configurá-lo como sendo a visão, o delírio, a premonição de Paraguaçu sobre o futuro do Brasil, quando o esposo e ela voltavam da França. No entanto, essas revelações não ocasionam diretamente mudanças no rumo da narrativa, uma vez que se darão no futuro. Mais sensato, quiçá, seja afirmar que, no épico, não há um arauto ou quem exerça tal função e que a premonição da indígena seja uma recompensa, um presente divino pelos feitos do casal.

Outro arquétipo difuso no poema de Durão é o do camaleão. Ainda que os personagens do poema sejam facilmente reconhecíveis quanto a sua posição contrária ou favorável ao herói, não deixando margem para uma figura dúbia, é, possivelmente, Moema a quem se pode atribuir o papel de camaleão. Apaixonada por Diogo, ela mantém-se amável até o momento em que percebe que foi, de fato, preterida e que não terá seu sentimento correspondido. Daí em diante, o amor cede lugar à animosidade e à malquerença e ela pragueja contra a sorte e felicidade de Diogo e Paraguaçu.

A sombra, por sua vez, é facilmente reconhecível em pelo menos duas manifestações. Primeiramente, no personagem Jararaca, índio caeté, que almejava o amor de Paraguaçu. Quando rejeitado, é tomado de ciúmes e intenta contra Diogo Álvares, provocando, ao

menos, duas batalhas e sendo morto em combate. Outra manifestação da sombra pode ser encontrada na cobiça da coroa francesa pelas terras brasileiras, representando, no campo político, o antagonismo à coroa portuguesa, colocando a lealdade de Diogo, que não cede às ofertas francesas, em suspeita.

Aliados não faltaram a Diogo Álvares. Além de Paraguaçu, podem-se listar as tribos que foram subjugadas em batalhas; sua arma, responsável por livrá-lo do apetite dos antropófagos e alçá-lo à condição de semideus; sua fé e moral inabaláveis, virtudes nas quais se apoiou sempre que necessário e responsáveis por alavancar seu desejo de catequizar e civilizar os autóctones.

Outro arquétipo distorcido em *Caramuru* é o do pícaro. Não há nenhuma personagem que apresente características cômicas, muito embora não seja a comicidade o principal aspecto do pícaro, mas o de servir de alívio após momentos de tensão. Nessa última perspectiva, pode-se dizer que o episódio da Ilha do Corvo, no primeiro canto, que ocorre quando os naufragos acabaram de testemunhar um evento antropofágico, vislumbrando seu próprio fim; e os momentos em que o herói conversa com Gupeva e outros nativos, catequizando-os, funcionam como cenas de refrigério após as batalhas e momentos de apreensão psicológica.

Tomando a obra de Vogler e sua descrição dos arquétipos como parâmetro, é possível afirmar que o poema de Durão não apresenta em seus personagens as características que, para o teórico, são importantes para uma narrativa de êxito.

A afirmação sustenta-se ao se considerar, principalmente, a composição do herói, que é uma figura sobre-humana, que não fraqueja e não hesita, mesmo em situações extremas como estar em uma terra selvagem sendo prisioneiro de canibais. Além disso, é possível mencionar o fato de o personagem participar de batalhas campais como verdadeiro general sem ter formação alguma para tanto; por ter moral imperturbável, revelada, por exemplo, por negar-se a ter relações sexuais com as indígenas, guardando sua virgindade até o casamento; por colocar em prática uma proposta catequizante oriunda de sua fé incorrupta mesmo não sendo clérigo e, por fim, por não ceder às propostas de poder do rei francês em troca de uma fidelidade a Portugal que, até então, em nada lhe havia ajudado. São diversas as passagens nas quais Durão poderia ter dotado Diogo Álvares de alguma humanidade. Ao não o fazer, cria um personagem bem ao gosto dos futuros românticos, praticamente um semideus. É honesto pensar que para a época o Diogo Álvares de Durão fosse um personagem bastante aceitável e coerente com o contexto. Entretanto, aos olhos de hoje, esse personagem é pouco crível e pouco cativante além de desperdiçar grande potencial narrativo.

Fato é que “todo contador de histórias ajusta o padrão mítico a um objetivo próprio ou às necessidades de uma cultura específica” (VOGLER, 2015, p. 45). O épico de Durão, ainda que de modo tardio, condiz com a época em que foi produzido e, fiel ao modelo camoniano, alcança aquilo a que havia se proposto. As ausências ou variações encontradas em nada rebaixam a credibilidade da obra, sendo tão-somente as escolhas do

autor para atingir determinado fim. O fato de autores como Waltensir Dutra (1968, p. 319-361) afirmarem que *Caramuru* se sustenta ainda hoje apenas por seu valor histórico para as Letras nacionais não inviabiliza sua adaptação para os videogames, para a TV, para uma novela gráfica ou outros suportes.

Estágios da jornada

Tendo por intuito escrever uma espécie de manual para escritores, principalmente para roteiristas, Vogler faz uma leitura de *O herói de mil faces* com olhos de um profissional do audiovisual, tentando extrair da obra de Campbell aquilo que possa ser útil para a criação de um filme, seriado de TV e afins.

De modo geral, Vogler (2015, p. 44) reagrupa as dezessete etapas descritas por Campbell em três atos. Tomando por base a divisão clássica do teatro e do roteiro cinematográfico, e, assim, reduzindo-as a doze etapas da seguinte maneira (Tabela 1):

Tabela 1 – Comparação de esquemas e terminologias

<i>A Jornada do Escritor</i>	<i>O herói de mil faces</i>
PRIMEIRO ATO	PARTIDA, SEPARAÇÃO
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia
SEGUNDO ATO	DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho de Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai
	Apoteose
Recompensa	A Bênção Última
TERCEIRO ATO	RETORNO
O Caminho de Volta	A Recusa do Retorno A Fuga Mágica Resgate com Auxílio Externo Travessia do Limiar Retorno
Ressureição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade para Viver

Fonte: VOGLER, 2015, p. 44

Para além das variações na nomenclatura das etapas, importa perceber que a condensação proposta por Vogler favorece ao escritor pensar as etapas e como encaixá-las de modo a que sua história tenha estrutura que favoreça a subversão da própria divisão, pois o autor faz questão de evidenciar que seu livro é tão-somente um guia prático e não

uma imposição. Embora seja possível valer-se das ideias do teórico para escrever um romance, o autor refere-se, sempre que possível e pertinente, ao cinema e à escrita de roteiros. Cabe, portanto, ao aspirante a escritor fazer os ajustes necessários ao suporte que escolher. De modo esquemático e mais funcional, os estágios da jornada para Vogler (2015, p. 46) são:

1. Mundo comum
2. Chamado à aventura
3. Recusa do chamado
4. Encontro com o mentor
5. Travessia do primeiro limiar
6. Provas, aliados e inimigos
7. Aproximação da caverna secreta
8. Provação
9. Recompensa (empunhando a espada)
10. O caminho de volta
11. Ressurreição
12. Retorno com o elixir

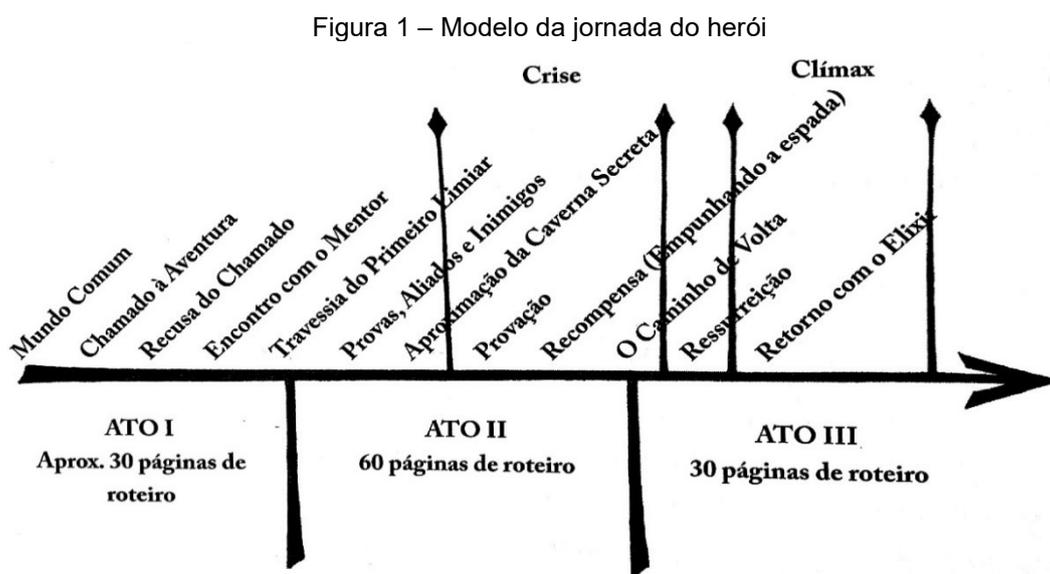
Os cinco primeiros estágios representam o início do enredo. Através deles se dá a conhecer a realidade em que vive o herói, seu cotidiano, seu mundo comum, até o momento em que algo abala sua rotina convocando-o a agir. Desse ponto em diante, não há como ignorar que algo precisa ser feito. No entanto, o herói pode declinar ao chamado, pois se vê ante o desconhecido e isso lhe causa medo. Entretanto, caso persista na recusa, seu mundo comum pode ser destruído. Uma força externa ou uma situação imperativa pode ser necessária para que aceite abandonar sua vida de homem comum e aventurar-se pelo mundo especial. Faz-se necessário, nessa altura do enredo, que um outro personagem ajude o herói a convencer-se de sua tarefa. O mentor ou algum personagem que exerça essa função surge para incentivá-lo com um bom conselho, uma arma mágica ou treinamentos específicos, a fim de prepará-lo para os confrontos futuros. Sentindo-se amparado, o herói decide passar pelo primeiro limiar que representa o portal de entrada no mundo especial e evidencia que, de fato, se comprometeu com a missão. “É o momento em que a história decola e a aventura realmente começa” (VOGLER, 2015, p. 50).

Nos estágios 6 a 9, concentram-se os maiores percalços para o herói. Estando em um mundo desconhecido, ele precisa entender peculiaridades desse ambiente, suas regras e, assim, busca lugares em que haja concentração de pessoas (bares, lanchonetes etc.) para obter informações que possam ser úteis na jornada e conhecer outros personagens que possam ser aliados ou inimigos. É comum que esse reconhecimento traga conflitos e o herói seja envolvido em algum tipo de embate que servirá para que o público conheça melhor alguns aspectos de sua personalidade quando sob pressão. Após o reconhecimento, o herói deve aproximar-se da caverna secreta, ou seja, do local ou da situação em que enfrentará sua maior prova. Tendo identificado a conjuntura periclitante,

ele deve se preparar para enfrentá-la, essa que será a derradeira visão da morte, momento em que corre risco real de não sobreviver e de maior tensão para o público, pois não sabe se o herói logrará êxito. Pode acontecer uma morte aparente, mas não real, que levará a sua ressurreição, a volta do mundo dos mortos, o que normalmente agrada ao público. Tendo vencido a maior provação, o herói conquista sua recompensa e alcança o objetivo de sua jornada.

Os últimos três estágios (10 a 12) são o retorno do herói ao mundo comum, a seu ponto de partida e origem. Tendo conquistado o que viera buscar, é necessário retornar. Afinal, há um povo, uma família, um emprego esperando pela volta do herói com o elixir. Mas o retorno nem sempre se dá tranquilamente. As forças adversárias afrontadas ainda não foram totalmente vencidas e podem atrapalhar o caminho de volta do herói. Após vencer as últimas ações contrárias, o herói renasce para o mundo comum, não sem antes passar por alguma espécie de prova final, algum teste que evidencie que está mudado e melhorado, podendo se reintegrar à sua comunidade e retomar sua rotina, ciente de que cumpriu sua jornada e colaborou com seu povo.

Com o intuito de instruir o roteirista a escrever seu texto, com sugestões e não regras fixas, Vogler distribui os doze estágios da jornada do herói em atos cênicos (Figura 1), indicando quais os pontos em que podem ser alocados:



Fonte: VOGLER, 2015, p. 46

A divisão proposta por Vogler na Figura 1 mostra que os primeiros cinco estágios (mundo comum, chamado à aventura, recusa do chamado, encontro com o mentor, travessia do primeiro limiar) compõem o primeiro ato, ou seja, são a introdução da história, momento em que é apresentado ao público o herói e sua vida comum, assim como o problema que terá de enfrentar. Essa etapa do roteiro corresponde a aproximadamente 25% da narrativa e tem, na travessia do primeiro limiar, o ponto de virada para o segundo ato. Uma vez que a travessia simboliza a entrada do herói no mundo especial,

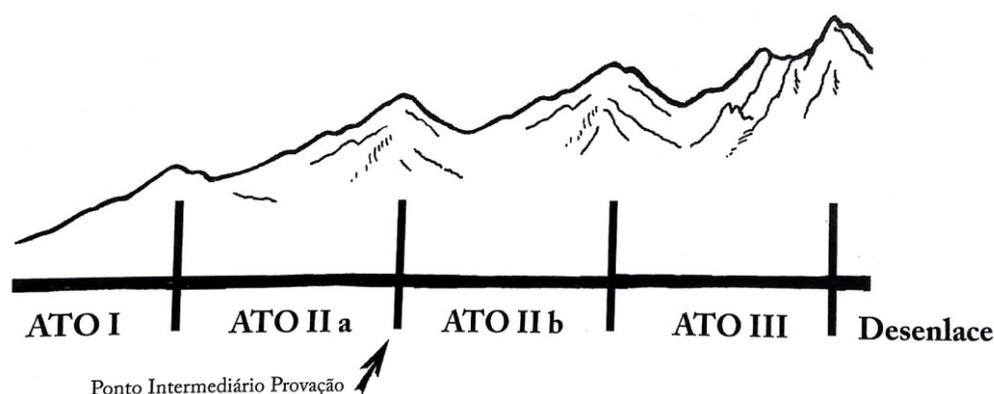
desconhecido e com regras particulares, ela marca o real comprometimento do herói com o problema que deve solucionar e o ponto do qual não pode mais retornar.

O segundo ato, composto pelos estágios 6 a 9 (provas, aliados e inimigos; aproximação da caverna secreta; provação; recompensa), representa 50% da narrativa. Por conta disso, precisa prender a atenção do público com eventos sumamente significativos para o desenrolar do enredo. Assim, Vogler propõe que na metade do ato ocorra a provação suprema, o momento em que a vida do herói corra risco iminente. Em outras palavras, até esse momento, apresentou-se ao público o herói, sua vida ordinária e o problema que deve resolver. Relutar em aceitar participar da missão e, por fim, entregar-se a ela são pequenas mostras de atribulações pelas quais se permite conhecer mais e melhor a que o enredo se propõe e seus personagens. No segundo ato, portanto, perigos e agruras serão mais constantes e em escala, com o propósito de levar o enredo ao ponto crucial, à crise que pode pôr fim à jornada, o momento de maior tensão do roteiro. O estágio de aproximação da caverna eleva a aflição e ansiedade do público e marca o início da crise, que pode perdurar até o terceiro ato, mesmo depois do herói conquistar a recompensa e iniciar o caminho de volta.

O caminho de volta, nomeadamente, marca o início do terceiro ato. É, portanto, outro ponto de virada para os 25% restantes da história. Verificam-se desdobramentos da crise, uma vez que os adversários podem não estar totalmente derrotados e a posse do elixir, quiçá, despertará a cobiça de novos inimigos. Desse modo, no terceiro ato dá-se o clímax da narrativa, quando o herói deve mostrar que aprendeu as lições do mundo especial e deve colocá-las em prática, revelando crescimento espiritual e amadurecimento. Novamente, ele enfrentará um perigo mortal que pode pôr fim à jornada que se encaminha para o final. Se lograr êxito terá expurgado as últimas forças contrárias ao seu sucesso e ganhará renascer como um novo homem de volta a seu mundo comum.

Na imagem abaixo (Figura 2), outra representação gráfica da crise central. Vê-se a marcação dos atos e a subdivisão do segundo ato em A e B, tendo, entre elas, a provação. Uma alternativa a essa composição seria procrastinar a crise para o final do segundo ato, possibilitando mais tempo para a preparação do herói e sua aproximação da caverna, oportunizando um aumento gradativo e vagaroso da tensão, instigando ainda mais a curiosidade e a atenção do público.

Figura 2 – Crise central



Fonte: VOGLER, 2015, p. 220

Para além do enredo e da construção de um roteiro, os estudos de Vogler permitem ponderar sobre o desenvolvimento do herói como personagem. Não raras vezes, o herói não faz ideia de que detém habilidades capazes de transformação. A presença da figura do mentor é um indício dessa falta de autoconhecimento, uma vez que ela ajuda o herói a reconhecer-se como indivíduo diferenciado. Um bom herói é aquele com o qual o público se identifica e consegue acompanhar sua evolução moral ou espiritual e, por fim, seu desenvolvimento para se tornar uma pessoa melhor. Aqueles heróis que apresentam poucas características humanas, como raiva, rancor, mágoa, ciúmes, paixão, misericórdia, etc., ou seja, os sentimentos que conferem à criatura humana sua inconstância típica, perdem poder de atração, de simpatia por parte do público, que pode não se interessar por sua jornada. Na tabela abaixo (Tabela 2), Vogler atrela as mudanças do personagem ao estágio da jornada.

Tabela 2 – Tabela comparativa entre o arco do personagem e a jornada do herói

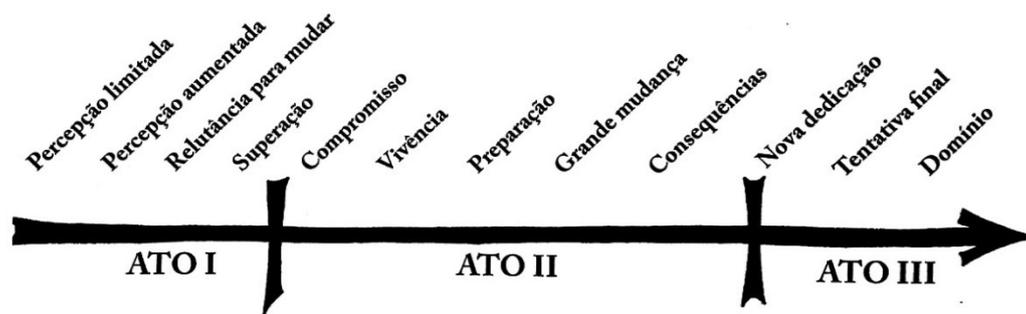
ARCO DE PERSONAGEM	JORNADA DO HERÓI
1. Percepção limitada de um problema	Mundo comum
2. Percepção aumentada	Chamado à aventura
3. Relutância para mudar	Recusa
4. Superação da relutância	Encontro com o mentor
5. Compromisso com a mudança	Travessia do limiar
6. Vivência da primeira mudança	Provas, aliados e inimigos
7. Preparação para a grande mudança	Aproximação da caverna secreta
8. Tentativa da grande mudança	Provação
9. Consequências da tentativa	Recompensa (empunhando a espada)
10. (melhorias e reveses)	
11. Volta da dedicação à mudança	O caminho de volta
12. Tentativa final na grande mudança	Ressurreição
13. Domínio final do problema	Retorno com o elixir

Fonte: VOGLER, 2015, p. 272.

Pode-se constatar que as transformações pelas quais o herói passa estão intimamente atreladas aos estágios da jornada, ou seja, cada uma das doze etapas do enredo repercutem e representam um degrau no desenvolvimento psicológico/moral do herói. Percebe-se que a travessia do primeiro limiar coincide com o momento em que o herói supera a relutância e assume o compromisso (etapa 4 e 5), sendo o ponto de virada

para o segundo ato. A maior parte das mudanças ocorre no segundo ato, que é mais extenso.

Figura 3 – Arco de personagem



Fonte: VOGLER, 2015, p. 274

Pela leitura da figura acima (Figura 3), averigua-se que o desenvolvimento do herói deve ser paulatino, ainda que ocorram alguns reveses e tenha-se a impressão de que algumas lições não foram aprendidas. O que Vogler busca elucidar é que a mudança do herói não deve ser abrupta, repentina, desencadeada por um único evento, mas uma constante, ainda que oscile e/ou que leve algum tempo, assim como ocorre na vida real de qualquer pessoa, conferindo ao herói e a sua história um grau de verossimilhança fácil de ser compreendido e aceito pelo público.

Caramuru no cinema

Quando se busca um texto para adaptá-lo é comum e apropriado ancorar-se em alguma obra de sucesso de público, pois há grande chance de arrebatá-lo para a adaptação. Para Marcos Rey (2009), a literatura possibilita e exige um trabalho com a palavra mais denso que aquele que se pode conseguir no cinema, com a possibilidade de reler qualquer passagem que pareça obscura. Um filme, por sua vez, deve cativar o público nos primeiros minutos, sob pena de não ser visto até o final, e necessita condensar o enredo de centenas de páginas, que levariam horas para serem lidas, a um produto com média de uma hora e meia de duração. “Esse aproveitamento matemático do tempo pode até tornar o filme mais interessante que o livro, no que diz respeito à movimentação [...]. Por isso é mais comum um mau romance dar um bom filme, que se conseguir o mesmo com obras-primas” (REY, 2009, p. 60).

Como já foi realizado (em texto que será publicado em livro) o mapeamento da jornada do herói no épico de Durão tendo por base a obra de Campbell, realizá-lo aqui com vistas ao texto de Vogler poderia resultar em uma redação muito semelhante à anterior, em virtude de serem os preceitos de Vogler tão-somente uma releitura de Campbell. Desse modo, pontuar, sucintamente, a jornada do herói no filme *Caramuru – a invenção do Brasil* (2001), apresenta-se mais produtivo e pertinente.

O filme de Guel Arraes e Jorge Furtado tem início com a apresentação de Diogo

Álvares em Portugal e de Paraguaçu no Brasil, indicando que viverão uma aventura em conjunto. O mundo comum de Diogo o mostra com um artista promissor que, tendo pintado um belo retrato da condessa de Cintra, é forçado por Vasco de Athayde a parar de pintar, pois, ao ver a tela, apaixonara-se pela condessa, que em nada se parecia com a figura idealizada do retrato. O protagonista, então, busca emprego na cartografia real e consegue uma vaga para adereçar mapas, dentre eles, um que leva às Índias e interessa à Vasco de Athayde, que, mancomunado com Isabelle d’Avezac, marquesa de Sévigny, tenta conseguir o mapa para chegar às Índias antes de Cabral.

O encontro de Diogo e Isabelle pode ser considerado o chamado à aventura, pois é desse encontro, no qual retrata a dama nua no mapa, que ele é preso e condenado ao degredo. Isabelle assume a função de mentora ao incentivar Diogo a realizar a empreitada, iludindo-o. Como está obrigado a partir na aventura, não há recusa do chamado, primeiramente por não haver recusado a proposta da marquesa; e, em segundo lugar, por estar condenado.

A travessia do primeiro limiar ocorre na viagem rumo às Índias, que acaba em um naufrágio na costa brasileira e representa o início do segundo ato, quando Diogo, ao sobreviver, tenta conhecer os costumes e regras do mundo especial, o Brasil, principalmente no tocante às habitudes, uma vez que todos os nativos falavam português.

O estágio de provas, aliados e inimigos ocupa parte considerável do filme, englobando as cenas em que Diogo e Paraguaçu tornam-se mais íntimos, a tentativa de fuga de Diogo para não ser devorado e a célebre passagem em que ele mata uma ave com um tiro de espingarda e é aclamado Caramuru.

A aproximação da caverna secreta e, conseqüentemente, o início da crise dão-se com a chegada, tempos depois, de Vasco de Athayde, a mando do governo francês, para tentar aliar-se a Diogo e usufruir das riquezas do Brasil. Há relutância por parte de Diogo, que não deseja abandonar a vida repleta de regalias que conquistara, mas seu desejo de voltar à Europa e reencontrar Isabelle o convence a partir às escondidas. Já no mar, Moema e Paraguaçu tentam alcançá-lo a nado, mas apenas a última consegue e vai até a França.

A provação de Diogo é ter de renunciar ao relacionamento com Paraguaçu para casar-se com Isabelle e selar acordo com a França. O problema se resolve quando Paraguaçu convence Isabelle a ser apenas amante de Diogo, mostrando-lhe uma pepita de ouro e contando-lhe a lenda do Eldorado, o que lhe atíça a cobiça. Enfurecido pela traição, o rei francês manda prender Isabelle e acaba por libertar Diogo do problema. Ele e Paraguaçu podem voltar ao Brasil, casados e felizes, usufruindo sua recompensa.

O terceiro ato começa com o retorno do casal às terras tropicais, que passa a ser o mundo comum de Diogo, ressuscitado pelo amor e astúcia de Paraguaçu, ao lado de quem comandará o Brasil em prol da coroa portuguesa e do povo tupinambá.

Caramuru, a invenção do Brasil é um exemplo de como um texto pouco valorizado e estudado pode gerar outro produto com melhor recepção por parte do público, ocasionando, possivelmente, ao expectador/leitor um retorno à obra adaptada que ganha novo destaque

para ser lida por olhos de outra época.

Considerações sobre o percurso do escritor

A *Jornada do escritor* possibilitou analisar o texto de Durão e o filme de Guel Arraes por um prisma mais empírico, ou, em outras palavras, pela perspectiva de quem escreve enredos e roteiros. Ainda que se trate de uma análise que abarca poucos aspectos, ela serviu para confrontar um texto, o poema épico, e uma produção fílmica àquilo que Vogler julga ser necessário para uma história. O uso do épico de Durão para tratar o uso dos arquétipos e do filme de Guel Arraes para os estágios da jornada funcionam aqui como exemplos ao que Vogler teoriza.

A obra do teórico cumpre sua proposta de ser um guia prático para escritores, pois consegue detalhar e exemplificar satisfatoriamente elementos cruciais para a composição narrativa, nomeadamente, de roteiros. Tal feito foi possível por seu conhecimento empírico de roteirista, que trouxe para a realidade prática do audiovisual os preceitos de Campbell, conferindo-lhes uma praticidade evidente e exequível, como, por exemplo, atualizando os arquétipos e os motes das jornadas. Embora nesse artigo tenha sido utilizada a nomenclatura modelar, Vogler moderniza-a, indicando que o herói não precisa ser um cavaleiro medieval ou uma figura fantástica dotada de poderes mágicos; pode ser um empresário em dificuldades na empresa, uma mãe com problemas com a família ou um estudante que precisa ser aceito pela turma. O mentor não precisa ser um ancião, pode ser um professor, o instrutor de artes marciais, um amigo, um influenciador digital ou uma criança em sua habitual sinceridade ácida. A sombra não deve ser necessariamente uma figura assustadora, por vezes, demoníaca, mas pode ser a sogra, a ex-esposa, um sentimento ou fobia que compromete o convívio social. Os enredos podem abordar a luta para vencer uma doença, os percalços para se conseguir um emprego, os perigos em ser um agente duplo, os preconceitos por ser transexual, enfim, toda sorte de acontecimentos contemporâneos enquadra-se aos estágios da jornada.

No tocante específico a *Caramuru*, as propostas de Campbell e Vogler auxiliam a pensá-lo além da literatura, como elã para a criação de obras para outros suportes. Se, para parte da crítica, a grande virtude da obra de Durão é a de ser precursora do indianismo romântico e de tentar conferir à história de Diogo e Paraguaçu a grandeza dos feitos greco-romanos; para um roteirista, *Caramuru* serve como argumento para filmes, videogames e outros produtos audiovisuais. Suas batalhas campais, criticadas pelo excesso de combatentes e pelo comando de alguém sem preparo militar, são elementos suficientes para um videogame sobre a dominação e colonização dos portugueses no Brasil. Seus elementos mitológicos e fantásticos podem aparecer em um videogame sobre seres míticos luso-brasileiros e colaborar na divulgação do folclore nacional. Os aspectos políticos que envolvem um Brasil que ainda não se reconhece como nação, Portugal como explorador e França como potência interessada em ampliar seus domínios e inibir o crescimento de outras nações, podem gerar um filme histórico de cunho político-militar sobre o início da

colonização do Brasil e sobre os bastidores do poder das coroas francesa e portuguesa.

Por fim, a utilização da literatura nacional, aqui exemplificada pelo Caramuru, como mote para outros suportes, nesse caso um filme, é um recurso que ainda é explorado timidamente. Embora haja alguns produtos audiovisuais que adaptam a literatura nacional, eles se concentram em filmes, minisséries televisivas e algumas telenovelas. É preciso dar um passo adiante e começar a utilizar a literatura brasileira para a criação de videogames, por exemplo, que caminham para serem os grandes contadores de histórias deste século.

Referências

CARAMURU, a invenção do Brasil. Direção de Guel Arraes. Produção de Anna Barroso. Roteiro: Guel Arraes, Jorge Furtado. Rio de Janeiro: Columbia Tristar Filmes, 2001. (85 min.), son., color.

DURÃO, José de Santa Rita. Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia. In: TEIXEIRA, Ivan. (Org.). *Épicos: Prosopopeia: O Uruguai: Caramuru: Vila Rica: A Confederação dos Tamoios: I-Juca Pirama*. São Paulo: Edusp: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008. p. 355-660.

DUTRA, Waltensir. O Arcadismo na poesia lírica, épica e satírica. In: COUTINHO, Afrânio (Dir.). *A literatura no Brasil*. Rio de Janeiro, 1968. p. 319-361. vol.1.

REY, Marcos. *O roteirista profissional: TV e cinema*. São Paulo: Ática, 2009.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. 3.ed. Trad. de Petê Rissatti. São Paulo: Aleph, 2015.

NOTAS DE AUTORIA

Dílson César Devides (dilson.devides@ufmt.br) é doutor em Letras – Estudos Literários pelo IBILCE/Unesp. Mestre em Letras – Estudos Literários pela UFMS. Graduado em Letras – português/espanhol pela UEPG. Professor de Literatura no ICHS, UFMT, Campus ARAGUAIA. Professor permanente do PGLB/UFMA e professor colaborador do PPGECCO/UFMT. Membro do grupo de pesquisa *Labfront: Laboratório de Poéticas Fronteiriças* (UEMG).

Agradecimentos

Não se aplica.

Como citar esse artigo de acordo com as normas da ABNT

DEVIDES, Dílson César. Revisitando Caramuru: os princípios da jornada do escritor no poema épico e no filme. *Anuário de Literatura*, Florianópolis, v. 27, p. 01-19, 2022.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa



Não se aplica.

Conflito de interesses

Não se aplica.

Licença de uso

Os/as autores/as cedem à Revista Anuário de Literatura os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution \(CC BY\) 4.0 International](#). Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

Publisher

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-graduação em Literatura. Publicação no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus/suas autores/as, não representando, necessariamente, a opinião dos/as editores/as ou da universidade.

Histórico

Recebido em: 11/08/2021

Revisões requeridas em: 23/04/2022

Aprovado em: 07/05/2022

Publicado em: 01/07/2022

