

TRANSFORMANDO SUA AUDIÊNCIA EM HERÓIS ATRAVÉS DE HISTÓRIAS MEMORÁVEIS

O PODER DAS HISTÓRIAS E A JORNADA DO HERÓI

Histórias são um tipo particular da comunicação humana com o objetivo de persuadir uma audiência sobre a visão de quem as conta.

As pessoas que contam e acreditam em histórias iguais possuem valores semelhantes. A visão de mundo que temos é, simplesmente, uma coleção de histórias sobre fatos que acreditamos. Logo, uma boa história é fundamental para criar uma sensação de "nós".

Histórias compartilhadas, valores compartilhados, visões de mundo compartilhadas. A ideia de pertencer a um grupo específico. Sem uma história, não há conflito, porque não é possível existir "nós" se não houver "eles".

O tipo mais famoso de história é a Jornada do Herói. Ela já provou sua importância muitas vezes explicando os sucessos de lendas e histórias milenares que valeram a pena, como a Odisseia de Homero, Bhagavad Gita e Avatar, o filme de maior bilheteria de todos os tempos.

George Lucas usou a fórmula como um passo-a-passo para a elaboração do universo de Star Wars, uma marca que até agora faturou mais de 20 bilhões de dólares.

Você pode criar ressonância em todos os seus esforços de comunicação e marketing utilizando as ideias de Joseph Campbell, considerado o maior estudioso sobre histórias e mitos, identificando um padrão chamado de "A Jornada do Herói".

A FÓRMULA DA JORNADA DO HERÓI EM 12 SIMPLES PASSOS



AVISO: A seção abaixo contém spoilers da trilogia do filme "Batman, o Cavaleiro das Trevas" (Batman Begins, O Cavaleiro das Trevas, O Cavaleiro das Trevas Ressurge)

A JORNADA DO HERÓI, SEGUNDO A TRILOGIA DO CAVALheiro DAS TREVAS (BATMAN)

Ato I: Partida - Batman Begins

1. O Mundo Comum

Aqui vemos o homem que se tornará o herói em seu ambiente normal, onde há um problema implorando por solução.

Em Batman Begins, vemos uma Gotham que é acometida pela pobreza e invadida por criminosos e corrupção. Bruce cresceu nesta cidade e até perdeu seus pais por conta desses problemas. Gotham está clamando por alguém para consertar as coisas, mas tal proeza parece impossível. Bruce é levado a agir precipitadamente para vingar seus pais. Ele não age como um herói, mas como um covarde, que atacaria um homem sem se preocupar com as consequências, sendo, nesse momento, insensível ao mundo.

2. O Chamado à Aventura

Algo muda tão drasticamente que chama o herói à ação. Ele sente a necessidade de tornar-se algo mais do que um homem comum.

Quando Bruce não consegue matar o assassino de seus pais, ele procura o vilão Falcone que lhe mostra o quão impotente ele realmente é. Bruce, então, sai por conta própria e se junta aos criminosos do mundo, um pequeno passo em direção à luta por justiça.

3. Recusa ao Chamado

O herói não quer ser um herói, não quer a responsabilidade, ele tem medo do que está por vir.

Bruce se encontra na prisão, se escondendo e não querendo assumir qualquer responsabilidade, ele prefere "praticar" luta com prisioneiros como uma forma de treinamento.

4. Encontro com o mentor

O herói encontra alguém para ajudá-lo em sua transformação de homem comum a herói. Ele é seu mentor, o homem sábio que ensina mais ao homem sobre si mesmo do que ele jamais soube.

Bruce está perdido na prisão até que Henri Ducard (Ra's al Ghul) aparece para levá-lo embora e ensiná-lo a dominar o medo, dominar seu próprio destino e tornar-se o homem o qual ele sempre foi destinado a ser.

5. O Cruzamento do limiar

O herói aceita que ele deve deixar seu mundo comum para trás, que ele deve entrar em um novo mundo e tornar-se um novo ser.

Ele vai atrás dos vilões, retornando a Gotham para ajudar a livrar sua querida cidade do mal. Bruce cria uma nova identidade, incapaz de ser corrompida.

Nasce a figura do Batman, um morcego, símbolo do medo que ele próprio aprendeu a dominar, buscando agora compartilhar esse medo com seus inimigos.

6. Testes, aliados e inimigos

O herói agora está a altura, lutando com seus inimigos, sendo testado fisicamente, emocionalmente e espiritualmente.

A batalha final para Gotham, no final de Batman Begins, obriga Bruce a lutar contra o seu mentor e lutar contra seu próprio medo.

Ato II: Iniciação - O Cavaleiro das Trevas

7.1 Aproximação da caverna profunda (A estrada de Ensaios)

O herói ainda é um soldado e luta por seus princípios.

Batman está mais forte e poderoso, buscando lutar contra os maiores criminosos. Ele é capaz de cruzar oceanos para trazer Lau de volta. Ele ainda não se encontrou com o Coringa. Porém, seu poder e sua influência já estão começando a incomodar.

7.2. Aproximação da caverna profunda (Abordagem)

É quando o herói reúne aliados e se prepara para a batalha final, a batalha que vai mudar tudo. O herói descobre que não pode salvar o mundo sozinho.

Batman vê que não pode salvar Gotham por conta própria e busca ajuda de Gordon e Dent, considerando que eles podem ser a única forma legítima de trazer Gotham de volta à sua antiga glória. O melhor exemplo disso é a perseguição no centro de Gotham, quando os três trabalham juntos para pegar o Coringa.

8. Provação

O meio da história se dá quando o herói deve enfrentar seu maior medo, muitas vezes a morte, e aprender que da morte surge uma nova vida.

Essa fase ocorre na cena do interrogatório quando Batman perde a paciência e sua mente ao descobrir que Rachel, seu amor, foi apanhada e ele deve, de alguma forma, salvá-la, porém falha. Batman e Bruce ficam emocionalmente abalados ao terem que lidar com a morte de Rachel e não encontram forças para seguir em frente.

9. Recompensa

O herói, tendo enfrentado a morte, tornou-se mais do que apenas um homem, ele é capaz de lutar contra o mal como nunca antes e é recompensado, muitas vezes, por defloração.

Esta é a parte em que o diretor Nolan brinca um pouco conosco, porque não é o herói Batman que recebe recompensa e aplauso, mas sim Harvey Dent, o homem de duas caras.

Bruce deve sacrificar-se para salvar a cidade que ele ama. Ele deve se tornar o vilão para que a verdadeira paz possa reinar em Gotham.

Batman é o herói que Gotham merece, mas não o que ela precisa agora. Então, é preciso caçá-lo. Porque ele pode aguentar. Porque ele não é o herói. Ele é um guardião silencioso. Um protetor vigilante. Um Cavaleiro das Trevas.

Ato III: Retorno - O Cavaleiro das Trevas ressurgue

10.1. A Estrada de Volta (Recusa do Retorno)

Tendo alcançado seu objetivo, o de ter salvo o seu povo, o herói não vê necessidade de voltar à vida normal e à dor.

Quando o Cavaleiro das Trevas Ressurgue, começa, Bruce é, agora, um recluso, se escondendo em sua mansão, uma fonte de histórias e contos dele sendo desfigurado e decrépito. Bruce não quer voltar a participar do mundo, porque ele fez o que precisava ser feito para Gotham e tudo funcionou como era de se esperar.

10.2. A Estrada de Volta (A Luta Mágica)

Algo está ameaçando a recompensa que o herói recebeu. Algo ameaça tomar de volta tudo o que criou a paz, normalmente uma força maior do que se pode esperar.

Bruce é convencido a voltar ao mundo por Blake e os outros que veem que algo está por vir, algo que está ameaçando Gotham. Bruce percebe que Batman deve retornar, porém ele encontra um homem muito mais forte e poderoso para este último herói lutar.

Batman é quebrado espiritualmente e fisicamente por Bane e jogado de volta em uma prisão, em paralelo com o início de sua jornada.

10.3 A Estrada de Volta

As necessidades do herói o ajudam a voltar para casa. Ele precisa encontrar seu caminho de volta. Muitas vezes, uma cena de perseguição será envolvida.

Nessa última seção do último filme da trilogia, Bruce está trancado na prisão e é forçado a assistir a destruição de sua própria cidade. Ele precisa encontrar seu caminho de volta, consentando seu corpo e seu espírito, ao declarar que o medo é quem o tem levado desde o início.

Ele recebe a ajuda de colegas de cela que lhe ensinam que um homem não pode viver sem dor e medo, que ele deve conviver com eles, porque isso é o que torna a vida digna de ser vivida. Bruce finalmente realiza a escalada e volta para casa, onde ele junta forças com Selina e Blake.

11 e 12. Ressurreição / Retorno com Elixir

O clímax final da história é quando o herói é testado pela última vez, diferente de qualquer outra luta que ele teve antes, que o empurra a seus limites e faz com que ele use todo o conhecimento que ganhou ao longo dos anos. O herói é, finalmente, transformado.

Na batalha final para salvar Gotham, Batman e Bruce retornam para retomar o controle da cidade. Ele deve lutar contra o tempo e a força destrutiva final. Batman não só deve enfrentar o seu adversário mais terrível, Bane, mas também lidar com a traição por Talia, até que, finalmente, ele deve sacrificar-se para salvar sua cidade.

Batman não é mais um vilão que Gotham necessita no final de O Cavaleiro das Trevas. Ele foi, finalmente, transformado em mártir final para a justiça, um verdadeiro herói.

12.1 Liberdade para Viver

A Jornada do herói está feita, ele pode, finalmente, viver feliz sabendo que o mundo está seguro.

Batman está morto e enterrado, permitindo a Bruce, finalmente, viver a vida que ele nunca soube que poderia ter, tranqüila e apaixonada como o vemos vivendo nas cenas finais do filme.

O herói da Trilogia de O Cavaleiro das Trevas não é Batman, mas sim um ser humano em carne e osso que vai além de si mesmo e se move para salvar sua cidade. Bruce é falho, danificado e cheio de cicatrizes, o que o torna mais do que um homem durante sua jornada.

O verdadeiro herói é aquele que percebe que o mundo é maior do que ele, do que seus desejos egoístas e que possui um objetivo pelo qual vale a pena lutar: Um mundo melhor para todos.