



UNIVERSIDADE
CATÓLICA
PORTUGUESA

*OS FILHOS DE APOLO:
DO HERÓI MONOMÍTICO AOS PROTAGONISTAS DO SÉCULO
XXI*

Projeto final de mestrado apresentado à Universidade
Católica Portuguesa para obtenção do grau de Mestre em
Ciências da Comunicação com especialização em Media e
Jornalismo

Por

Francisco Ribeiro de Moura Ramos Taveira

Faculdade de Ciências Humanas

Novembro de 2019



UNIVERSIDADE
CATÓLICA
PORTUGUESA

*OS FILHOS DE APOLO:
DO HERÓI MONOMÍTICO AOS PROTAGONISTAS DO SÉCULO
XXI*

Projeto final de mestrado apresentado à Universidade
Católica Portuguesa para obtenção do grau de Mestre em
Ciências da Comunicação com especialização em Media e
Jornalismo

Por

Francisco Ribeiro de Moura Ramos Taveira

Faculdade de Ciências Humanas

Sob orientação da Prof^a. Catarina Burnay e do Prof.
Pedro Lopes

Novembro de 2019

RESUMO

A ficção audiovisual parece estar em transformação: transita-se do paradigma do protagonista-herói – cuja jornada e ideias são enquadradas pela moldura ideológica estrita do monomito de Campbell (2004) e Vogler (2007) – para um paradigma que parece assentar não só num, mas em vários conceitos de moralidade, em que não há verdades absolutas, nem um só conceito de certo ou errado. Um paradigma que vem introduzir personagens como Walter White (*Breaking Bad*, 2008), Frank Underwood (*House of Cards*, 2013) ou Arthur Fleck (*Joker*, 2019), indivíduos desconcertantes, moralmente ambíguos ou mesmo maus, que vão assumindo o protagonismo das novas narrativas de ficção.

Nesta investigação estudam-se as possíveis origens e causas desta transformação. Analisam-se diferentes narrativas audiovisuais de diferentes períodos – desde os anos trinta a 2019 – de modo a perceber se ela é resultado de um capricho de guionistas, ou se é um processo de avanços e recuos umbilicalmente ligados a mudanças importantes no contexto histórico, político e sociocultural em que essas transformações acontecem.

Conclui-se que, tal como os heróis de outras décadas, os novos protagonistas são um produto direto do seu tempo, marcado pelo medo, por crises económicas, pela incerteza na credibilidade das instituições e por um novo tipo de espectador, que parece procurar experiências de entretenimento menos formulaicas, mais personalizadas e mais humanas.

Esta investigação visa suportar *Os Filhos de Apolo*, um projeto de minissérie televisiva que incide sobre as temáticas da música, da transformação e da velhice e em que o protagonista – um homem que já velho entra em rotura com a sua família – se pretende representante desta mudança de paradigmas.

PALAVRAS CHAVE

Herói monomítico, Protagonistas ambíguos, Protagonistas-vilões, Herói-vilão, Narrativas de ficção audiovisual

ABSTRACT

Audio-visual fiction is changing: there seems to be a transition from the hero-protagonist paradigm – whose journey and ideas are framed mainly by the works of Campbell (2004) and Vogler (2007) – to a paradigm that seems to be based on various concepts of morality, in which there are no absolute truths and no unitary concept of right and wrong. This paradigm is conducive to the introduction of characters such as Walter White (Breaking Bad, 2008), Frank Underwood (House of Cards, 2013) or Arthur Fleck (Joker, 2019), disconcerting, morally ambiguous or even admittedly evil individuals who today play the main roles of many fictional narratives.

In this investigation, we examine the possible origins and causes of this transformation. By analysing different fiction narratives from different periods – namely from the thirties to 2019 – we aim to understand how this transformation is not the result of a whim, but of a process of advances and retreats, closely linked to important changes in the historical, political and socio-cultural context in which these transformations happen.

We conclude that, like the heroes of other decades, these new protagonists are a direct product of their times. Times marked by fear, by economic crises, by uncertainty in the credibility of institutions and by new type of spectator. One who seems to look for new – less formulaic and more humane – entertainment experiences.

This research aims to support "Os Filhos de Apolo", a television miniseries project that focuses on the themes of music, transformation and old age and in which the protagonist - an old man that separates from his family - is intended to be a representative of this change of paradigms

KEYWORDS

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	6
PARTE I	8
1. AS PERSONAGENS DE FICÇÃO COMO ESPELHO DA REALIDADE	8
2. O CONCEITO DE HERÓI	8
2.1. O MONOMITO – DE JOSEPH CAMPBELL A CRISTOPHER VOGLER	9
2.2. ETAPAS DA JORNADA MONOMÍTICA	11
2.3. IDEIAS ESTRUTURAIS DA JORNADA MONOMÍTICA	14
3. O HERÓI AO LONGO DO SÉCULO XX	18
4. HERÓIS DO SÉCULO XXI	29
4.1. REAFIRMAÇÃO DO HERÓI MONOMÍTICO	29
4.2. AFIRMAÇÃO DE NOVOS PROTAGONISTAS – PROTAGONISTAS MORALMENTE AMBÍGUOS E PROTAGONISTAS-VILÕES	31
4.3. EXEMPLOS PARADIGMÁTICOS – DOS <i>SOPRANOS</i> (1999) A <i>JOKER</i> (2019)	32
4.4. OS NOVOS PROTAGONISTAS COMO ESPELHO DO SÉCULO XXI	36
5. DO PARADIGMA DO HEROÍSMO AO PARADIGMA DO PROTAGONISMO	40
MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO E DE ESCRITA DO GUIÃO	44
PARTE II – GUIÃO DO EPISÓDIO PILOTO D’OS <i>FILHOS DE APOLO</i>	47
PARTE III - DOSSIER DE PRODUÇÃO	106
CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
BIBLIOGRAFIA	123

INTRODUÇÃO

A presente investigação tem como objetivo suportar teoricamente o projeto de minissérie “*Os Filhos de Apolo*”. Pretende-se explorar e compreender a evolução da figura do Herói na ficção cinematográfica e televisiva, desde o início do século XX até aos dias de hoje, em que, em séries como *House of Cards* (2008) ou *Breaking Bad* (2013), este conceito parece ser posto em causa por novos tipos de protagonistas.

O paradigma dominante nas narrativas de ficção audiovisual do século XX identifica o Herói como o protagonista da narrativa, ou seja, ele comanda a história e é através dos seus olhos que o espectador vê e sente o mundo narrado. O espectador sente-se ligado ao Herói porque as histórias convidam o público a “ser” o Herói e a projetar-se na sua personagem (Marques, 2016; Voytilla, 1999; Vogler, 2007)

Este paradigma parece encontrar-se em transformação. Se um Herói com características tipificadas – forte, altruísta, moralmente exemplar e identificável – era o cânone, protagonistas como Walter White (*Breaking Bad*, 2013) e Arthur Fleck (*Joker*, 2019) parecem contrariar algumas das ideias em que este paradigma assenta. Este é o foco desta investigação teórica, que ocupa a primeira parte do projeto e que se divide em quatro capítulos.

No primeiro capítulo, faz-se uma abordagem introdutória ao tema das personagens enquanto espelhos do contexto social e cultural em que são criadas e enquanto instrumentos para sustentar os códigos e os valores em que assenta esse mesmo contexto.

No segundo capítulo, olha-se ao conceito de Herói, utilizando como referência o trabalho pioneiro de Joseph Campbell (2004) e Christopher Vogler (2007) sobre a Jornada do herói monomítico. Pretende-se aqui dissecar as ideias principais em que se sustenta este conceito.

Num terceiro capítulo, exploram-se representações do herói no cinema e na televisão ao longo do século XX. As narrativas em análise foram escolhidas segundo o critério da sua relevância enquanto momentos de mudança na representação audiovisual do herói, quer através do reforçar ou do esbatimento das suas características.

Neste capítulo analisa-se como sob a influência de diferentes contextos socioculturais e como um espelho dos tempos (Marques, 2016), os heróis vão sofrendo transformações, assumindo por vezes grande destaque e formas exageradas, como o herói dos filmes de ação dos anos oitenta, ou caindo numa certa obscuridade e atrofio criativo, dando lugar a novos tipos

de protagonistas, o que verifica nomeadamente a partir dos anos noventa.

Se hoje ainda se verifica por exemplo, grande popularidade de filmes com super-heróis exemplares, bons e protetores, assiste-se também à afirmação de protagonistas cujo comportamento dificilmente se enquadra nas ideias de heroísmo propostas na jornada monomítica de Vogler e Campbell. Estes protagonistas vão, a cada nova série e filme, “redefinindo as fronteiras do paradigma do herói” (Marques, 2016).

No quarto capítulo pretende-se compreender melhor os novos protagonistas do século XXI, olhando a exemplos paradigmáticos, desde os *Sopranos* (1999), série que introduziu um dos mais emblemáticos protagonistas-vilões da ficção televisiva, ao recente filme *Joker* (2019). Apesar de serem diferentes, todas estas personagens partilham de um fundo de características comuns e que não se encontram, salvo raras exceções, em personagens do século anterior. Pretende-se também perceber como se chegou a este patamar, qual o caminho que foi percorrido – a nível social, cultural, político e industrial – para se assistir a esta mudança de paradigmas.

Finalmente, no quinto capítulo reflete-se acerca da relevância atual do Herói tradicional – monomítico, arquetípico e idealizado – e da possibilidade de hoje se estar a entrar numa nova era da ficção, despojada de heróis e vilões, de categorias e normas. Uma era e em que toda e qualquer representação, mesmo que imoral ou amoral, é válida.

A segunda parte do projeto, de índole prática, consiste na apresentação do guião para o episódio piloto da minissérie televisiva ou *webserie Os Filhos de Apolo*. Conta a história de um homem que no seu 66º aniversário decide deixar a sua família e reunir a banda que teve quando era jovem. Pretende-se assim criar um protagonista que esteja num meio caminho entre um herói e um vilão, um rebelde convencional em rutura com a sua realidade, um homem-médio que encerre a hibridização de características que marca alguns dos novos protagonistas.

Na terceira parte do projeto, apresenta-se um *dossier* provisório de produção d’*Os Filhos de Apolo*, onde é detalhado o processo de criação e escrita do guião, uma sinopse da história, as suas personagens, uma *moodboard* e a nota de intenções do autor.

A finalizar, procura-se estabelecer uma relação entre o projeto de minissérie – e em particular o seu protagonista, António – e as ideias e conceitos estudados na primeira parte. Quer-se assim aprofundar conhecimentos em escrita para Ficção e Guionismo.

PARTE I

1. AS PERSONAGENS DE FICÇÃO COMO ESPELHO DA REALIDADE

Uma história sustenta-se em três elementos essenciais: premissa, conflito e personagens. A premissa é o conceito que fundamenta a história. O conflito resulta das escolhas que as personagens fazem ao longo da história. As personagens são o elemento que unifica todas as partes de uma história e a partir do qual todos os outros elementos florescem (Egri, 2004).

Para Eder (2010), as personagens não são meros seres ficcionais, mas verdadeiros instrumentos de comunicação coletiva. As personagens partem do trabalho criativo individual do argumentista, mas bebem do contexto em que são criadas, possuindo assim propriedades intersubjetivas e culturais.

As personagens não são puramente subjetivas ao nível da produção e recepção e têm uma dimensão simbólica e sintomática (Eder, 2010). Uma personagem ilumina um determinado contexto sociocultural e as mentalidades de uma era. Estudar o papel do Herói mostra o que as pessoas do seu tempo queriam, temiam e pensavam.

As personagens podem também ser um fator influenciador e catalisador de processos de mudança nesse mesmo contexto sociocultural. Elas são não só recipientes, mas também possíveis agentes de mudança (Eder, 2010). O espectador, ao rever-se numa personagem, acaba por imitá-la. Uma personagem pode assim servir para afirmar, sustentar ou contrariar o *status quo*.

A evolução da figura do Herói ao longo do século XX e XXI está umbilicalmente ligada ao contexto social, político e cultural em que essa evolução acontece. Os protagonistas do século XXI são diferentes dos heróis do século anterior porque as preocupações das pessoas, embora humanas no seu cerne, acabam por refletir esses diferentes contextos.

2. O CONCEITO DE HERÓI

A figura do Herói pode ser encontrada em todos os períodos da história (Campbell, 2004).

O conceito grego de Herói – que resulta da palavra ἥρως (hērōs) – significa "protetor" ou "defensor". Na Grécia Antiga, o Herói é normalmente um guerreiro dotado de virtudes militares (Franco *et al.* 2016; Zimbardo, 2007) e é visto como um ser semi-divino. Aquiles, por exemplo, é filho da deusa Thetis e do mortal Peleus. A ideia de semi-devindade do Herói estende-se, mais tarde, a vários mitos religiosos, como o de Buda e o de Jesus Cristo, o Filho de Deus e de Maria.

Na Bíblia encontra-se a ideia de aproximação do herói ao divino no Genesis. Deus cria Adão, o primeiro homem, à sua imagem – o homem nasce como Deus, divino – mas para criar Eva, Deus utiliza uma parte da carne do homem. O homem, como o herói, torna-se imperfeito, uma fracção da sua imagem total, permanente, imutável e intemporal (Campbell, 2004). O herói como Deus, mas não Deus. A remoção do seu eu feminino simboliza a passagem da perfeição divina, da totalidade, para uma dualidade (Campbell, 2004). Então, como o primeiro homem, o Herói parte numa jornada em busca dessa perfeição perdida, desse reequilíbrio. A história do Herói é uma jornada de auto-descoberta, de transformação e de procura do todo e do universal. É uma jornada física, mas também espiritual de crescimento e de aperfeiçoamento. O herói procura, enfim, ser “mais que um Homem” (Campbell, 2004).

O conceito de herói é multifacetado. Franco (2016) e Zimbardo (2007), por exemplo, destringem entre heróis militares, como Aquiles, que aceitam riscos físicos em função de um objetivo altruísta e em serviço da comunidade, heróis civis ou sociais, que atuam heroicamente ao serviço de certos ideais comunitários sem necessariamente correrem riscos físicos, mas sociais, económicos ou financeiros, heróis religiosos e heróis políticos.

2.1. O MONOMITO – DE JOSEPH CAMPBELL A CRISTOPHER VOGLER

É com Joseph Campbell (2004) que a figura do herói – nas suas diferentes facetas e vestes culturais – e as ideias que a sustentam são conceptualizadas.

Ao comparar as origens de contos e mitos antigos, Joseph Campbell em *The Hero With a Thousand Faces* (2004) – originalmente publicado em 1949 – identificou na jornada do herói o tema mais persistente e transversal na literatura oral e escrita.

Campbell conclui que todas as histórias de jornadas de heróis de todas as épocas, independentemente do tipo de herói – seja ele militar, social ou civil – podem ser encapsuladas

num só mito, uma só história, com uma morfologia de etapas e ideias universal e intemporal: o *monomito* (Campbell, 2004).

Em *The Hero with a Thousand Faces* (O Herói das Mil Faces) Campbell chega à conclusão que todos os mitos não apenas partilham elementos comuns como são, na verdade, o mesmo mito – ou seja, um monomito. Isto implica que todos os heróis são um só, daí o título da sua obra (Landman, 2006)

O monomito de Campbell inspira-se nas teorias de Carl Jung sobre o inconsciente coletivo (Campbell, 2004). Segundo este psiquiatra e psicoterapeuta suíço, o inconsciente coletivo é a parte da psique que retém e transmite a herança psicológica comum da humanidade. Essa herança comum é constituída pela memória de um conjunto de imagens, padrões e motivos inatos e comuns a toda a humanidade, os arquétipos (Landman, 2006; Henderson, 2008)

Um arquétipo é uma imagem ou motivo primordial, prototípico, apriorístico, que se origina de uma constante repetição de uma mesma experiência, durante várias gerações (Jung *apud* Landman, 2006). O sentido arquetípico das coisas é o seu sentido permanente, intemporal, consistente, que transcende as diferenças de espaço e de tempo na tradução de temas universais. Os arquétipos deduzem-se através das histórias – da literatura, dos mitos, das religiões, do cinema – da arte e dos sonhos. O Herói e a sua jornada são ideias e representações fundamentalmente arquetípicas, porque têm sido contadas recorrentemente ao longo de milhares de gerações (Henderson, 2008; Campbell, 2004).

Segundo Voytilla (1999) a cada personagem arquetípica associa-se diferentes funções. Se a função do Herói é o serviço e sacrifício, a função da Sombra é de destruição. Se a função do Mentor é guiar o herói, a função dos Guardiões da Fronteira (*Threshold Guardians*) é, como veremos, testar o Herói. O arquétipo do Herói é a referência funcional dos outros arquétipos.

Com Campbell – e mais tarde com Vogler – os arquétipos jungianos passam então a ter não só uma função primária, psicológica, mas também uma função dramática, adaptada à produção de narrativas. Contar histórias é, afinal, tributar de uma longa experiência sociocultural (Parent Altier, 2014).

Nos subcapítulos seguintes procuraremos compreender as etapas e ideias em que assenta o monomito e perceber como estas têm sido utilizadas recorrentemente nas narrativas de ficção audiovisual de massas.

2.2. ETAPAS DA JORNADA MONOMÍTICA

Para alguns autores, o mito do herói liga-se aos ritos de fertilidade e de mudança das estações. A história da partida e regresso do herói é representada pelo regresso da Primavera, que trazendo fertilidade e abundância, suplanta o Inverno, o antigo ser, estéril (Parent Altier, 2014). Para Campbell (2004), a Jornada Monomítica do Herói espelha um rito tribal de passagem: da separação, à iniciação, ao retorno.

Ao longo das gerações, a viagem do Herói tem variado pouco na sua morfologia, nas personagens envolvidas e no número de etapas e ideias que a estruturam. Ela é uma jornada arquetípica, populada por personagens também elas tipificadas, que representam facetas consistentes ou padrões de comportamentos humanos (Campbell, 2004; Vogler, 2007).

Na jornada de Campbell (2004) constam dezanove fases. Na jornada de Vogler (2007) ela compõe-se de doze fases, que determinam a organização da história numa estrutura ternária, ou seja, a três atos. Analisar-se-ão as ideias e a estrutura de Vogler porque é uma destilação do monomito especificamente para as narrativas cinematográficas e televisivas, que aqui se pretendem estudar.

Na primeira etapa do primeiro ato da jornada de Vogler, o Herói é introduzido no Mundo Vulgar (*Ordinary World*). Esta primeira fase tem como função evidenciar o contraste entre o este mundo inicial, o *status quo* em que o Herói se encontra – em que falta algo na sua vida, em que algo o torna um ser incompleto – e o Novo Mundo em que entrará. Nesta fase o Herói tem ainda uma perspetiva limitada da realidade das coisas. Esta deficiência ou lacuna promove uma primeira identificação do público, que é aqui convidado a ligar-se ao Herói. É essencial que o público consiga relacionar-se com o Herói (Voytilla, 1999), que deve por isso mostrar-se relacionável e identificável, de modo a que o público seja capaz de perceber o seu comportamento no decorrer da história e imaginar-se a agir da mesma maneira em semelhantes circunstâncias (Vogler, 2007).

Na segunda etapa do primeiro ato, o Herói recebe um Apelo à Aventura (*Call to Adventure*). Este apelo corresponde à compreensão de que algo não está bem e que a vida do Herói terá que mudar, entrando no Novo Mundo. Este apelo pode ser feito por outra personagem ou pode corresponder ao acentuar de uma necessidade do próprio Herói, promovido por algum

incidente ou evento catalisador no mundo exterior ou interior do Herói (como um sonho, por exemplo).

Ao chegar à fronteira entre o Mundo Vulgar e o Novo Mundo, por medo ou relutância – que pode ser provocada por outras personagens arquetípicas denominadas de Guardiões da Fronteira (*Threshold Guardian*) – o Herói Rejeita ou Ignora o Apelo (*Refuse of the Call*). A função dramática deste momento é evidenciar o risco de comprometimento com a aventura. É uma decisão que não deve ser tomada de forma leviana e que deve ser uma escolha ativa e voluntária do Herói, impelida pelas circunstâncias e pela pressão que sobre ele se abate (Vogler, 2007). O Herói deve assim ser ativo, corajoso e decidido para a história poder avançar. Pode aqui surgir um Amigo ou Mentor (*Meeting with the Mentor*), figura arquetípica que representa uma personagem sábia e protetora, uma espécie de guia, que encoraja e prepara o Herói dando-lhe conselhos, dicas ou equipamento mágico. A sua função é dar ao Herói algo que ele necessite para a sua jornada, mesmo que seja apenas confiança para avançar (Vogler, 2007). A função principal do Mentor é alterar o estado mental do Herói, preparando-a para escolher comprometer-se ativamente com a Aventura (Vogler, 2007).

O Herói age, Transpondo a Primeira Fronteira ou Limite (do inglês *Cross the First Threshold*), que separa o Mundo Vulgar do Novo Mundo, um mundo desconhecido. Comprometido com a mudança e com a aventura, o Herói já não pode voltar atrás nesta decisão.

Entramos agora no início do segundo ato da narrativa, na etapa dos Testes, Aliados e Inimigos. O Herói está no Novo Mundo, um mundo de novas formas, ritmos, valores e energias diferentes das do Mundo que deixou para trás (Vogler, 2007). Esta etapa serve para o Herói e o seu público experimentarem e ajustarem-se às regras e personagens do Novo Mundo e assim prepararem-se para a fase seguinte: a derradeira Aproximação ao Coração da Caverna ou Terra Estranha (*Approach to the Inmost Cave*). O Herói aproxima-se do centro do Novo Mundo e da sua Jornada. Reúne informação, armas, recursos e planeia o derradeiro confronto com o Vilão ou Sombra. Esta etapa mostra a disposição e força de carácter do Herói em prosseguir com a jornada. Aproxima-se o inevitável momento de vida ou morte, o momento de transformação do qual o Herói não se poderá afastar.

Chegando ao Coração da Caverna ou Terra Estranha, o Herói Enfrenta a Prova Suprema (*Endure the Ordeal*), entrando em confronto direto com a força hostil, o arquetípico Vilão ou Sombra, que é a resistência contra a qual o Herói tem que lutar e que representa o pólo de forças

oposto ao Herói. O Herói, que é um ser fundamentalmente bom e que representa o espírito humano “numa acção positiva”, enfrenta o Vilão, que mesmo que não seja totalmente mau, geralmente representa o “lado negro” da história, o obstáculo do Herói e do público. A principal fonte do heroísmo está nesta polarização, no confronto entre os sistemas de forças presentes na história, entre o bem e o mal (Vogler, 2007).

Esta etapa simboliza um ponto de depressão na história, porque nela o Herói enfrenta a morte, que pode ser literal ou simbólica. O herói, tal como nos rituais de passagem e iniciação, tem que provar primeiro o sabor da morte para depois renascer e regressar ao seu grupo como um novo membro, transformado, renascido e aperfeiçoado. Como um Herói consumado. Para Vogler, todas as histórias necessitam de um momento de vida ou morte. A morte do Herói simboliza uma tentativa de aproximação do Herói ao divino, ao cosmos, porque representa a morte do Ego e a transcendência do antigo ser (Vogler, 2007). O movimento do Herói é ascendente. O Herói aperfeiçoa-se, ilumina-se e transcende-se.

Depois da Prova Suprema, o Herói recebe o Prémio ou Recompensa. Tendo ultrapassado a morte, o Herói obtém aquilo que procurava, a sua recompensa por direito, simbolicamente representada pelo Santo Graal.

A décima etapa da jornada é o Caminho de Regresso (Vogler, 2007). O Herói inicia o regresso ao Mundo Vulgar, ao lar, ao ponto de partida, para ali ensinar e implementar as lições aprendidas no Novo Mundo. O regresso do Herói é fundamental. Não há jornada sem regresso. Estamos na passagem do segundo para o terceiro ato.

A penúltima etapa da jornada do Herói é a Ressurreição. A Ressurreição simboliza a consumação da transformação do Herói, o crescimento, a compreensão final da realidade. O Herói atravessa uma espécie de purificação e regressa ao Mundo Vulgar de onde partiu como um homem novo, em paz e reintegrado (Campbell, 2004). A Ressurreição é o momento catártico da narrativa, ou seja, o ponto mais intenso de identificação do público com o Herói e de satisfação com o seu destino. O Herói já não é aqui o mesmo que decidiu comprometer-se com a jornada. As lições que aprendeu e o confronto com a morte transformaram-no. Ele é “mais do que um homem”, um ser superior e universal (Campbell, 2004).

Finalmente, o Herói Regressa ao Lar com o Elixir (Vogler, 2007). Este momento simboliza o começo de uma nova vida, um novo equilíbrio, não só para ele como para a sua comunidade. O regresso do Herói tem como função permitir ao público perceber o contraste

entre o Herói inicial, incompleto e limitado, e o novo Herói, transformado, que regressa com as lições que aprendeu e partilha-as altruisticamente com a comunidade e também com o público. O seu regresso é pedagógico.

2.3. IDEIAS ESTRUTURAIS DA JORNADA MONOMÍTICA

Apesar de não ser essencial seguir-se estritamente todas as etapas da jornada (Vogler, 2007), é fundamental que o conjunto de ideias ou princípios que a estruturam estejam presentes.

O primeiro princípio é, como o nome indica, que o monomito é a história de um Herói. O Herói é identificado como o seu protagonista ou personagem central (Voytilla, 1999).

Ao termo Herói associa-se, como se viu, uma forte carga semântica, cultural, histórica, social, ideológica, política (Corbet, 2013). Um herói tem traços marcantes e qualidades idiossincráticas, como a coragem, a moral, a força de vontade e a determinação. É o que se depreende, por exemplo, do facto de o Herói transpor múltiplas fronteiras ou obstáculos (*thresholds*) ao longo da Jornada. O Herói é um ser fundamentalmente ativo e corajoso. Só assim a história avança.

Outros autores, como Fitch (2004), por exemplo, afirmam que o Herói promove mudanças positivas e que exhibe “força emocional, física e moral (...)”.

“(...) (o herói) possui tradicionalmente habilidades maiores do que as do homem comum, que lhe permitem realizar ações extraordinárias e benéficas para a humanidade. Esses "poderes" proporcionam ao indivíduo heroico muita popularidade e podem manifestar-se nas suas façanhas físicas ou mentais do herói (Landman, 2006).

Vogler (2007) afirma que o herói deve representar o espírito humano “numa acção positiva”. Assim o é, porque as histórias convidam o público a “ser” o Herói, a projetar-se na sua personagem. O público deve ser capaz de perceber e relacionar-se com o seu comportamento do Herói no decorrer da história (Vogler, 2007; Voytilla, 1999). Importa por isso que o Herói ilustre valores, necessidades e experiências universais, que permitam a compreensão da história por qualquer pessoa independentemente da cultura a que pertence (Vogler, 2007; Voytilla, 1999)

Uma vez que experimentamos a Jornada pelos olhos do Herói, devemos ser capazes de nos relacionar com ele nalgum nível. O Herói deve ser movido por necessidades universais: encontrar amor, ter sucesso, corrigir um erro, buscar justiça (...). O público (...) deve querer imitar as qualidades admiráveis do Herói (Voytilla, 1999)

Na mesma esteira, para Raney e Janicke (2015) o espectador quer sentir-se ligado ao herói e rever-se nas suas acções porque ele tem qualidades com as quais o espectador se identifica. O público vibra quando o Herói – que julga ser “bom” segundo os seus códigos éticos e morais – triunfa sobre o vilão, que sendo mau, merece a punição ou derrota. É também esta a razão pela qual se aceita a violência exercida pelo herói contra o vilão. Ela é moralmente justificada.

A segunda ideia que sustenta o monomito é a essencialidade de haver uma polarização. A jornada monomítica assenta num sistema de forças em confronto, em que o Herói representa o lado moral, positivo, correto ou superior desse dualismo (Vogler, 2007; Judge, 2013) e o Vilão ou Sombra o lado negro ou negativo. A esperança contra o medo, a luz contra a escuridão, a ordem contra o caos. Não há filmes de Heróis sem Vilões, sem uma Sombra. O Herói só existe na medida em que um Vilão se lhe oponha. A sua identidade mede-se em oposição à do Vilão.

Mesmo que não tenha que ser exclusivamente mau, o Vilão deve representar o “lado negro” da história e o obstáculo físico, valorativo e espiritual do Herói (Vogler, 2007). Ou seja, ao Vilão monomítico é reservada uma função reativa e instrumental ao triunfo do Herói. Ele cria conflitos e traz ao de cima o melhor do Herói, criando e legitimando o Herói, forçando o Herói a ser heroico (Vogler, 2007). Em Campbell e Vogler, o Vilão não assume o protagonismo da história.

A função da Sombra é desafiar o herói e dar-lhe um oponente digno na luta. A Sombra cria conflitos e traz ao de cima o melhor do herói, (...). Costuma dizer-se que uma história é tão boa quanto o seu vilão, porque só um vilão forte força um herói a enfrentar heroicamente o desafio (Vogler, 2007)

A estrutura da jornada monomítica também evidencia a essencialidade desta polarização, na medida em que o seu evento central é uma batalha, ou seja, um confronto real ou simbólico (Prova Suprema) em que prevalece, por regra, a força representada pelo Herói. A principal fonte do heroísmo está neste confronto e no novo equilíbrio que daí resulta para o Herói e para a sua comunidade.

Precisamos dessa polarização para ver claramente um problema. Um sistema pode permanecer num desequilíbrio por um longo período tempo se os conflitos não forem categorizados, polarizados e concretizados em algum tipo de confronto dramático. (Vogler, 2007)

Um género cinematográfico que depende em grande medida desta polarização de forças é o género de Acção e Aventura, em que a jornada do Herói termina geralmente com uma batalha final entre o bem e o mal, entre o Herói e a Sombra ou Vilão, em que o primeiro sobrevive e prospera e o segundo é punido (Voytilla, 1999). Hoje, no entanto, novos protagonistas, como o *Joker* (2019) parecem contrariar este inevitável destino.

Daqui decorre o terceiro princípio estrutural do monomito, que ressalta da etapa “Retorno ao Lar com o Elixir”: Ao longo da jornada o herói deve atravessar um arco de transformação e aperfeiçoamento. O Herói que parte não deve ser o mesmo Herói que regressa. Deve ser melhor. A jornada do Herói é física, mas também espiritual, enquanto viagem de autossuperação, crescimento e autodescoberta. O Herói é quem cresce e aprende mais no decurso da história (Vogler, 2007), “morrendo” como um homem moderno para depois renascer como um homem eterno, aperfeiçoado, universal, “mais do que um homem” (Campbell, 2004).

Transformando-se e transcendendo a sua condição humana, o Herói volta ao Mundo inicial e aí partilha as lições que aprendeu com a sua comunidade ou grupo e com o próprio público (Vogler, 2007), transformando-se assim não só a si como também ao mundo inicial de onde partiu (Voytilla, 1999). Esta partilha consagra o Herói de Vogler como um ser altruísta, sacrificado e cuja jornada é fundamentalmente pedagógica (Vogler, 2007; Campbell, 2004). É no momento do regresso transformador e da partilha que se consuma a moral da história, a pedagogia ou lição que com ela se pretende ilustrar. “Não há lugar melhor que o nosso lar”, aprende Dorothy no final de *O Feiticeiro de Oz* (1939). Esta é sua lição, o seu Elixir, a sua transformação.

O herói tem assim uma responsabilidade ou uma missão para com a sua comunidade e também para com o público (Holt e Thompson, 2004). Este é o quarto princípio ou ideia em que assenta o monomito.

(Os Heróis) precisam de aprender algo no decurso da história: (...) como confiar em si mesmos, como ver além das aparências externas. O público gosta de ver as personagens aprendendo, crescendo e lidando com os desafios internos e externos da vida (Vogler, 2007)

Note-se que o herói monomítico aperfeiçoa-se, transforma-se em “mais do que um homem” (Campbell, 2004). Em princípio ele não degenera, nem acaba exilado ou separado da sua comunidade ou grupo. O seu percurso é, por outras palavras, ascendente. É por esta razão que a jornada do anti-herói em Vogler ou Campbell acaba com a sua redenção ou falhanço, ou seja, com a sua moralização.

Segundo Vogler (2007) existem dois tipos de anti-heróis: o herói trágico e o anti-herói em sentido estrito. O herói trágico nunca ultrapassa os seus demónios interiores e é por eles derrubado e destruído, por exemplo através de uma punição, que “fecha” a história. O anti-herói em sentido estrito não é o oposto de um herói, mas um *outsider*, alguém que é visto como um rejeitado, um rebelde, um cínico, um individualista, alguém que não se ajusta aos códigos morais e legais da sua cultura e que ou acaba por reintegrar-se e reajustar-se a esses valores ou por sucumbir ao falhanço em não se ajustar (Vogler, 2007).

O arco de transformação do anti-herói é assim um arco de redenção ou de reconciliação com a sociedade ou grupo e de reaproximação aos seus valores e códigos. As consequências dos seus erros são o seu Elixir e as lições que o público retira das suas histórias. O anti-herói tem então uma função dramática, social e tal como o herói, uma função fundamentalmente pedagógica: ele mostra quais os caminhos e comportamentos que o público deve evitar (Vogler, 2007).

(...) há uma aprendizagem e um Elixir trazidos de volta da sua experiência. Quem aprende? A plateia, pois vê os erros do herói trágico e as consequências desses erros. Ela aprende (...) que erros devem ser evitados. (Vogler, 2007)

A jornada do Herói de Campbell e Vogler oferece assim um esquema para a construção de histórias que assenta numa determinada visão do mundo, que se fundamenta num dever ser evidenciado pelas ideias estruturais enunciadas acima: a história de Herói altruísta e sacrificado que ao longo da jornada batalha uma força oposta ou negativa e assim se aperfeiçoa a si mesmo, à comunidade ou grupo de onde partiu e em última análise ao público que o observa.

A jornada do Herói não tem que cumprir de forma cronologicamente exata todas as etapas acima descritas (Vogler, 2007), mas estas ideias parecem ter que estar presentes. Dentro desta moldura ideológica não cabem todos os tipos de narrativas. Um protagonista anti-heroico terá, como vimos, um destino inevitável: a moralização através da redenção, do falhanço ou da

punição, que fecham pedagogicamente a história, ensinando ao público que caminhos não seguir. Hoje, no entanto, parece assistir-se a um certo desprendimento destas ideias.

3. O HERÓI AO LONGO DO SÉCULO XX

O monomito tem uma vantagem: enquanto modelo narrativo transversal a todas as culturas, é um facilitador de comunicação e de recepção de histórias (Campbell, 2004; Vogler, 2007). Através do monomito permite-se levar milhares de histórias diferentes a inúmeras pessoas.

As histórias construídas segundo o modelo da Jornada do Herói têm um apelo que todos podem sentir, porque nascem de uma fonte universal que brota do inconsciente coletivo e refletem preocupações universais. Eles lidam com as questões como: quem sou eu? De onde vim? Para onde irei quando morrer? O que é o bem e o que é o mal? (Vogler, 2007)

Esta característica parece adequar-se à motivação de todas as produtoras de cinema comerciais, que é comunicar o maior número de histórias à maior audiência possível. A universalidade e ressonância mítica do monomito parecem assim ajustar-se às necessidades de comercialização do cinema de massas. Isto implica riscos, como por exemplo o de se produzirem filmes formulaicos, estereotipados, demasiado semelhantes entre si e de se negar o papel criativo dos guionistas. Ainda assim, a verdade é que o monomito e as suas ideias podem ajudar diferentes histórias a chegar a um maior número de pessoas.

Não significa isto que a mera utilização das etapas da jornada heroica assegure uma melhor recepção pelo público. A jornada e o seu herói devem também procurar refletir o contexto sociocultural e as questões das pessoas desse tempo. Como afirma McKee (2005), a vida humana é atravessada por histórias que ajudam a compreender e a criar a realidade. É através destas narrativas que se compreende o que é viver. As histórias devem assim permitir aos espectadores olhar à sua própria humanidade. Também Burke (1990) afirma que “o entretenimento de massas oferece uma espécie de diagnóstico do estado da sociedade e (...) reflete as motivações, necessidades, conflitos, frustrações do homem contemporâneo”.

Metamorfoses na estrutura das histórias que se contam e dos mitos podem por isso ajudar a localizar mudanças no contexto sociocultural em que essas mudanças acontecem.

O cinema é um espelho da era moderna, do seu desenvolvimento e declínio. Tudo o que acontece no mundo e na sociedade, mais cedo ou mais tarde, reflete-se no cinema. (...). Além disso, o próprio cinema cria (...) valores e ideias abstratas (...) que ditam a própria essência da vida (Shadrina, 2014)

Os valores que o herói personifica, a transformação que ele empreende, e os valores e pedagogia que defende são um espelho daquilo que a sua sociedade idealiza ou, no caso do anti-herói ou vilão, condena.

No subcapítulo seguinte traça-se uma breve evolução histórica da representação desta figura nos dois meios em que encontra maior eco no último século, o cinema e a televisão americanos. Pretende-se compreender a influência que o contexto histórico, político e sociocultural tem no desenho que a cada época se faz dos heróis e perceber se é verdadeira a afirmação que para cada geração, diferentes Heróis (Marques, 2016).

DOS ANOS 30 AOS FIM DOS ANOS 90

Nos anos trinta é criado em Hollywood o Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA), um corpo regulador que visa evitar a exibição de imoralidades no grande ecrã. Respalado pelo Código de Hays, assim conhecido por ter sido pensado por William Hays, o MPPDA tenta transformar Hollywood numa indústria familiar e convencional e o espaço para divergir da norma é reduzido (Bergan, 2006). Os filmes deste período só podiam ser exibidos se fossem certificados com o Selo de Aprovação do MPPDA (Bergan, 2006).

Os *tops* dos filmes mais vistos deste período são preenchidos por históricos épicos, por *westerns* e por filmes como o *Feiticeiro de Oz* (1939), onde podemos encontrar jornadas fundamentalmente monomíticas, histórias de heróis altruístas e morais, que entram num Novo Mundo, onde superam um ou mais vilões e de onde regressam transformados, iluminados e aperfeiçoados, o que contribui para uma nova compreensão de si e da sua comunidade.

N' *O Feiticeiro de Oz* (1939), por exemplo, encontramos a maior parte das etapas e ideias da jornada do Herói, evidenciadas mais tarde por Campbell e Vogler. Dorothy começa a jornada na sua quinta, o Mundo Vulgar, onde não há cor e as pessoas não a percebem. Ela sente-se incompleta, sente que algo falta na sua vida, quer ver novas terras, novas realidades. Um dia foge de casa e um furacão leva-a para Oz (Apelo à Aventura), onde conhece uma Bruxa Boa, Glinda, que como sua Mentora, lhe oferece os Sapatos de Rubi e lhe indica que deverá seguir

para a Cidade Esmeralda onde vive o Feiticeiro de Oz, que a poderá ajudar a regressar a casa. Para lá chegar, Dorothy terá que percorrer a Estrada dos Tijolos Amarelos (Transposição da Primeira Fronteira) onde conhece os seus aliados (Espantalho, Homem de Lata e Leão) e a irredutível Vilã, a Bruxa Má, que representa tudo aquilo que se opõe às qualidades de Dorothy, que ao contrário da Bruxa, é bondosa, moralmente correta, bem-educada, altruísta, humilde e corajosa.

O Feiticeiro de Oz manda Dorothy matar a Bruxa Má e roubar a sua Vassoura. Dorothy aproxima-se do Castelo da Bruxa (Coração da Terra Estranha) onde a enfrenta (Prova Suprema), a mata e obtém o prémio pedido pelo Feiticeiro. Dorothy, a heroína, comete homicídio, derretendo literalmente a Bruxa Má, mas o seu ato é moralmente desculpável e logo esquecido. No final, Dorothy regressa ao Mundo Vulgar, compreendendo que “não há lugar melhor que o nosso lar”. Dorothy regressa transformada, aperfeiçoada, pronta a dar valor ao que deixou para trás. Esse é o consumo da sua jornada, a lição, o Elixir, a pedagogia d’*O Feiticeiro de Oz* (1939).

Além de seguir as etapas da jornada monomítica, encontramos no *Feiticeiro de Oz* (1939) alguns dos seus princípios ou ideias estruturais. A protagonista é uma heroína, que reúne características heroicas e atravessa um arco transformador que faz com que regresse ao Mundo Vulgar com uma nova visão da realidade e da sua família. Além disso, há uma polarização evidente entre o bem – representado por Dorothy, a heroína, os seus aliados e a Bruxa Boa – e o mal – representado pela Vilã, a Bruxa Má.

Também nos *westerns* deste período encontramos histórias protagonizadas por heróis fundamentalmente arquetípicos e idealizados que atravessam jornadas iniciáticas (Cook, 2012). Este género cinematográfico é considerado um exemplo paradigmático de uma verdadeira mitologia americana, onde heróis e vilões refletem aquilo que são a identidade e as ideias de integridade, moralidade e masculinidade americanas da época (Voytilla, 1999).

Destacam-se os *westerns* feitos por John Ford, como *Cavalgada Heroica* (1939), que conta a história de Ringo Kid, um homem saído da prisão que procura a reconciliação com os valores da sua sociedade e, por esse motivo decide aceitar ajudar uma carruagem a atravessar território Apache. É um retrato mítico do Oeste americano em que o *cowboy*, o homem branco, forte, silencioso, defende altruisticamente a vida, a civilização e os valores da comunidade (Bergan, 2006).

Este tipo de narrativas assenta numa polarização clara entre o herói – o *cowboy* americano, do qual é apanágio John Wayne – e os vilões – que podem assumir várias formas, desde os estereotipados índios nativos americanos – os Apaches, cuja única motivação é destruir quem se achesse no seu território – e outros *cowboys* – os irmãos Plummer que querem matar Ringo por razões nebulosas e cujo destino é acabarem mortos no icónico duelo com o herói (Voytilla, 1999; Bergan, 2006; Cook, 2012).

A popularidade dos *westerns* heroicos estende-se até aos anos sessenta, altura em que perdem alguma relevância com o aparecimento de *spaghetti westerns*, filmes produzidos em Itália e protagonizados por anti-heróis cínicos e interessados apenas em servir os seus próprios interesses (Bergan, 2006; Cook, 2012).

Apesar do controlo do MPPDA, nas décadas de trinta e quarenta assiste-se ao surgimento dos primeiros *film noir* e de filmes de *gangsters*, narrativas com anti-heróis que espelham a desilusão, a ansiedade e o cinismo do período pós-Depressão e de antecipação de nova Guerra Mundial (Bergan, 2006). Ainda assim, na medida em que o Código de Hays ditava que o crime e a imoralidade nunca poderiam ser retratados positivamente e que se alguém cometesse um ato imoral no grande ecrã teria que ser punido, o anti-herói destes filmes acaba, como o anti-herói de Vogler, arruinado, punido ou morto, por exemplo por uma *femme fatale* (Bergan, 2006).

Um exemplo paradigmático é *Scarface* (1932), realizado por Howard Hawks e adaptado em 1983 por Brian de Palma. Conta a história de um gangster, Tony Camonte (Paul Muni), que para chegar ao topo do mundo do crime quebra todas as regras e códigos, inclusive os da máfia. É invulgarmente violento – mata inocentes, fuzila um grupo de pessoas – louco e neurótico. No entanto, a sua arrogância consome-o e Tony acaba sozinho, sem companheiros nem família e por fim, morto. Tony é um anti-herói ou mesmo um Vilão cujo destino é pedagógico, exemplificando os caminhos que se deve evitar. Vogler refere-se ao *remake* de 1983 e ao destino de Tony enquanto exemplo do destino inevitável do anti-herói.

Como os gregos que viram Édipo cair, em *Scarface* somos expurgados das nossas emoções e aprendemos a evitar as mesmas armadilhas ao observarmos a destruição do personagem de Al Pacino (Vogler, 2007)

Estas narrativas são acusadas de *glamourizar* o crime e de testar os limites do MPPDA, acabando por sofrer, em certos casos, censura, reconstruções e cortes de cenas (Bergan, 2006).

No início dos anos quarenta, Hollywood empreende um verdadeiro esforço de guerra (Bergan, 2006). O contexto bélico pede imagens positivas e moralizantes e, numa demonstração da interação entre as preocupações políticas, sociais e ideológicas e as narrativas mediáticas produzidas (Hassler-Forest, 2011), Hollywood assume-se como fonte de informação, propaganda e de reforço do moral dos cidadãos (Bergan, 2006).

Apesar de os Estados Unidos só abandonarem a neutralidade na II Guerra Mundial em 1941, encontramos vários filmes com apelos heroicos às armas e à identificação com a causa bélica, como *Casablanca* (1942), em que se desenham algumas das ideias fundadoras da jornada do Herói.

Rick Blaine é dono do Café Américain, um dos epicentros da vida de Casablanca, cidade onde nos anos quarenta refugiados da Guerra passam no caminho para a América. Inicialmente Rick é um homem cínico e descomprometido com a causa patriótica e nunca arrisca a vida e a reputação por ninguém, podendo mesmo afirmar-se que, inicialmente, Rick é um anti-herói (Mundo Vulgar). No entanto, com o aparecimento de Viktor e Ilsa, sua antiga amante, Rick acaba por transformar-se ao decidir dar-lhes os vistos de passagem necessários para seguirem caminho. Um homem descrente das preocupações do seu tempo transforma-se, por amor, num Herói. Rick aprende – e o público com Rick – que como todos os americanos, também ele tem um papel importante a desempenhar. É esta sua transformação e o Elixir ou lição que oferece ao espectador. Rick reconcilia-se com o seu tempo.

Neste esforço de guerra, Hollywood é auxiliado por um outro meio que décadas mais tarde vai ganhar preponderância: os super-heróis da banda desenhada. Todos nascem em tempos críticos (Marques, 2016) – o Super-Homem nasce em 1938, o Batman em 1939 e o Capitão América em 1941 – e todos contam histórias com fundos mitológicos: histórias profundamente polarizadas, com intenções pedagógicas e moralizantes, sobre Heróis com qualidades excepcionais.

Segundo DeAngelis (2013), aos super-heróis deste período cabe um papel social – o super-herói serve para moralizar e mobilizar as massas – um papel cultural – a figura do super-herói representa o bem na batalha contra o mal e é uma figura predominantemente americana, o que significa que o super-herói tem um papel instrumental para disseminar a representação dos EUA como uma autoridade global – e um papel político (DeAngelis, 2013; Plencner, 2014). É

curioso verificar como grande parte dos super-heróis deste período têm ganhado um papel de destaque no cinema atual.

As décadas de cinquenta e sessenta são contraditórias. Vive-se o fim da Segunda Guerra, mas também o fim da esperança numa paz duradoura e contínua. Começa a Guerra Fria, que atravessa grande parte da segunda metade do século XX e que gera um clima de tensão e paranoia face ao bloco de leste (Plencner, 2014). Nos EUA, os anos cinquenta são o período do McCarthismo, da “caça às bruxas” e de campanhas de *criação de* medo da influência comunista nas instituições americanas (Bergan, 2006). Surgem histórias polarizadas sobre heróis americanos que fazem frente aos insidiosos inimigos vindos do lado de lá da Cortina de Ferro, os comunistas ou *reds*, maus por natureza e condição. A esta tendência dá-se o nome de *red scare filmography* ou filmografia sobre o terror comunista. É exemplo, *Big Jim McLain* (1952), com John Wayne no papel de um agente do Comité de Atividades Não Americanas enviado para Honolulu para investigar a presença de agentes comunistas na ilha.

No entanto, a década de cinquenta é também um período de renovado optimismo. A economia americana rejuvenesce e inicia-se um período de prosperidade e intenso consumismo (Judge, 2013). Surge um novo *medium*, a televisão, que leva a uma queda nas audiências do cinema. Nos primeiros anos da década de 50, 50% das casas americanas tinham já um aparelho televisivo (Bergan, 2006).

Segundo Pearson estamos no início da Primeira Era da Televisão Americana, a TVI, que vai de 1950 a 1980. Este é um período marcado pela escassez de canais e pelo monopólio de três grandes redes, a CBS, a NBC e a ABC, que lutam por conseguir a atenção do público de massas. O conteúdo criado é assim dirigido ao público médio e seguem-se fórmulas e escolhas seguras e de baixo risco. Os conteúdos dos três canais são, portanto, indiferenciados e pouco controversos (Pearson *apud* Jenner, 2014; Tokgöz, 2016).

O Herói encontra espaço na televisão. Entre 1952 e 1958 são, por exemplo, transmitidos *westerns* heroicos seriados como *Lone Ranger* (1949-1957) e séries precursoras do atual CSI, como *Os Intocáveis* (1959-1963) que assentam no conflito polarizado entre heróis bons, os polícias, e vilões maus, os criminosos.

A concorrência da televisão leva à inovação no cinema. Começam a ser lançados filmes sem o selo de aprovação do MPPDA e em desrespeito do Código de Hays (Bergan, 2006). O

cinema liberta-se do puritanismo e conservadorismo que o restringiam. Em 1968 o Código é finalmente abolido.

Liberta de constrangimentos, Hollywood, vira-se cada vez mais para a juventude inconformada e distante dos valores tradicionais dos pais. Abrem-se portas ao surgimento de novas narrativas e novas estrelas com posturas rebeldes e que visam atrair um novo público, mais jovem, inconformado e irreverente. O sexo, a rebeldia, a violência e o anti-heroísmo começam a ganhar espaço no grande ecrã (Bergan, 2006).

Surgem filmes como *Dois Homens e um Destino* (1969), que inverte o ponto de vista geralmente adotado pelo género *western* já que é protagonizado por dois anti-heróis que assim se pretendem manter. É a história de dois foras de lei interpretados por Paul Newman e Robert Redford, inconformados com um tempo e um sistema em mudança e com o inevitável destino de terem que se adaptar (Judge, 2013). Como o anti-herói de Vogler, ambos reúnem uma ou mais qualidades redentoras (nunca matam, por exemplo). No final, Butch e Kid acabam por ir de encontro – através de uma reconciliação que pode também ser interpretada como subjugação – aos valores da sociedade em mudança, acabando por morrer e sucumbir às suas falhas e erros (Tokgöz, 2016). No entanto, o último *frame* do filme imortaliza-os ainda em vida, prontos a lutarem uma última vez, o que pode ser uma primeira tentativa no sentido de não fechar a história do anti-herói com a inevitável moralização.

Nos anos sessenta e setenta o contexto é de turbulência e de fervor revolucionário (Judge, 2013). O escândalo Watergate e o prolongamento da Guerra do Vietname fazem crescer a desconfiança, a amargura e o descontentamento com o sistema (Bergan, 2006, Plencner, 2014). Surge um novo tipo de protagonista que reflete esse mesmo contexto. Um protagonista mais complexo e ambíguo, do qual é exemplo maior Travis Bickle, de *Taxi Driver* (1976, Martin Scorsese).

Travis é um veterano de guerra transformado em taxista. É um homem perturbado e desiludido e que não reúne tradicionais qualidades heroicas. Tem ideias fixas sobre o que é certo e errado e age segundo o seu próprio código moral e ético. Um dia interessa-se por uma mulher, Betsy, porque acredita que ela é a pessoa certa para o salvar do seu desespero. Ganha a coragem para a convidar, mas o encontro não corre bem. Bickle entra numa espiral de fúria e violência até chegar ao ponto de tentar assassinar um inocente, um candidato a presidente. Falha, mas a raiva leva-o a assassinar um proxeneta. Por esse motivo, no final do filme, para a sociedade

representada do filme – que reflete a sociedade americana em crise e institucionalmente fracassada dos anos setenta – Travis é celebrado como um herói, um vigilante que agiu onde o sistema falhou, não como um vilão. Os seus erros não têm consequências e Bickle não acaba moralizado, redimido ou humanizado, muito pelo contrário. *Taxi Driver* (1976) é por isso uma importante desconstrução de algumas ideias que subjazem ao paradigma do herói. Scorcese mostra que as noções de herói, anti-herói e vilão são relativas e que resultam do contexto sociocultural e de um consenso social (Zimbardo, 2007). Em última análise, são noções que resultam da escolha e julgamento do espectador.

Apesar da abertura a este tipo de narrativas (outro exemplo será *Voando Sobre um Ninho de Cucos*, de 1975) é também nos anos setenta que encontramos filmes que constituem verdadeiras adaptações intencionais da jornada monomítica do Herói ao cinema. Não só das suas ideias estruturais como também da maior parte das suas etapas. É exemplo o primeiro *Star Wars*, de 1977 (Bergan, 2006).

George Lucas declarou ter-se inspirado na jornada monomítica para construir a história de *Star Wars*. Para Vogler este é um mito paradigmático dos tempos modernos (Voytilla, 1999). No primeiro *Star Wars* (1977) Luke Skywalker, o Herói, é agricultor em Tatooine. Quer fazer a diferença e sair do seu planeta, mas, como Dorothy n’*O Feiticeiro de Oz* (1939), está preso à quinta do tio (Mundo Vulgar). Um dia cruza-se com um *robot*, R2D2, que transporta um pedido de ajuda da princesa Leia destinado a Obi Wan Kenobi. Luke conhece Obi Wan, que pretende convencê-lo a acompanhá-lo no resgate (Apelo à Aventura), mas Luke Recusa o Apelo porque deve ficar em Tatooine. Mais tarde, a sua casa é destruída e Luke decide partir com Obi Wan comprometendo-se com a aventura e Transpondo a Fronteira para o Novo Mundo. Treina para ser Jedi, enfrenta Testes e conhece Han Solo e Chewbacca, os seus Aliados. Com o decorrer da história aproxima-se Caverna Mais Profunda, a Estrela da Morte (Prova Suprema), acabando por salvar a Princesa e por destruir a Estrela. Um rapaz inocente que queria sair do seu Mundo Vulgar transforma-se no Herói da Galáxia.

Na televisão, continua a apostar-se em conteúdos de baixo risco, convencionais e que apelem ao maior número de pessoas possível (Pearson *apud* Jenner, 2014; Tokgöz, 2016). Os super-heróis encontram espaço no pequeno ecrã, por exemplo numa série sobre o *Batman* (1966-1968) e alguns anos mais tarde, com uma série sobre a *Mulher Maravilha* (1975-1979), sempre vestida com a bandeira americana.

Os anos oitenta são uma época de maior optimismo, entusiasmo, confiança e até de euforia, o que traz mudanças significativas à construção da figura do Herói (Plencner, 2014; Marques, 2016). O sonho americano é uma realidade atingível e a máquina de entretenimento Hollywood afirma-se e consolida-se como uma força internacional (Bergan, 2006). Assiste-se à afirmação de dois tipos de heróis, o dos filmes de acção – *Rambo* (1982) e *Top Gun* (1986), por exemplo – e o dos filmes de aventura e fantasia – *ET* (1982) e *Regresso ao Futuro* (1985), por exemplo – cujas histórias ocupam os *tops* da década (Bergan, 2006)

O Herói dos filmes de acção nasce numa altura em que a Guerra Fria continua ativa e em que a União Soviética é considerada por Ronald Reagan como um “império do mal” (Marques, 2016). Os EUA são apresentados como um bastião da liberdade, pelo qual os americanos devem lutar (Holt e Thompson, 2004). Em consonância, se Reagan vai atrás da União Soviética, surge no cinema um herói forte, ultra-masculino e cuja jornada é profundamente polarizada: o herói americano, invencível e que luta contra os unidimensionais e estereotipados vilões, geralmente representados em bloco, como por exemplo, pelos soviéticos (Bergan, 2006). Rambo é o apanágio deste novo herói, carregando sozinho de filme para filme a liberdade, o patriotismo e a justiça americana a qualquer custo e para qualquer lado (Bergan, 2006; Plencner, 2014; Marques 2016). Na sua jornada há sempre um sentido de progresso, certeza e movimento, nunca de hesitação ou passividade.

O herói dos filmes de acção dos anos oitenta é menos falador (Bergan, 2006), mais agressivo, mais violento e mais narcisista (Plencner *et al.*, 2014). Não tem fraquezas e parece não ter sensibilidade ou emoções. E mesmo que em certos casos opere fora das regras, acaba sempre por provar ser a única pessoa com poder para derrotar o inimigo ou o vilão que ameaçam a ordem social (Holt e Thompson, 2004).

Nestes filmes, a moralidade vinga e o mesmo final feliz repete-se para sempre: o herói derrota o inimigo diabólico, prova a sua masculinidade com *panache*, restaura a ordem moral, salva a sociedade (e o próprio sistema institucional cujas regras ele desafiou), consegue reparar e, em seguida toma o seu lugar no auge de uma hierarquia de *status* patriarcal (Holt e Thompson, 2004)

Nos anos oitenta assiste-se também à afirmação de filmes de aventura e ficção científica, histórias com fundos também fundamentalmente monomíticos, que para Voytilla (1999) constituem uma verdadeira nova mitologia americana. É exemplo *Regresso ao Futuro* (1985).

Marty McFly, o Herói, é um adolescente comum de 1985. Nenhum McFly teve sucesso na vida, um destino que impende sobre Marty, que tem medo de acabar um falhado, como o seu pai. É este o seu Mundo Vulgar. Um dia Doc Brown mostra a Marty a sua nova invenção, uma máquina do tempo disfarçada de Delorean (o Apelo à Aventura). Durante um tiroteio em que Doc é morto, Marty acaba por fugir no Delorean, aterrando acidentalmente trinta anos atrás, em 1955. Marty transpõe assim a Fronteira para um Novo Mundo. Aí encontra aliados, como o Doc Brown de 1955 e inimigos, como Biff, o Vilão. A narrativa polariza-se: Marty e seus aliados representam o bem, e o estereotipado Biff, representa o mal. Marty é bom e moralmente exemplar. Biff é mau porque é o vilão. Biff tem uma função instrumental para o sucesso do Marty. Com o avançar da narrativa Marty aproxima-se do Coração do Novo Mundo e da Prova Suprema, o confronto com Biff e o baile em que Marty tem que assegurar que a sua mãe se apaixona pelo seu pai para que ele próprio não deixe de existir em 1985. Marty chega a desaparecer das fotos de família, provando o sabor da morte como o herói monomítico. Marty acorda no dia seguinte (Caminho de Regresso e Ressurreição) em 1985, mas agora o seu pai é bem-sucedido, é um verdadeiro chefe de família dos anos oitenta, um *provider*. Biff, o Vilão, é seu empregado. Ao alterar o passado, Marty transforma-se como Herói, mas também inspira o crescimento da comunidade ou grupo que deixou, a sua família (Regresso com o Elixir). Esta é, mais uma vez, uma jornada que segue as ideias estruturais do monomito, que assenta num moralismo pedagogizante e que reflete as ideias e valores da sua época.

Os anos noventa são um período contrastante. Christopher Vogler é consultor da Disney, o que leva a que os novos filmes desta companhia sejam impregnados com a doutrina do Herói monomítico (Vogler, 2007). Nasce o *Rei Leão* (1994), paradigmático da utilização intencional da sua estrutura e ideias.

Simba é filho do rei da savana (Mufasa), um espaço harmónico onde todas as espécies coabitam. Fica a saber que herdará o trono quando crescer. Percebe-se que Simba é valente, corajoso e que quer seguir as pisadas do pai, um rei bom e moral. Mas há um vilão que também quer o trono, o seu tio Scar (irmão de Mufasa), que se ressentia por não ser o primeiro em linha de sucessão desde que Simba nasceu. Então Scar mata Mufasa e expulsa Simba da savana.

Simba refugia-se na selva com Timon e Pumba até amadurecer (Aliados). Um dia, quando Simba já é mais velho, aparece Nala, uma leoa, que lhe diz que ele é a última esperança do reino e que ele tem que regressar (Apelo à Aventura). Simba Recusa o Apelo, mas o fantasma

do pai instiga-o. “Lembra-te de quem és! És o verdadeiro rei!”. O pai de Simba é o seu principal Mentor. Simba acaba por regressar à savana (Transposição da Primeira Fronteira), agora desolada e sem vida, aproxima-se da caverna onde vive Scar (Aproximação à Caverna Mais Profunda) e numa luta final (Prova Suprema) mata o tio. Simba passa a ser o rei da savana (Prémio ou Recompensa e Ressurreição) e tem um filho, o novo príncipe (Elixir).

A jornada do *Rei Leão* (1994) assenta numa polarização entre herói e vilão e como se verifica, como num ritual de passagem, Simba, o herói, caminha da separação ou exílio ao retorno transformador e aperfeiçoador. O Simba que regressa é melhor que o Simba que partiu, o que é simbolizado pelo reflorescimento da savana aquando do seu regresso. Esta é uma jornada fundamentalmente monomítica, não só ao nível das suas ideias estruturantes como das etapas que a fundamentam.

Os anos noventa são também uma década particularmente conturbada e violenta, marcada por crises e escândalos acompanhados em detalhe pela televisão (Plencner, 2014; Marques, 2016). Isto leva ao surgimento de histórias que espelham um certo *nihilismo*, relativismo, desorientação e desilusão (Marques, 2016), como por exemplo *Fight Club* (1999), *Big Lebowski* (1998) e filmes independentes controversos, com violência “gratuita”, anti-heróis e estruturas narrativas peculiares, como *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino. Personagens anti-heróicas, violentas, inseguras, passivas ou em busca de si tornam-se populares. Segundo Plencner (2014), o herói dos anos noventa percebe que o sonho americano dos anos oitenta não chegaria a ser cumprido.

Somos os filhos do meio da história, criados pela televisão para acreditar que um dia seremos milionários, estrelas de cinema e de *rock*, mas não o seremos. E estamos apenas agora a aprender esse facto (Palahniuk, 2018)

Também o paradigma na televisão começa a alterar-se. Estamos a entrar na Segunda Era da Televisão Americana, que percorre o período que vai de 1980 até ao final dos anos 1990. Assiste-se ao aparecimento de novas cadeias televisivas e a novas estratégias de criação de personagens e histórias.

No cinema, os filmes de acção procuram injetar-se com novos heróis, como por exemplo as personagens protagonizadas por Robert Van Damme (Plencner, 2014), mas o género acaba

por perder importância. O público parece procurar algo mais. Começam a desenhar-se os novos protagonistas do século XXI.

4. HERÓIS DO SÉCULO XXI

Pode dizer-se que o herói moralmente exemplar, pedagógico e cuja jornada assenta num fundo mitológico ainda tem relevância? Joseph Campbell chegou a afirmar que a jornada do herói pode ter perdido espaço na sociedade atual porque os símbolos em que ela assenta já não nos interessam. Vivemos numa sociedade pós-mito em que já não há necessidade do monomito (Campbell, 2004). Também Lyotard postulou o fim do impacto das metanarrativas (Lyotard *apud* Plencner, 2014). No entanto, a (re)afirmação de um novo tipo de herói no virar do século mostra que esta análise não parece corresponder à realidade.

4.1. REAFIRMAÇÃO DO HERÓI MONOMÍTICO

Segundo alguns autores, ainda parece existir necessidade de inspiração por parte do Herói e o entretenimento parece continuar a reflectir o antigo conflito entre as forças do bem e do mal. Os Heróis são necessários e as suas histórias e triunfos continuam a permear o entretenimento (Plencner, 2014; McKee, 2005).

A necessidade de inspiração por parte de heróis não desapareceu. O Homem ainda procura modelos com que se possa identificar. Os heróis dos filmes populares contemporâneos mostram muitas das características dos heróis clássicos. O desejo do Homem por segurança, justiça, conhecimento, amor e auto-transcendência. (...). Esta busca de valores, de heróis e das suas histórias moralizantes parece historicamente estável (Plencner, 2014)

A principal função da mitologia sempre foi fornecer os símbolos que levam o espírito humano para a frente. Precisamos de histórias adequadas e que tragam magia e façam sentido. Sem elas, engolimos ismos, modas, *slogans* e fundamentalismos violentos (McKee, 2005)

O início do século XXI viu dois tipos heróis semelhantes ao herói monomítico de Campbell e Vogler ganharem destaque: os super-heróis importados da banda desenhada – como o *Homem Aranha* (2002) – e os heróis dos filmes de fantasia – como o *Harry Potter* (2001).

Como indicam os resultados no *box office* e as suas constantes prequelas e sequelas, estes géneros são hoje dominantes. A partir de 2012 encontramos sempre um filme de super-heróis ou heróis fantásticos no *top* dos filmes mais vistos a nível mundial (Bergan, 2006). Em 2012, temos os *Avengers* e os *Hunger Games*; em 2013 de novo os *Hunger Games*, o *Iron Man* e o *Super-Homem*; em 2014 o *Capitão América*; em 2015 o *Star Wars* e os *Avengers*; em 2016 mais uma vez o *Star Wars* e o *Capitão América*; em 2017 a *Bela e o Monstro* e a *Mulher-Maravilha*; em 2018, *Black Panther* e os *Incríveis*; e em 2019, de novo os *Avengers* e *Capitão Marvel*.

Segundo Hassler Forest (2011) a reafirmação da figura do super-herói tem uma das suas origens na postura adotada pelo Governo de George W. Bush no pós 11 de Setembro de 2001. Depois dos ataques às Torres Gémeas, o governo Bush procurou revitalizar noções de liberdade, de identidade nacional e de patriotismo, utilizando para o efeito uma retórica simplista e redutora que polarizava o mundo entre o bem – representado pelos EUA – e o mal, o Outro, literalmente representado pelo “Eixo do Mal”. As constantes referências ao “mal” e a divisão do mundo em estas duas forças morais acabaram por influenciar a informação e entretenimento produzidos pelos *media*, noutra demonstração da interação entre as preocupações políticas, sociais e ideológicas do período pós 11 de Setembro e as narrativas mediáticas produzidas (Hassler-Forest, 2011). Esta interligação entre a retórica política e as narrativas audiovisuais não é um fenómeno novo, mas com o governo Bush ela é levada a um extremo, ao ponto de, por exemplo, no primeiro *Homem Aranha* (2002), sem razão aparente, o filme terminar com o herói agarrado à bandeira americana.

Ainda assim, o novo herói dos anos 2000 já não é tão superficial e narcisista como o herói dos filmes de acção dos anos oitenta, nascido num contexto semelhante. Ele tem motivos geralmente universais e de simples identificação – como por exemplo, o sentido de responsabilidade do Homem Aranha (“com um grande poder vem uma grande responsabilidade”) – e exhibe vários traços do herói monomítico. É um herói com poderes extraordinários e que os utiliza de forma moralmente íntegra e altruística, sem esperar recompensas (Landman, 2006). O seu propósito assenta na ideia clássica de sacrifício e a sua transformação ou aperfeiçoamento beneficiam toda a comunidade (Plencner, 2014).

Estas são também histórias polarizadas, havendo uma coleção de inimigos e vilões com que o herói batalha regularmente (Landman, 2006). Além disso, é um herói simultaneamente forte e fraco (Plencner, 2014). Peter Parker (o Homem Aranha) por exemplo, sofre de amor por

Mary Jane Watson, acabando mesmo por perder os seus poderes em consequência da sua rejeição. É um herói com vulnerabilidades humanas. Não é invencível.

As pessoas parecem, assim, ainda motivadas a procurar histórias de heróis (Franco *et al.*, 2016).

4.2. AFIRMAÇÃO DE NOVOS PROTAGONISTAS – PROTAGONISTAS MORALMENTE AMBÍGUOS E PROTAGONISTAS-VILÕES

A figura do anti-herói surge no cinema nos anos trinta. No entanto, devido ao contexto de conservadorismo, a sua representação é geralmente feita de forma cautelosa. Ele acaba humanizado, punido ou redimido. A sua jornada é uma de transição do mal para o bem, da escuridão para a luz, do caos para a ordem. É esse o seu arco de transformação: o anti-herói é transformado em herói e o público aprende com os seus erros (Vogler, 2007). Salvo algumas exceções, este tem sido o caminho percorrido pelo anti-herói no século XX. No entanto, no século XXI surgem novos tipos protagonistas e novos tipos de histórias, nomeadamente na ficção televisiva, que se afastam destas ideias.

Para facilitar a sua análise, distinguem-se abaixo dois tipos. Deve sublinhar-se que são representativos de um vasto conjunto de personagens distintas e que dificilmente se podem reconduzir a categorias estanques. Os novos protagonistas do século XXI fogem de categorizações. Ainda assim, partilham de alguns elementos comuns que pretendemos aprofundar.

O primeiro é o protagonista moralmente ambíguo. É um protagonista que não se deixa confinar a um dos polos do espectro moral da narrativa. Ele caminha esse espectro seguindo os seus próprios códigos e valores (Judge, 2013). Se numa cena é altruísta e sacrificado noutra pode ser individualista. Se é um bom pai de família, também pode apresentar comportamentos moralmente reprováveis. É simultaneamente herói e vilão, herói e anti-herói, bom e mau, incorporando numa só personagem híbrida, complexa e multidimensional todas estas facetas (Judge, 2013; Marques, 2016). Encontram-se nesta categoria, por exemplo, aquelas personagens que praticam atos condenáveis ou tidos como moralmente errados pelas razões (aparentemente) certas, como o Professor, na série espanhola *A Casa de Papel* (2017) ou V em *V de Vingança* (2005)

O segundo tipo é o protagonista-vilão. Ao contrário do protagonista moralmente ambíguo, este pode ser indubitavelmente mau (Marques, 2016) – matando, traindo, mentindo e manipulando em função de motivos exclusivamente egoístas – e no entanto é-lhe dado um papel de condutor ativo da história e um contexto. O vilão deixa assim de ser um instrumento para o sucesso do herói e a vilania deixa de ser irredutível, é-lhe dada uma humanidade e uma explicação.

Nenhum destes modernos protagonistas tem que atravessar um arco de redenção em função de um final moralista ou pedagógico (Marques, 2016). Podem simplesmente aprofundar a sua decadência ou manter os seus traços menos “nobres” com o decorrer da história (Tokgöz, 2016). É o que acontece aos protagonistas de *Breaking Bad* (2008), de *House of Cards* (2013) ou da série *You* (2018), por exemplo. A sua transformação não é redentora, mas apenas reveladora dos seus defeitos. Os novos protagonistas não estão assim destinados a falhar e a sucumbir à moral da história, como os anti-heróis de Vogler. As suas acções podem simplesmente não ter consequências.

Os seus planos podem ter sido completamente frustrados, mas o seu fim não é a punição. O objetivo das “tragédias modernas” não é moralizar o público. Assim, estes homens safam-se dos crimes que cometem (*they get away with murder*) (Marques, 2016).

4.3. EXEMPLOS PARADIGMÁTICOS – DOS *SOPRANOS* (1999) A *JOKER* (2019)

A HBO foi pioneira nesta tendência com a série *Sopranos* (1999). Tony Soprano é exemplo de um protagonista-vilão do virar do século. Tony é um mafioso cruel, destrutivo, manipulador e violento. Além disso, é adúltero. Parece que, como se afirma no terceiro episódio da primeira temporada, lhe “falta humanidade”. No entanto, é precisamente o contrário que se verifica. A inovação dos *Sopranos* consiste no facto de mostrar a sua humanidade desarmante, mesmo sendo Tony um vilão.

Os *Sopranos* dão ao seu protagonista uma profundidade, um contexto e uma história que o vulnerabilizam e humanizam diante dos olhos do espectador (Marques, 2016). Tony é mau, mas não o é sem razão. É uma pessoa a debater-se com a sua existência nos tempos modernos, tal como o seu público. Os *Sopranos* mostram que não há só um lado nas pessoas, que alguém não é só bom ou só mau, mas que numa pessoa coexistem várias facetas e dimensões. Nada é

só preto ou só branco, nem mesmo um vilão. A sua loucura não é irreduzível nem inevitável. Ela coexiste, por exemplo, com a sua faceta paternal e familiar.

Como o espectador do século XXI, Tony procura a sua identidade num mundo complexo e confuso (Marques, 2016). Tony sente que “apareceu no fim” de uma era e tem como referência um tempo e um modelo de homem e de masculinidade que já não existe. As consultas com a Dra. Melfi mostram que o espectador e Tony não são, na verdade, muito diferentes. O espectador do século XXI acompanha Tony nestas sessões e percebe que consegue sentir uma espécie de empatia por aquele monstro, pois partilha assombros e preocupações semelhantes. Tony é um vilão que pela sua humanidade é transformado “num de nós”.

Além disso, como com a maioria dos novos protagonistas, o seu fim não é catártico nem moralista, o que distingue os Sopranos de outras narrativas anti-heróicas de *gangsters*. A história não fecha com a morte ou punição de Tony, mas com um corte de cena abrupto que deixa o fim em aberto.

Os Sopranos podem ser comparados aos seus antecedentes cinematográficos, como o *Padrinho* (1972) e *Goodfellas* (1990), em termos de sua narrativa. No entanto, enquanto que estes levam o público a um momento catártico e a um resultado moral, os Sopranos carecem de um momento (...) semelhante para o seu protagonista imoral (Tokgöz, 2016)

O foco da HBO no vilão, na sua razão de ser, na sua mundanidade e não na sua moralização e irreduzibilidade, deu o mote ao surgimento desta nova vaga de protagonistas moralmente dúbios ou assumidamente vilanescos, como por exemplo *Dexter* (2006-2013), aposta da Showtime, que propõe que nos coloquemos na pele de um sanguinário *serial killer* vigilante – a saga *American Crime Story* (2016) – que traça em detalhe o percurso de assassinos reais – *As Gravações de Ted Bundy* (2018) a série *You* (2018), ou *Mindhunter* (2017), que explora a psicologia do homicídio.

Uma das propostas que parece ser mais inovadora da ficção televisiva neste campo é *Breaking Bad* (2008), da AMC. Como o nome indica, a série conta-nos a história da transformação de um professor e bom pai de família, Walter White, em Heisenberg, um dos mais temidos traficantes de metanfetaminas de Albuquerque, EUA. É uma proposta única porque, tal como *Taxi Driver* (1976), mostra uma inversão das ideias em que assenta o monomito e o paradigma do Herói, nomeadamente a ideia de transformação, aperfeiçoamento

e retorno pedagógico do Herói. É aqui que estes paradigmas divergem. Se o herói monomítico cresce e leva essa transformação à sua comunidade, em *Breaking Bad* (2008) e em narrativas semelhantes não há essa necessidade. O herói pode simplesmente degenerar em vilão e assim destruir o mundo à sua volta, a sua família e o seu grupo de amigos. É o que acontece com Walter White.

De facto, num caminho contrário quer ao herói quer ao anti-herói de Vogler – que, como vimos, transita do mal para o bem, da escuridão para a luz, do caos para a ordem, de anti-herói para herói – a transformação de Walter não o aperfeiçoa, não o transforma num homem bom, redimido ou em “mais do que um homem”. Ao longo das temporadas, White transforma-se num monstro cada vez mais cruel e alienado que acaba por destruir o mundo à sua volta. A sua jornada não é uma jornada de reconciliação com a sociedade, mas de progressivo abandono dos valores do grupo e de aprofundamento do seu declínio. E é Walter que *escolhe* essa metamorfose (Marques, 2016; Judge, 2013). Ele *decide* ser vilão, ao contrário do que acontece por exemplo com Travis Bickle ou Dexter Morgan. Walter *escolhe* começar a cozinhar droga para pagar o tratamento a um cancro que lhe é diagnosticado. Esta é uma escolha da qual ele pode simplesmente afastar-se já que tem amigos que se oferecem para financiar o tratamento. E Walter *decide* continuar a cozinhar droga mesmo quando já tem dinheiro suficiente para o pagar. Walter sacrifica-se inicialmente para ajudar a família, de certa forma como um herói, mas a partir do momento em que assume o negócio e o poder que daí resulta como motivo central da sua existência, a ideia de sacrifício perde qualquer relevância. No episódio final Walter não é nem apanhado nem punido. Ele morre porque *escolhe* morrer (Marques, 2016).

Outra proposta que coloca em causa as ideias em que assenta o paradigma do herói é *House of Cards* (Netflix, 2013) e o seu protagonista-vilão, Frank Underwood. Frank é diferente de qualquer protagonista porque está no lugar de um dos homens mais poderosos do mundo, o de Presidente dos Estados Unidos. Underwood não respeita nenhum código ou conjunto de valores, agindo unicamente em função do seu desejo de poder, ao contrário, por exemplo, de Dexter Morgan, que só mata criminosos. Além disso, a relação de Frank com a mulher é aberta e ele é maquiavélico e perverso no jogo político. Mentira, trai e é ganancioso e egoísta. Mata pessoas, animais e urina na campa do pai (Tokgöz, 2016). E não se pode dizer que haja grande transformação com o decorrer da história. Frank mostra desde o primeiro plano do episódio piloto quem é ao matar um cão com o sapato contra a berma da estrada. Ao longo das temporadas

vai simplesmente transpondo para as diferentes dimensões da vida pessoal e política a simbologia desse primeiro plano. O público sabe desde o primeiro momento com o que contar. E tal como Walter White, Frank Underwood não se transforma em herói, não é punido, nem se redime.

Um exemplo importante de um protagonista moralmente ambíguo é Don Draper da série *Mad Men* (AMC, 2007). Don mostra que os novos protagonistas não têm que ser assassinos perversos e violentos ou políticos corruptos. Don é um pai com um conflito interno tão grande que o leva a trair, a forjar uma nova identidade e a negar as suas origens. Ele nega a moral comum, o *status quo* da época (os anos cinquenta) de uma forma mais convencional (Tokgöz, 2016). Por um lado, é um génio, um exemplo no que faz, uma referência do mundo da publicidade. É também, aparentemente, um bom pai de família e um bom marido. No entanto, ao longo das temporadas descobre-se que debaixo desta camada de virtudes há um mundo de traição, decepção e pecado.

Esta contradição ou ambivalência moral fazem de Don Draper um dos protagonistas mais interessantes do entretenimento televisivo. O seu conflito é predominantemente interior (Tokgöz, 2016). Além disso, apesar de no último episódio Don se reconciliar consigo próprio, de aceitar quem verdadeiramente é, ele não regressa ao ponto de origem, ao Mundo Vulgar, para lá partilhar o que aprendeu. A história de *Mad Men* (2007) não é um círculo fechado. A transformação acontece, mas não beneficia ou reequilibra a comunidade, o Mundo Original, a sua mulher e os seus filhos. Don acaba iluminado, mas sozinho, longe de tudo, numa isolada comunidade *hippie* na Califórnia.

Estes novos protagonistas estão também a encontrar espaço no cinema. *Nightcrawler* (2014) por exemplo, conta a história de Jake Bloom, um homem que filma cenas de crimes e de desastre para depois vender as filmagens a cadeias televisivas. No entanto, Bloom manipula as cenas do crime de modo a obter os melhores planos. Ele é um sociopata perverso e perigoso que no fim mata o seu parceiro e a concorrência e simplesmente expande o seu negócio, comprando mais carrinhas e câmaras de filmar e contratando uma nova equipa. A sua jornada não é uma jornada de crescimento e aperfeiçoamento ou redenção. Se, à partida, ele era uma pessoa perigosa, no fim do filme ele simplesmente aprofunda a sua loucura e perversão. A sua decadência não tem consequências e a história permanece aberta, dando até a ideia de uma possível sequela.

Em 2019 e 2020 prepararam-se para chegar aos cinemas mais filmes focados em protagonistas moralmente ambíguos e protagonistas-vilões. Recentemente estreou *Joker* (2019), que conta a história de Arthur Fleck, um homem ignorado, humilhado e espezinhado pela sociedade, que se transforma neste vilão. *Joker* (2019) é um *character study* que, na esteira de *Sopranos* (1999) e *Breaking Bad* (2008), nos permite perceber que a vilania não é inevitável – mas o resultado de um acumular de pressões – e não germina necessariamente de uma Caverna Profunda, mas da vida quotidiana de um homem banal.

No final, depois de cometer cinco homicídios – inclusivamente o de um apresentador de televisão protagonizado por Robert DeNiro (que interpreta Travis Bickle em *Taxi Driver*) – Arthur, tal como Travis, é consagrado pela sociedade representada no filme – curiosamente semelhante à do filme de Scorsese – como um herói vigilante, alguém que atuou onde o sistema falhou. Mesmo que isso esteja apenas na sua imaginação, como o final parece pressupor, esta é mais uma demonstração da inversão das ideias que até hoje sustentavam o paradigma do herói.

Vemos assim que os princípios marcantes do monomito de Vogler e Campbell – a história de um herói, fundamentalmente bom e moral, que luta contra um vilão e assim se transforma e aperfeiçoa a si e à sua comunidade – são hoje postos em causa. Todos os dias surgem histórias que se distanciam destas normas, que se afastam destas categorias e que parecem querer mostrar novos ângulos, novas perspetivas e iluminar aspetos da vida em sociedade que até hoje eram ignorados.

Nestas histórias parece dar-se a liberdade de escolha e julgamento ao espectador, que pode decidir, segundo as suas experiências de vida e os seus códigos morais e éticos, que tipo de protagonista está a observar. Não parece haver uma categorização prévia das personagens como heróis, anti-heróis ou vilões, mas uma abertura a que cada pessoa retire da experiência audiovisual as suas próprias conclusões (Zimbardo, 2007).

4.4. OS NOVOS PROTAGONISTAS COMO ESPELHOS DO SÉCULO XXI

Apesar da ambiguidade moral – ou em certos, amoralidade – destes protagonistas, muitas destas séries e filmes reúnem milhões de espectadores por todo o mundo. Porquê? O que explica a afirmação destes novos protagonistas?

O surgimento e afirmação destes novos protagonistas parece ter sido antes de mais uma estratégia comercial e industrial (Jenner, 2013; Tokgöz, 2016). Eles surgem e ganham grande popularidade, como se disse, principalmente na televisão (Judge, 2013). É na ficção televisiva americana – depois exportada para todo o mundo – que assistimos ao nascimento de Don Draper, Frank Underwood e Walter White.

Segundo Pearson, a televisão americana atravessou três grandes fases: a TVI, a TVII e a TVIII. A TVI, como foi referido, corresponde ao período que vai de 1950 a 1980. É marcado pela escassez de canais e pela hegemonia de três grandes redes, a CBS, a NBC e a ABC, que lutam por conseguir o público de massas. O conteúdo criado é assim dirigido para o público médio. Seguem-se fórmulas e escolhas seguras e de baixo risco. Os conteúdos dos três canais são em geral indiferenciados e pouco controversos. Na segunda fase, a TVII, que vai de 1980 a 1990, assiste-se ao aparecimento de novas cadeias televisivas, e a consequentes novas estratégias. A terceira etapa, a TVIII, que começa no fim dos anos niventos e segue até ao presente é a era da proliferação de plataformas de distribuição digital, como por exemplo a HBO e a Netflix, baseadas em planos de subscrição mensal ou anual. Ao assentar em subscrições, estes sistemas passam a depender do rendimento dos seus subscritores, o que implica que tenham como primeira estratégia apontar os seus conteúdos a um setor de audiências diferenciado, fragmentado, um que tenha rendimentos excedentes e que esteja disposto a pagar por conteúdos únicos, com qualidade e sem par na televisão a cabo (Pearson *apud* Jenner, 2014; Tokgöz, 2016; Marques, 2016). Abre-se assim a porta a que sejam criados conteúdos exclusivos, diferenciados, distintos do resto do mercado, mais realistas e personalizados, menos formulaicos e previsíveis. É neste ambiente – de abertura a novos produtos, narrativas e personagens alternativas – que surgem e se multiplicam estes modernos protagonistas (Judge, 2013; Marques, 2016)

Outra razão para a afirmação e popularidade dos novos protagonistas pode ser de ordem sociocultural. Walter White ou Dexter Morgan só podem existir na sociedade do pós-11 de Setembro (Judge, 2013; Del Campo, 2017). Eles são um espelho desta sociedade (Garrett, 2001), uma sociedade marcada pelo medo, por crises económicas e pela incerteza, em que as pessoas se questionam sobre quem são verdadeiramente os amigos e os inimigos e em que é posta em causa a credibilidade das instituições, como a justiça, para defender os interesses do público. Uma sociedade em que predomina o individualismo e a alienação (Judge, 2013; Tokgöz, 2016). Quase todos os modernos protagonistas são indivíduos alienados, que não

conseguem reconciliar-se com a sociedade porque entendem que os códigos que a governam são alucinações (Judge, 2013). Este é um terreno fértil ao surgimento, por exemplo, de protagonistas vigilantes, como o *Joker* (2019), que resolvem problemas de formas pouco convencionais e segundo os seus próprios códigos morais (Judge, 2013).

Outra razão para a afirmação de novos protagonistas poderá ser o facto de hoje parecer verificar-se uma democratização excessiva da figura do herói (Zimbardo, 2007). A sociedade atual tende a apelidar toda e qualquer pessoa como “herói”. Este autor batiza o fenómeno de “pseudo-heroísmo”.

Às vezes, os indivíduos recebem estatuto de herói quando não o merecem. Esses “pseudo-heróis” são criações dos media promovidas por poderosas forças sistémicas (Zimbardo, 2007)

Um exemplo paradigmático do pseudo-heroísmo de Zimbardo (2007) são os concursos televisivos de música, em que a cada concorrente é atribuída uma história – que implica geralmente ter atravessado uma jornada de dificuldades e provações, como a morte de um elemento da família, uma doença ou um acidente grave – que os leva a subir ao palco como heróis consumados. O heroísmo é assim acessível a todos e assim perde importância e banaliza-se.

Esta saturação do heroísmo parece verificar-se também nas narrativas de ficção audiovisual. Se, por um lado, parece caminhar-se para um maior aprofundamento, humanização e complexificação destes novos protagonistas vilanescos e moralmente ambíguos, por outro lado, a representação do bem e do heroísmo parece caminhar na direcção inversa, para um certo excesso, que se comprova pelas constantes prequelas, sequelas, antologias e *remakes* a que estes filmes se prestam.

Olhar apenas aos heróis parece hoje cada vez mais ser uma experiência limitada. Os novos protagonistas permitem ao público explorar os aspetos diferentes da sua própria humanidade e assim ter uma imagem mais total, menos limitada, mais completa da condição humana (Marques, 2016; Del Campo, 2017). O espectador do século XXI sabe que a realidade não será nunca como deve ser, mas simplesmente como é, inevitável e por vezes sombria, corrupta ou violenta. Uma realidade em que os heróis parecem fadados ao fracasso (Judge, 2013). E assim o entretenimento ameaça transformar-se num exercício de curiosidade mórbida (Marques, 2016), um exercício *voyeurismo*, um espreitar pelo “buraco da fechadura” para ver o

que se passa do outro lado. Não conseguimos ser maus, mas o mal fascina-nos (Zimbardo, 2007) e queremos conhecer os seus meandros.

Do ponto de vista do espectador, há um (...) prazer mórbido em ver personagens autodestrutivas, que desafiam os limites da moralidade e usam a violência como manifestação de uma falha interna e de um alter ego protuberante (Marques, 2016)

Reprovamos o que faz, não queremos ser como ele, tapamos a cara quando vemos os crimes que cometeu, mas deixamos os dedos entreabertos porque, no fundo, somos todos *voyeuristas* (...) queremos ver mais. ((Capucho, 2019, sobre o filme *Joker*)

O espectador atual parece assim ser diferente do espectador de décadas anteriores. Busca histórias e experiências narrativas diferentes, mais inovadoras e realistas, que o façam pensar as questões da sociedade atual e questionar os seus próprios códigos e limites (Marques, 2016; Tokgöz, 2016).

Estas narrativas (...) são influenciadas pela necessidade de ver a realidade representada de uma maneira que fale ao público (...), que não minta, que fale sobre o terrorismo, sobre a crise económica, sobre guerra às drogas, (...) mas acima de tudo, sobre a vida comum das pessoas comuns (Marques, 2016)

Para Slater, o reconhecimento de representarem algo fora de limites pode gerar uma melhor recepção destes novos protagonistas por parte do espectador, que os acompanha porque quer questionar e possivelmente expandir, sempre protegido pelo *medium*, as suas próprias limitações pessoais e morais. Expondo estas limitações através de uma personagem que as ultrapassa, dá-se ao público a oportunidade de experimentar “o outro lado” e, em última análise, de deliberar e escolher os seus próprios códigos (Slater *apud* Eden, 2017).

No entanto, autores como Norden (2007) afirmam que além desta experiência personalizada de questionamento e expansão de limites estará outra questão, talvez mais importante: a excessiva prevalência do desejo de entretenimento. O espectador atual parece, segundo este autor, cada vez mais disposto a ignorar certos comportamentos se a personagem que os praticar o entretiver (Norden, 2007). É por isso um espectador que parece ter uma capacidade de flexibilidade ou desligamento moral, já que esse julgamento limita o prazer retirado do entretenimento (Raney e Janicke, 2015; Del Campo, 2017).

Todos os sinais apontam para uma sociedade que se sente à vontade em flexibilizar os seus códigos morais para acomodar heróis e vilões nas suas demandas para nos entreter (...) e para funcionarem como *guilty pleasures* (Del Campo, 2017).

Segundo Norden (2007), o repertório do mal (e do moralmente ambíguo) na ficção nunca foi tão acentuado. Todos os anos surgem novos protagonistas que cometem crimes, matam, mentem, traem e manipulam. Os seus comportamentos não parecem visar promover um sentimento de identificação ou empatia, nem servir uma pedagogia e, em vários casos, como por exemplo em *House of Cards* (2013) o único ponto de referência do público é uma intimista *voz off*, em que o vilão explica ao público porque é que e como é que pratica os seus atos. O público é assim, de certa forma, cúmplice ou co-autor nos seus crimes. Isto pode ter efeitos nefastos: corre-se o risco de se banalizar e *glamourizar* a representação destes comportamentos, o que pode levar à sua trivialização e, a longo prazo a uma dessensibilização do espectador que, não tendo ainda linguagem ou os recursos intelectuais para os interpretar, poderá integrá-los na sua vida e imitá-los sem os compreender (Norden, 2007).

Hoje há um abismo entre a visibilidade que se dá ao mal e os recursos intelectuais para lidar com ele. O repertório do mal nunca foi tão rico (...), mas as nossas respostas nunca foram tão fracas. Não temos linguagem para ligar a nossa vida interior com os horrores que passam diante dos nossos olhos (...). (Norden, 2007)

5. DO PARADIGMA DO HEROÍSMO AO PARADIGMA DO PROTAGONISMO

Se, por um lado, a figura do herói monomítico ainda afirma a sua relevância enquanto moldura para a construção de histórias, os novos protagonistas do século XXI mostram que as ideias em que se sustenta uma narrativa de ficção audiovisual devem repensadas e reinterpretadas (Marques, 2016).

Hoje ainda se justifica falar na necessidade de se criar empatia e identificação do espectador com o propósito e os motivos do protagonista? A afirmação de que o público deve ser capaz de *perceber* o comportamento do herói no decorrer da história e imaginar-se a agir da mesma maneira em semelhantes circunstâncias (Vogler, 2007) é ainda válida no caso de Frank Underwood, Arthur Fleck ou Walter White?

O que nos mostram estes protagonistas é que os heróis não são, na verdade, muito diferentes dos vilões que combatem. Ambos sofrem pressões semelhantes e podem até ter percursos paralelos. O que os distingue acaba por ser o modo como reagem a esses “Apelos”. Se o herói se transcende e consegue transformar o caos do mundo em ordem, o vilão age segundo os seus próprios códigos para lhe fazer frente. As respostas são distintas, mas o problema é, muitas vezes, semelhante (Garrett, 2001).

Segundo Corbet (2013) a força dos novos protagonistas resulta de fatores tão distintos como a profundidade dos seus desejos ou motivações (que não têm que ser necessariamente universais, morais ou heroicos), a sua confiança, as vulnerabilidades que revelam, os riscos que enfrentam e a maneira geralmente pouco ortodoxa pela qual aceitam esses riscos e respondem aos conflitos (Corbet, 2013). Não do seu heroísmo nem da transformação espiritual que daí resulta. Para este autor, é preferível olhar ao conceito de protagonista desligado de considerações morais, e não ao conceito Herói, que apesar de ser recorrentemente associado ao protagonista pode ser redutor.

Na mesma esteira, Phillips e Huntley (2001) propõem que se desloque o foco para a ideia e funções do protagonista, enquanto personagem cuja função dramática é unicamente perseguir o objetivo da história e resolver problemas ou obstáculos. Não deve haver etapas fixas e designadas ou implicações espirituais ou morais associadas a essa função (Phillips e Huntley, 2001). O seu objetivo pode ser nobre, moralmente correto ou pode ser desprezível e violento, desde que implique a persecução de um objetivo e a resolução de conflitos. E neste percurso, o protagonista não tem de atravessar um arco de transformação, mas um arco de revelação, mantendo-se constante do início ao fim da narrativa.

Dramatica não acha que toda história começa com um Apelo à Aventura, ou que há uma jornada para a Barriga da Baleia, ou que o Herói se deve perder. Não há absolutamente nenhuma implicação espiritual na narrativa (Phillips e Huntley, 2001)

Também Burke (1990) desliga o conceito de protagonista do conceito de herói. Segundo este autor, ao olhar-se ao protagonismo *per se*, permite-se que a história seja guiada por um espectro muito mais alargado e variado de pessoas. E se em grande parte dos casos se identifica o protagonista como herói, noutros casos o papel de vilão pode ser por ele também assumido, o que leva a que haja uma inversão da avaliação que o público faz das personagens: numa narrativa

de polícias e ladrões, os polícias podem passar a ser considerados vilões e os ladrões heróis (Burke, 1990). E assim estas fronteiras diluem-se e perdem relevância.

Existe uma noção preconcebida de que o protagonista é o herói (...) Não existe uma regra, porém, afirmando que o protagonista deve ser um herói (...). Modelos teóricos anteriores, embora úteis no seu próprio tempo, tornaram-se obsoletos e (...) há necessidade de novas interpretações de heroísmo (Opdahl, 2015)

Todos os dias surgem novas histórias e personagens que se distanciam de jornadas e personagens arquetípicas e tipificadas e que apresentam novas experiências de entretenimento que desafiam o papel tradicional do herói (Opdahl, 2005). Que mostram que cada vez mais o espectador precisa de protagonistas mais humanos, mais reais, com defeitos e imperfeições, não de heróis perfeitos e idealizados.

Se o palco era até há uns anos predominantemente ocupado pelo Herói, hoje acolhe-se nele um ecossistema rico e complexo de personagens que perante conflitos não revelam a sua necessariamente a sua inerente excecionalidade nem ultrapassam de forma honrada, heroica, ou moral as suas limitações pessoais. Histórias de pessoas comuns que reagem aos estímulos, aos problemas, às pressões que a vida implica e cujas respostas muitas vezes não são transcendentais, iluminadoras ou redentoras nem produzem uma nova e melhorada compreensão da realidade. Estas histórias e as suas personagens merecem também ser estudadas e interpretadas já que são um espelho importante dos tempos modernos, das preocupações e dos receios que assombram o espectador atual (Marques, 2016). Elas dizem algo sobre o seu público e contexto.

Se é verdade que o heroísmo arquetípico ainda encontra hoje relevância, a verdade é que os novos protagonistas evidenciam a busca de um novo paradigma, de uma nova norma que não assenta num, mas em vários conceitos de moralidade, em que não há verdades absolutas, nem algo é só certo ou errado. Um paradigma que parece olhar ao bem ou ao mal não como fenómenos inerentes, inevitáveis ou patológicos, a que alguém está destinado por ser de determinado grupo, cor ou raça, mas sim como fenómenos dependentes de um contexto e de um conjunto de forças e pressões (Zimbardo, 2007). Um paradigma por essa razão mais humano.

Além daqueles que são incentivados a prosperar (...) sempre haverá um lugar para quem se esforça, mas não consegue necessariamente ser um bom cidadão – pessoas

que se comportam, que trabalham e fazem o possível para cuidar da família. (...) Não é mais possível descrever isto como um mito (Garrett, 2001)

E assim, hoje parece assistir-se a um movimento de afastamento ou desconstrução de algumas categorias e ideias em que vinha assentando a construção de personagens. Se por um lado o espectador parece ainda necessitar de categorias estanques e facilmente compreensíveis, parece também necessitar de quem delas fuja.

MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO E DE ESCRITA DO GUIÃO

Para o presente projeto foram utilizados métodos mistos. Na primeira parte do trabalho, relativa à investigação do tema teórico, fez-se leituras exploratórias de modo a “situar claramente o trabalho em relação a quadros conceptuais reconhecidos” (Quivy e Campenhoudt, 2013). Para desenhar um primeiro fio condutor da investigação tão claro quanto possível, escolheu-se como objetivo de partida da investigação compreender o conceito de herói. Para o efeito definiram-se duas questões estruturais:

- i) Que traços, características e ideias definem um herói?
- ii) Quais as diferenças de representação dos heróis da ficção cinematográfica e televisiva atual face aos heróis de outras décadas?

Para responder a estas questões escolheu-se como obras de referência os livros de Christopher Vogler (2007) e de Joseph Campbell (2004), que forneceram a base de ideias a partir das quais – olhando nomeadamente ao que estes autores não englobam no âmbito das suas obras – se definiu o restante percurso de investigação através da formulação de novas questões, nomeadamente:

- iii) O que explica o surgimento de novos protagonistas que parecem distanciar-se das ideias que sustentam o conceito de herói de Campbell e Vogler?
- iv) O que caracteriza estes novos protagonistas?

Inicialmente, por este ser um tema atual e por isso ainda pouco explorado, verificou-se uma escassez de textos relevantes. No entanto, depois de se definir com maior clareza as perguntas de partida, conseguiu-se criar um esqueleto bibliográfico sólido e consistente, que abordava todas as frentes a investigar: o herói, os seus modos de representação ao longo dos tempos e os novos protagonistas.

Segundo Quivy e Campenhoudt (2013), a leitura “implica que o leitor seja capaz de fazer surgir (...) ideias, de as compreender em profundidade e de as articular entre si de forma coerente”. Para o efeito, segundo estes autores deve definir-se um método de leitura rigoroso e preciso. Foi o que se procurou fazer. Para cada texto, redigiram-se fichas de leitura detalhadas, com um resumo e a indicação da sua pertinência.

Estas leituras exploratórias foram complementadas com o visionamento de alguns dos filmes e séries, referidos no ponto 3.1 (“O Herói: de 1920 ao início do século XXI”) e no ponto 4.3 (“Exemplos Paradigmáticos – Dos *Sopranos* (1999) a *Joker* (2019)”). Aí fizeram-se outras leituras auxiliares, de onde se destaca o *Guia Essencial* de Bergan (2006), o artigo de Plencner (*et al.* 2014), de Marques (2016) e *websites* como o *Shmoop*, onde se encontraram algumas análises detalhadas de jornadas heroicas.

A segunda parte do trabalho, a escrita do guião, teve três fases. A primeira fase foi a de definição da ideia de história a desenvolver. O conceito d’*Os Filhos de Apolo* surgiu em Dezembro de 2018. Sendo os anos oitenta um período de grande interesse, começou a fazer-se pesquisa sobre a era, sobre o ambiente que se vivia na altura e sobre a sua música e, nesse processo, encontrou-se inúmeras notícias sobre bandas que, neste período, desapareceram tão rápido quando apareceram. Adotou-se esta ideia.

A segunda fase foi a escolha do *software* a utilizar. A escolha recaía entre três sistemas: o Celtx, o Final Draft e o Writer Duet. Todos têm as suas virtudes, mas acabou por escolher-se o último por ser mais organizado e intuitivo. Anteriores experiências do autor com o Celtx não foram totalmente satisfatórias.

A terceira fase foi a escrita do guião. Inicialmente desenvolveram-se esboços e possíveis *storylines*. A não vivência pessoal do autor no período narrado levou a que procurasse reunir inspiração para a história na sua própria experiência de vida. *Os Filhos de Apolo* refletem alguns dos seus receios e assombros.

Aqui surgiu com maior desafio desta fase do projeto: A ideia não parecia ajustar-se ao tema teórico a explorar. Parecia ser difícil de provar que António, o protagonista é, de facto, representante dos protagonistas estudados na parte teórica. António não é um assassino, um político corrupto, ou um traficante de drogas. É um homem normal, de sessenta e seis anos, que um dia olha para trás e percebe que podia ter tomado melhores decisões.

Ainda assim, o regressou-se à ideia e procurou desenvolver-se a sua melhor versão possível sem se afastar em demasia dos conceitos teóricos explorados. O resultado foi o guião do episódio piloto “*A Vida de António*”.

Dado que este projeto não inclui, por enquanto, a sua produção, o único impedimento que existiu foi a insatisfação do autor e a incapacidade de ver o guião em processo de realização, o que ajuda sempre ao seu aperfeiçoamento.

PARTE II – GUIÃO DO EPISÓDIO PILOTO D’*OS FILHOS DE APOLO*

PROJETO FINAL DE MESTRADO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

OS FILHOS DE APOLO

ORIENTADORA: PROF^a CATARINA BURNAY
CO-ORIENTADOR: PROF. PEDRO LOPES

OS FILHOS DE APOLO

"Episódio 1 - A Vida de António"

Escrito por
Francisco Taveira

franciscotaveira94@gmail.com
915256162

TEASER

FADE IN:

INT./EXT. LOCALIZAÇÕES VARIADAS - DIA/NOITE - 1980

Pretende-se nesta parte uma montagem de vídeos de arquivo da época, como anúncios, videoclips, programas. Vemos estes vídeos em silêncio, durante alguns segundos. Só depois entra o narrador.

NARRADOR (V.O.)
(fala lentamente)
Mil novecentos e oitenta...

Mais vídeos

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Portugal é um país a entrar no seu
tempo...

Vemos agora vídeos de pessoas numa rua, pessoas vestidas à época, e outros que mostrem a vida cultural nova e emergente nos anos 80, como o Frágil, o Rock Rendezvous.

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Diante dos olhos surge um admirável
mundo novo...

Vemos também imagens dos novos artistas da época, como António Variações.

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Tudo é possível. Tudo está por
fazer...

Continuamos a ver vídeos

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Como uma flor, o país abre-se e
liberta a sua essência. A
liberdade, recém-nascida, traz uma
nova alegria, uma euforia de viver,
de fazer o que não foi feito.
Nascem novas ideias, novos ícones,
novos mitos.

Mais uns vídeos

FADE PARA:

EXT./INT. LOCAL DO CONCERTO (LISBOA) - NOITE - 1981

Estamos numa rua de Lisboa para os lados do Bairro Alto. Não se vê ninguém, apenas o passeio molhado e um gato a passar lá ao fundo.

Ouvimos um carro aproximar-se. A câmara vira lentamente na direcção do som. Perto de nós pára um taxi, de onde sai um grupo de jovens: duas raparigas, dois rapazes. Vemos um dos rapazes a pagar.

RAPAZ

Obrigado.

Atravessam a estrada. Depois entram por uma viela e viram uma esquina. Chegamos a um pátio onde pessoas se amontoam perto da entrada de um edifício (o local do concerto)

O grupo entra para uma espécie de antecâmara do sítio do concerto. Começamos a ouvir imensa gente a falar, mas ainda não vemos a sala, separada de nós por uma porta.

Um dos rapazes vai até à bilheteira

RAPAZ (CONT'D)

São quatro bilhetes, por favor...

Uma senhora dá-lhe quatro bilhetes. Ele vira-se para os outros membros do grupo e levanta os bilhetes num gesto triunfante. Dá cada bilhete a cada um.

Abrem a porta e entram. Seguimo-los, mas logo que entramos deixamo-los ir à sua vida.

Vemos um plano geral da parte de trás do local. Está repleto. Vemos pessoas a falar, pessoas a pedir bebidas, pessoas a entrar.

Passado um bocado levanta-se fumo no palco. O público aproxima-se e algumas pessoas gritam.

Começa a ouvir-se um drone de sintetizador, lento e atmosférico (como na música Dawn Chorus de Thom Yorke). No palco, fumo e luzes.

Então, uma luz incide sobre o vocalista, APOLO, de olhos fechados, envolto no fumo e nas luzes.

NARRADOR (V.O.)

(lentamente)

Os Filhos de Apolo aparecem em
Julho desse ano...

Vemos as pessoas na parte da frente no público. Olham para Apolo e para as luzes embevecidas. Vemos Apolo, de olhos fechados, envolto no fumo e luzes

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Nascer pela mão de Apolo, nome artístico de António Ribeiro Severino e de Nicolau Noronha, Nico...

Vemos NICO, na guitarra, escondido pelo fumo. Vemos o baterista, ZÉ, concentrado, mal iluminado e envolto também no fumo

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Aos dois juntam-se, na bateria, Zé Santana...

Agora vemos RUI, parado e em pose com o baixo, envolto por aquele ambiente.

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
No baixo, Rui Noronha, o irmão de Nico...

Agora vemos Fedra

NARRADOR
E Fedra Sandoval, nas teclas...

Rui começa a tocar uma nota de baixo, repetida e lenta. Vemos Apolo, de olhos fechados. Mais fumo levanta-se.

NARRADOR (V.O.)
Os Filhos de Apolo trazem influências como Joy Division e Psychedelic Furs, e compõem juntos de sol a sol.

Ouvimos esta parte durante um bocado. Vemos Fedra a chegar-se a outro sintetizador, produzindo um novo drone.

Depois vemos Nico, que começa a tocar um *riff* lento e reverberado. Ouvem-se gritos no público.

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
No Verão de 1980 lançam o seu primeiro e único álbum, "Os Filhos de Apolo", uma obra poética e atmosférica...

Ovem-se gritos no público. Damos tempo para que se crie a atmosfera. Vemos o palco como se fizéssemos parte da plateia.

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Durante o seu tempo os Filhos dão
apenas dez concertos...

Então a música vai abaixo, até ficar só a nota de baixo de Rui. Levanta-se muito fumo, que com as luzes, tapa tudo e todos. Nada se vê a não ser fumo e luzes. Ouvimos o baixo.

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Um dia, sem aviso, simplesmente...
desaparecem

Quando diz "desaparecem", o fumo que tudo escondia assenta e vemos o local do concerto escuro e sem ninguém. Sem a banda e sem pessoas. Abandonado. Corte para ecrã negro.

Entra finalmente a banda toda: bateria forte, guitarra bem carregada por trás, sintetizadores.

Aparece o título "Os Filhos de Apolo - Episódio 1: A Vida de António"

FADE OUT.

FIM DE TEASER

ATO 1

Ouvimos sons de água a mexer

FADE IN LENTO:

INT. PISCINA DE GINÁSIO (AULA DE HIDROGINÁSTICA) - DIA - 2020

Estamos debaixo de água. Há movimento na água, mas não sabemos o que é. Vemos a água a movimentar-se durante uns bons segundos e em câmara lenta.

A câmara vira e vemos que o movimento é provocado por imensas pernas e corpos em movimento dentro de água. As pernas mexem-se, abrem, fecham, rodam. Tudo em câmara lenta. Vemos planos aproximados de algumas delas

É uma aula de hidroginástica e, pelo número de corpos, parece ter muita afluência. Ouvimos uma batida eletrónica abafada, que vem da superfície. Continuamos debaixo de água.

ANTÓNIO-NARRADOR (V.O.)

(calmamente)

Ao longo da vida são poucas as vezes em que sabemos o impacto das nossas decisões

Continuamos a ver as pernas em câmara lenta

ANTÓNIO-NARRADOR

É a idade, a velhice, que nos permite... avaliar os caminhos que escolhemos... compreender que... talvez, se tivéssemos escolhido outros que não os que escolhemos... talvez pudéssemos ter sido... mais felizes.

Então vemos um homem com cerca de 66 anos. É ANTÓNIO, o nosso protagonista. Está debaixo de água ao contrário dos outros alunos. Vemo-lo pelo meio das pernas. Tem uma touca e os olhos abertos. Olha para o nada, com um ar letárgico/deprimido.

Então olha para a câmara

Aí a água dissolve-se numa espécie de flashback onírico/aguado, de algum modo inserido/misturado na água.

FADE PARA:

EXT. CASA DOS PAIS DE APOLO - DIA - 1981, FLASHBACK

O flashback deve assemelhar-se a um filme antigo.

Vemos António a descer as escadas da casa dos seus pais. Leva consigo uma caixa cheia de vinis dos Filhos de Apolo. Atrás de si, vem o seu pai, CARLOS, um homem com ar severo e um pequeno bigode, com malas de viagem na mão. A mãe chora à porta e segura um lenço

MÃE DE ANTÓNIO

Carlos...

Carlos afasta-a

ANTÓNIO-NARRADOR

O nosso álbum não vendeu... A verdade é essa... Os cachets na altura também não davam para nada e nós éramos cinco... Nunca foi um projeto sustentável... Eu na altura já tinha 27 anos...

Vemos o pai a pôr as malas no chão. Depois põe a mão no ombro do filho.

PAI DE ANTÓNIO

Não te posso sustentar mais filho. Sê um homem. Faz-te à vida, procura um emprego, que isto da música não é para ti...

Vemos António a olhar para o pai, a aceitar, pegar nas malas, virar-se e seguir caminho

FADE PARA:

EXT. BARBEIRO ANTIGO - DIA - 1981, FLASHBACK

Vemos agora António num barbeiro, sentado numa cadeira virada de costas para o espelho. Olham para ele um barbeiro velhote de máquina na mão e um senhor gordo, aprumado, com bigode, segurando um jornal fechado. É o senhor ANTERO.

ANTÓNIO-NARRADOR (V.O.)

Felizmente, a minha mãe, Deus a tenha, ajudou-me no início. Ela conhecia um homem... o Sr. Antero, amigo da família

O tio anui para o barbeiro. O barbeiro vira a cadeira em direcção ao espelho.

ANTÓNIO-NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
 Que logo aceitou ajudar à minha
 transformação de miúdo rebelde, num
 adulto, enfim, responsável e
 independente

Vemos Apolo a olhar-se com ar triste e com cabelo bem cortado.

FADE PARA:

INT. ALFAIATARIA - DIA - 1981, FLASHBACK

Vemos António numa alfaiataria antiga, com o sr. Antero e o alfaiate em frente a um espelho. Antero está atrás das suas costas e sorri orgulhoso para o espelho. Apolo veste um fato cinzento, demasiado largo e segura uma mala.

FADE PARA:

INT. CASA ANTIGA DE ANTÓNIO - DIA, 1981, FLASHBACK

Vemos Antero a abrir a porta de um apartamento, e a oferecer entrada a António. É um apartamento velho e pequeno. Vemos António lá dentro. Antero sai. António senta-se na cama a olhar para a janela. Parece perdido e triste.

Vemos um plano da janela. Dia cinzento. Chove.

FADE PARA:

INT. EMPRESA DE SEGUROS DO SR. ANTERO - DIA - 1981, FLASHBACK

Plano de janela. Chove também. A câmara vira e agora vemos António e Antero a andarem por um corredor de uma empresa. António está envergonhado/tímido. Olha para o chão enquanto anda.

ANTÓNIO-NARRADOR
 Foi nesse ano que entrei para a
 empresa do Sr. Antero, a Seguros
 Valmor

Vemos mais jovens nos seus cubículos a trabalhar afincadamente.

Numa parede lê-se "Seguros Valmor"

Vão andando pelos corredores. Uma jovem - Conceição - com cabelos encaracolados e com grandes óculos, olha para ele a passar. Sorri. Ele olha para ela. Sorri.

Agora vemos António e Antero a entrarem num escritório pequeno, desarrumado e mal iluminado.

O tio leva-o até à secretária, põe-lhe uma pilha de papéis em cima e um livro com o título "Seguros: como vender mais e melhor". Dá-lhe uma palmada no ombro, sorrindo, e depois caminha em direcção à porta e sai, deixando a porta semi-aberta.

Ficamos no corredor a ver através da fresta António na sua secretária, a olhar para aquilo tudo e a segurar, desesperado, a cabeça com as duas mãos.

Então a porta fecha-se, deixando-nos do lado de fora. Ficamos a olhar para a porta.

ANTÓNIO-NARRADOR (CONT'D)

E então o tempo decidiu passar...
e passou rápido, demasiado
rápido... e a verdade...

Então passa uma pessoa, lentamente, com um carrinho. Ouvimos o chiar das rodas do carrinho. Bate à porta do escritório de António. António abre e a pessoa do carrinho entrega-lhe um envelope, que ele abre. Tira algumas um cheque de lá de dentro e olha para a pessoa do carrinho surpreendido e sorri

ANTÓNIO-NARRADOR (CONT'D)

A verdade é que acabei por me
habituar

FADE PARA:

Ecrã negro

ANTÓNIO-NARRADOR (V.O.)

Entretanto... conheci a Conceição!

FADE PARA:

INT. RESTAURANTE - NOITE - 1981, FLASHBACK

Vemos António novo e Conceição num restaurante chique. Sorriem um para o outro. Vemos as pernas a entrelaçarem-se. Depois vemos um plano deles a rirem com o restaurante quase vazio e os copos com vinho

FADE PARA:

EXT. FEIRA POPULAR, CARROSSEL - NOITE - 1981, FLASHBACK

Vemo-los a comer algodão doce na Feira popular, a rir.

Noutro plano, eles nos carrinhos de choque.

FADE PARA:

EXT. RUA - NOITE - 1981, FLASHBACK

António e Conceição, a andar na rua, parecem bastante bêbados. Riem. Chegamos à porta de um prédio. Conceição encosta-se à porta e põe sensualmente os braços à volta do pescoço de António. Olha-o nos olhos.

CONCEIÇÃO

Tó.

Ri-se feita tola bêbada. Aponta para cima, para o seu apartamento, sugestivamente, sem falar. Vemos António a fazer "porque não?" com a cara. Ela salta-lhe para o colo. Entram.

FADE PARA:

INT. CASA DE CONCEIÇÃO - DIA - 1981, FLASHBACK

Dia seguinte, ao acordar. Vemos António a acordar a custo com o sol na cara. Parece ressacado.

Vira-se e vê Conceição na casa de banho a arranjar os caracóis. Olha para ela e parece assustado/confuso.

Ouvimos em off e ao longe sons de um bebé a chorar

FADE PARA:

INT. HOSPITAL - DIA, 1982, FLASHBACK

Os sons do bebé passam para esta cena.

Cena de parto, Conceição a dar à luz. Gritos.

Depois vemos a parteira a levar uma bebé, MARIA, para os braços dos pais. Conceição parece babada. António assustado. Zoom lento na cara dele.

FADE PARA:

INT. IGREJA - DIA, 1982, FLASHBACK

Vemos Conceição a chegar ao pé de António a sorrir, vestida de noiva, no corredor da igreja. O padre sorri. António sorri também, mas sabemos, vemos na cara dele que continua assustado.

FADE PARA:

INT./EXT. CAFÉ - DIA - 1982, FLASHBACK

Cara assustada de António, semelhante à do parto e do casamento. Mas agora está sentado à mesa de um café.

ANTÓNIO-NARRADOR (V.O.)

Entre tudo isto... tive que fazer
uma escolha

Ouvimos a porta e vemos Os Filhos de Apolo a entrar, sorridentes. António olha para eles e sorri, mas sorri pouco. Parece preocupado. Eles sentam-se à sua volta.

Então, vendo o café de fora, percebemos que António lhes diz algo.

Eles olham-se e as suas feições mudam. Ficam tristes/chocados.

ANTÓNIO-NARRADOR (V.O.) (CONT'D)

E em Janeiro de 1982 acabei com a
minha banda, os Filhos de Apolo.

António levanta-se e sai do café. Ficamos a ver o resto da banda lá dentro.

FADE LENTO PARA:

INT. EMPRESA DE SEGUROS DO TIO - DIA

Vemos alguém a pinta numa porta o nome de "António R. Severino"

Agora vemos António no cadeirão do seu novo escritório, sorrindo, presumivelmente realizado. Mas mantendo sempre o seu ar de perdido.

Depois olha para a câmara

ANTÓNIO

E assim foi... com o passar dos
anos...

Hesita. Levanta-se. Suspira. Aponta para o escritório

ANTÓNIO (CONT'D)
...tudo isto que aqui vêem.

Vemos planos de fotos de família na secretária, dele a apertar mãos a pessoas importantes, de prémios de melhor empregado do mês, etc.

ANTÓNIO (CONT'D)
se tornou na minha vida... em toda a minha vida...

Apoia a mão na mesa e fica pensativo a olhar para o chão. Depois olha para a câmara assustado.

FADE LENTO PARA:

INT. CASA DE ANTÓNIO (SALA) - DIA, 2020

Toca Talking Heads - Drugs

Vemos António e Conceição na sala a ver televisão. Vemos Conceição muito excitada a ver o que está a dar. António olha para a televisão. É um excerto do programa Casados à Primeira Vista.

Depois olha para ela. E depois olha para a câmara.

ANTÓNIO
Hoje... aqui estou...

Vemo-lo a olhar para a televisão. Aponta para lá

ANTÓNIO (CONT'D)
Reformado...

Vemos excertos do programa

ANTÓNIO (CONT'D)
Parado neste... meio caminho...
entre estes programas idiotas que
ela faz questão de ver todos os
dias

INT. PISCINA DE GINÁSIO (AULA DE HIDROGINÁSTICA) - DIA - DAY

Voltamos a ver António entre as pernas dos alunos. Olha para a câmara. Vem à superfície. Ouvimos em todo o seu fulgor a música eletrónica. Depois olha para a câmara.

ANTÓNIO
E estas aulas rídiculas...

António olha para os outros alunos. Um treinador vem ao pé de António, a mexer-se intensamente e grita na sua direcção

TREINADOR
Bora lá!! Toca a mexer!! Um dois Um
dois um Dois!!

A música eletrónica desaparece e voltam a entrar Talking Heads. António olha para os alunos. Depois olha para a câmara, resignado em silêncio, enquanto dança com mínimo esforço.

ANTÓNIO-NARRADOR
Se não fosse aquele dia... a minha
história provavelmente acabava
aqui... a fazer Zumba dentro de
água

O treinador insiste com ele

TREINADOR
Um dois um dois!!

ANTÓNIO-NARRADOR
Mas... não foi bem isso que
aconteceu...

E sorri misteriosamente para a câmara

FADE OUT LENTO.

ATO 2

Pessoas a falar e barulho de centro comercial em off

FADE IN:

INT. CENTRO COMERCIAL CASCAIS SHOPPING - DIA, HOJE, 2020

Vemos Conceição. Anda a custo pelas avenidas do centro comercial. Vai olhando em volta, para as montras. Vemos ao seu lado, com um ar cansado, aborrecido e distante, António.

Conceição entra numa loja e pega num top demasiado pequeno para ela. Coloca-se em frente ao espelho

CONCEIÇÃO

Que achas?

Ele não diz nada, desinteressado. Ela olha para outras roupas. Ele vai para ao pé da entrada. Seguimo-lo

António repara numa loja de instrumentos, do outro lado da avenida, com uma guitarra bonita na montra, que prende o seu olhar. Vemos um zoom da guitarra e da cara dele.

Então a grande mão de Conceição aterra no seu ombro. Ela apoia-se enquanto calça umas sandálias. Ele perde o foco na loja de instrumentos.

FADE PARA:

INT. SUPERMERCADO DO CENTRO COMERCIAL - DIA

Estamos no corredor do supermercado. Ouve-se música de supermercado. Alguns planos de pessoas às compras. Vemos um carrinho vazio.

A mão de António mete lá dentro umas cervejas e segue em frente. Observa outra prateleira. Conceição vai ao carro, olha para as cervejas, olha para António e tira-as sem ele reparar. Põe as cervejas de volta na prateleira

Depois segue em frente, na direcção de António

CONCEIÇÃO

(estende-lhé a lista das
compras)

Toma. Vai buscar a fruta!

FADE PARA:

INT. SUPERMERCADO (CORREDOR DAS FRUTAS) - DIA

Vemos laranjas. Vemos a mão de António a segurar em imensas de uma vez e a pô-las no saco. Uma cai. Ele baixa-se para a apanhar. Vemos a laranja a rolar, até colidir contra um pé. Ele apanha a laranja

ANTÓNIO
Descul...

VOZ
Tony...?

António olha para cima depara-se com um homem alto e de cabelos brancos. É Nicolau Noronha, NICO, o antigo guitarrista dos Filhos de Apolo.

António levanta-se e demora algum tempo a recompor-se e a perceber quem é

ANTÓNIO
Nico...?

Ficam a olhar um para o outro sem dizer nada durante vários segundos. Nico olha para António incrédulo.

Continuam a olhar-se sem saber bem o que dizer. Depois lá dão um abraço um pouco estranho.

Nico olha sorrindo para António de cima a baixo. Olha para a roupa e para o cabelo.

NICO
Porra... Tás diferente pa...

António sorri.

ANTÓNIO
Tu estás igual...

Nico sorri.

NICO
(esfrega a mão na barriga)
Tirando esta amiga!

António ri

NICO (CONT'D)
Epah...

Olha para António sorrindo

NICO (CONT'D)
 Já não nos vemos há quê? Vinte e
 tal anos para aí...!

ANTÓNIO
 (sorrindo)
 Para aí...

Nico sorri anuindo. Olham-se. Estão ainda estupefactos

NICO
 Como é que estás!?

ANTÓNIO
 (hesitante)
 Eu... Cá estou... E tu?

NICO
 (rindo)
 Cá ando também... velho!

António sorri. Há sempre um delay e uma hesitação entre
 conversas. Já não se viam há décadas afinal

NICO (CONT'D)
 Então e pa... que é que tu fazes
 hoje? Da última vez que me lembro
 foste para aquele sítio a...

ANTÓNIO
 (rindo nervoso)
 A seguradora sim...

NICO
 Continuas lá....

ANTÓNIO
 Não, agora estou reformado...

NICO
 Hmm... Tás com quantos?

ANTÓNIO
 Sessenta e cinco. E tu?
 Sessenta....

NICO
 Sessenta e oito!

ANTÓNIO
 Pois... não me lembrava se eras
 dois ou três anos mais velho...

Nico sorri pensativo. Olham um para o outro.

António mete finalmente a laranja apanhada no saco.

ANTÓNIO (CONT'D)
(aponta para a bancada das
frutas)
Tenho que...

NICO
Ah claro... também eu ahaha

E prosseguem a conversa enquanto recolhem fruta. Vão recolhendo em silêncio. Olha para a quantidade de fruta que António tira

NICO (CONT'D)
Vais dar um banquete ou quê?

António ri e não responde. Depois Nico olha para o lado

NICO (CONT'D)
Então hmmm e tu... hmmm... ainda
tocas?!

António olha para o lado para ver onde anda Conceição. Depois olha para Nico ligeiramente incomodado.

ANTÓNIO
Não...

Nico olha para ele pensativo.

NICO
(sorrindo e parecendo um
pouco confuso)
Então?

António faz ar de resignação. Andam um pouco. Nico vai olhando para o chão pensativo. António olha para ele.

ANTÓNIO
Tu tocas?

NICO
(desperta)
Sim!

António olha para ele surpreendido

ANTÓNIO
Ai sim?

NICO
Eu... hmmm...

António olha para ele expectante. Nico parece ligeiramente envergonhado

NICO (CONT'D)
Eu.... tenho um estúdio!

António fica muito surpreendido e a olha para ele

ANTÓNIO
Um... um estúdio...?

NICO
Sim!

ANTÓNIO
De... de música?

Nico anui.

NICO
Sim... claro.

António olha para Nico.

ANTÓNIO
Então... tu...

António olha para Nico estupefacto. Nico devolve com um sorriso.

ANTÓNIO (CONT'D)
Tu nunca... nunca deixaste a música...?

NICO
Não! Quer dizer... o estúdio é recente mas andei sempre aqui metido de uma maneira ou de outra.

Nico pára e olha para ele

NICO (CONT'D)
Tu sabes melhor que ninguém Tony... a música é a minha paixão...

Então Nico fixa severamente os olhos nos de António.

NICO (CONT'D)
(apontando para António)
Tal como era a tua...

António olha para baixo, sorri envergonhado e nada diz.

De repente, de uma esquina, aparece Conceição, olha para António e depois para Nico. Parece bastante atarefada.

CONCEIÇÃO

Então?!

António e Nico olham um para o outro. Silêncio estranho

ANTÓNIO

É o Nico.

Conceição olha para o aspeto de Nico, estranha, mas não quer saber, sorri desinteressadamente

CONCEIÇÃO

(estende-lhe a mão)

Prazer

NICO

(aperta a mão sorrindo)

Prazer.

Depois olha para António. Entrega-lhe o carrinho de compras, cheio até cima

CONCEIÇÃO

(aponta para os sacos)

Podes ir tu pagar? Tenho que ir ainda à farmácia

ANTÓNIO

Sim

CONCEIÇÃO

Fica no café já lá vou ter.

Conceição anui. Olha para Nico, sorri levemente e vai-se, mas antes vira-se para trás

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Pede-me um café tá bem? Curto sem princípio

Vemo-la a ir-se. António anui. Nico olha para António com olhos perscrutantes

FADE PARA:

INT. CAFÉ CENTRO COMERCIAL (CAIXA) - DIA, 2020

Vemos António a sentar-se e a pousar os sacos. Vem uma empregada

ANTÓNIO
Dois cafés por favor

Depois senta-se e acena a Nico, que acaba de pagar a sua parte na caixa. Nico vem ter à mesa e senta-se sorrindo.

NICO
Como é que se chama a tua senhora?

ANTÓNIO
Conceição

Nico anui.

CONCEIÇÃO
(rindo semi-ironicamente)
Parece... simpática...!

António sorri. Vem a senhora e traz dois cafés

ANTÓNIO
Também querias?

NICO
Eu posso pedir...

ANTÓNIO
Não! Bebe esse que eu já peço outro!

Nico aceita. Mete o açúcar, mexe. Enquanto mexe e olha para o café, fala.

NICO
Então mas diz-me uma coisa...

Lambe a colher e pousa-a. Depois olha para António

NICO (CONT'D)
Estás a dizer-me que tu, António Ribeiro Severino, nunca, mas mesmo nunca mais pegaste num instrumento depois dos... Filhos?

António diz que não com a cabeça. Nico olha para ele estranhando.

NICO (CONT'D)
Hmmm...

Silêncio estranho. Nico olha para António. António olha para baixo, sabendo que está a ser observado.

Depois António levanta os olhos e vemos que vê Conceição, parada numa loja daquelas que fica a meio do corredor. Nico vê que António a observa e olha também para Conceição.

Depois pousa os olhos em António.

NICO (CONT'D)
Estão juntos há muito tempo?

ANTÓNIO
(demasiado rápido sem
pensar)
Demais

António percebe o que disse e retrai-se. Nico fica surpreendido.

Silêncio estranho.

ANTÓNIO (CONT'D)
O teu irmão está bom?

Nico olha para António e de repente as suas feições ficam sérias. António olha para ele e percebe que algo se passa. Nico não responde, está abalado.

ANTÓNIO (CONT'D)
Então?

Nico olha para António. Não responde. António aproxima-se esperando resposta. Parece pensativo

ANTÓNIO (CONT'D)
Está tudo bem?

NICO
O Rui...

Olha para o infinito de olhos bem aberto

Olha para António. António quer ouvir mais. Silêncio durante algum tempo

NICO (CONT'D)
(suspira quando diz isto)
O Rui tá doente pa...

Olha para António. António olha confuso e nada diz. Silêncio estranho.

NICO (CONT'D)

Tem ELA...

Vemos Conceição a provar umas coisas na loja. Nico olha para António que parece chocado.

NICO (CONT'D)

Esclerose...

António anui e fica chocado/abalado por aquela notícia.

ANTÓNIO

Eu conheço

Olha para Nico chocado. Não sabe o que dizer. Vemos Nico a olhar para ele, triste.

NICO

Os médicos dizem um ano, ano e meio... Por enquanto... está estável mas esta doença...

António está mesmo chocado. Nico olha para o nada. Silêncio. Depois Nico olha para António

ANTÓNIO

Epah... Lamento Nico...

Nico anui, olhando para a mesa. Silêncio durante um bocado. Depois olha para a António

NICO

Queres ir vê-lo? Vou estar com ele amanhã...

António olha para Nico ainda chocado e depois olha para baixo e não responde. Nico observa.

NICO (CONT'D)

Ele ia ficar contente...

António olha para baixo em silêncio

ANTÓNIO

(transparecendo
duvida/hesitação)
Não... não sei Nico...

Nico olha para ele. Depois aproxima-se

NICO

Vem! Vens comigo! Ele ia adorar ver os dois amigos...

António olha para baixo

NICO (CONT'D)
Vem!

António olha para Nico, duvidando.

ANTÓNIO
Ele não me vai querer ver Nico...

NICO
(estranhando)
Por...

Nico percebe

NICO (CONT'D)
(gesticulando)
Isso são águas passadas...

António olha para o chão

ANTÓNIO
Não sei...

Nico olha para ele, pensativo. Não diz nada por momentos

NICO
Há uma razão para nos encontrarmos
aqui hoje Tony...

António olha para o chão. Nico dá-lhe uma palmada no ombro

NICO (CONT'D)
É o Rui!... Vem! Pelos velhos
tempos!

Nico olha para ele.

ANTÓNIO
Não sei Nico....

Nico não responde. Ficam em silêncio. Nico olha para o lado e vê Conceição a pagar. Depois vai ao bolso do casaco e tira um cartão que põe na mão de António.

NICO
(olhando-o nos olhos)
Toma... Fica com isto... é do meu
estúdio mas esse número aí...

Aponta para o cartão

NICO (CONT'D)
... é o meu número pessoal...

António olha para o cartão.

NICO (CONT'D)
Ele vai gostar Tô... nem que seja
pela companhia...

Fica parado a olhar para ele.

NICO (CONT'D)
Vã... Fica bem...

Nico vai-se na direção contrária de Conceição. Vemos
Conceição a vir lá ao fundo.

Chega à mesa. Olha para o café vazio. Olha para António que
está pensativo a olhar para o nada

FADE OUT.

ATO 3

FADE IN:

INT. CASA DE ANTÓNIO (QUARTO) - DIA, 2020

Vemos António na cama. Está deitado de lado de olhos abertos, meio assustado. Olha para um infinito que nos permite ver Conceição a acabar de fazer os caracóis, como sempre fez, antes de ir dormir.

CONCEIÇÃO

Para sexta vou fazer pato com laranja! E vou convidar a Cecilia e o Fernando do Clube...

Vem da casa de banho com argolas na cabeça.

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Não queres convidar ninguém da Valmor...?

Conceição olha para ele. António não responde. Está a olhar para o infinito

CONCEIÇÃO (CONT'D)

António!

António desperta

ANTÓNIO

Hmmm

CONCEIÇÃO

Não queres convidar ninguém da Valmor?! O Sérgio e a Natália por exemplo?

ANTÓNIO

(revirando os olhos)

Não...

Conceição olha para ele estranhando.

CONCEIÇÃO

Ok...

Conceição vai para a cama e deita-se de costas para António. Depois põe a pala nos olhos. Depois retira-a e vira-se para trás.

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Quem era aquele homem? Kiko?

Antônio, virado para o lado contrário revira os olhos.

CONCEIÇÃO (CONT'D)
Aquele! com quem estavas a falar
nas compras!

Vemos a cara de Antônio. Então vira-se de rompante para Conceição. Olha-a nos olhos. Ela olha para ele estranhando. Então Antônio destapa-se e levanta-se e começa a falar energicamente, revoltado

ANTÓNIO
Sabes que mais São?

Ela olha para ele confusa

ANTÓNIO (CONT'D)
Antes de te conhecer, muito
antes... eu... Eu, António! Eu tive
uma banda

Vemo-la confusa. Ele vai até ao espelho

ANTÓNIO (CONT'D)
(pomposamente)
Éramos os Filhos de Apolo...

Olha para ela pelo espelho. Ri sarcasticamente

ANTÓNIO (CONT'D)
Não conheces...? pois... Como
poderias?

Vê o seu reflexo.

ANTÓNIO (CONT'D)
Eu... sim eu!

Olha outra vez para ela pelo espelho

ANTÓNIO (CONT'D)
Eu era Apolo, o vocalista... eu
Conceição tás a ouvir? Eu!

Olha para Conceição, com a sua pala na testa

ANTÓNIO (CONT'D)
Aquele homem como que me viste a
falar... o Nico... não Kiko!

Toca no peito

ANTÓNIO (CONT'D)
Era como um irmão para mim... Sabes
o que é isso?

António vira-se para o espelho e vê-se a si mesmo novo.

ANTÓNIO (CONT'D)
Mas eu, claro, medrooooooso como
sempre fui... abandonei-os!

Vemos Conceição chocada.

ANTÓNIO (CONT'D)
E pelo quê?

Pega numas flores no topo de uma cómoda

ANTÓNIO (CONT'D)
Por isto??!

E manda-as ao chão. Depois abre as gavetas e tira roupa lá de dentro furioso

ANTÓNIO (CONT'D)
Por isto?!

E começa a mandá-la ao ar furioso. As roupas assentam e vemos-lo vermelho e maluco.

Depois vai lentamente até Conceição.

ANTÓNIO (CONT'D)
Por ti?

Vemos Conceição chocada. Depois vemos a janela.

E então voltamos ao quarto, mas está tudo arrumado e António e Conceição continuam na cama. Era tudo um "sonho". Regressamos à cama e à cara de António, na mesma posição em que estava antes do monólogo.

CONCEIÇÃO
Quem era aquele homem? O Kiko?

António não olha para ela.

ANTÓNIO
Um antigo amigo... não conheces

Conceição olha para ele

CONCEIÇÃO
Hmm...

Fica a pensar uns momentos

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Ok! Fecha a luz sim?

Mete a pala de volta. António fecha a luz. Vemos António no escuro. Um feixe de luar incide sobre os seus olhos, que se abertos, a pensar.

FADE PARA:

INT. CASA DE RUI - SONHO/FLASHBACK, 1979

Chove numa rua. Vemos uma poça. Depois vemos uma porta branca e uma mão a bater. Alguém vem abrir a porta. É Nico Novo. Cumprimentam-se. Vemos António Novo a entrar à nossa frente.

Seguimos para uma garagem onde estão todos os outros membros da banda e os seus instrumentos. Está escuro. ZÉ está sentado no chão a fumar, Rui está num cadeirão e Fedra no sofá

Nico e António entram na sala. Nico senta-se no chão e ajeita o cabelo

ZÉ

Finalmente...

António vai à mochila

ANTÓNIO

Desculpem... Não é fácil arranjar disto nesta cidade

António tira um vinil da mochila: Unknown Pleasures dos Joy Division. Olha para os amigos e arqueia as sobrancelhas. Começa a dar a New Dawn Fades.

António salta para o sofá ao lado de Fedra e acende um cigarro. Ela põe a cabeça no seu colo. Todos ouvem a música.

Vemos a cara de cada um durante o tempo da música. António de olhos fechados. Só os vemos a eles e ouvimos a música durante um bom bocado

A meio António abre os olhos

ANTÓNIO (CONT'D)

Vamos fazer música assim...

Continuamos a ver cada um a fumar o seu cigarro e a ouvir a música durante algum tempo.

Então Fedra olha para ele e dá-lhe uma festa.

FEDRA
Filhos de Apolo!

António olha para baixo confuso

ANTÓNIO
Han?

FEDRA
Nome para a banda! Os Filhos de
Apolo...

António fica a olhar para ela. Vemos a cara dela.

ANTÓNIO
Quem é Apolo?

Fedra sorri para ele e dá-lhe uma festa

FEDRA
És tu...

António sorri. Ela também. Fecha os olhos e ouve a música durante mais um bocado

Depois "acorda" porque sente uma presença perto de si. Quando abre os olhos Rui está sentado ao seu lado bem perto de si. Rui olha para António, profundamente, severamente, quase zangado. António olha de volta estranhando.

ANTÓNIO
Rui?

RUI
Estou a morrer...

António super confuso. Olha para Nico, que fuma o seu cigarro

NICO
Por acaso é verdade... Ele está a
morrer...

António olha para Fedra em busca de sanidade. Ela olha para ele chocada

FEDRA
António... tu esqueceste-te de
nós?!

António super confuso, olha para ela. António levanta-se assustado.

ANTÓNIO
Pessoal...

ZÉ
Esqueceste?

António não compreende

ZÉ (CONT'D)
(aponta para Rui)
Ele está a morrer!

RUI
Eu estou a morrer...

Todos se levantam e começam a circundar António

TODOS
(no mesmo ritmo lento,
quase satânico)
Ele está a morrer! Ele está a
morrer! Ele está a morrer

E o som vai-se desvanecendo. A música está no seu pico.

INT. CASA DE ANTÓNIO (QUARTO E SALA) - NOITE, 2020

António acorda repentinamente, assustado. Olha para o lado e Conceição dorme. Pensa confuso/assustado no que aconteceu.

Não consegue pregar olho. Olha para o relógio ao lado da cama. Vemos que são 3:43 da manhã.

Põe um robe e vai à casa de banho. Olha-se ao espelho. Vemo-lo agora a descer as escadas. Vai até ao sofá e senta-se. Olha para a televisão e vê o seu reflexo. Vemos agora os seus olhos, pensativo.

Então levanta-se. Vai ao bolso do casaco que deixou perto da porta. Depois vai ao telefone. Marca um número. Esperamos um pouco

ANTÓNIO
Estou

NICO
(voz ensonada)
Está...

ANTÓNIO
Nico...

Silêncio.

NICO
Tó?

ANTÓNIO
Sim... hmmm Desculpa ligar a esta
hora...

NICO
Não faz mal... diz...

ANTÓNIO
Eu... tu tens razão... hmmm...
vamos... quero ver o Rui...

Nico não responde

ANTÓNIO (CONT'D)
Hmm... Nico?

NICO
Boa! Ele vai ficar feliz...

António olha pela janela.

ANTÓNIO
Hmm mas...

Silêncio

NICO
Mas...?

ANTÓNIO
(interrompe)
Mas há um... pequeno... problema?

NICO
Hmm... qual é?

ANTÓNIO
A minha mulher... ela... ela não
sabe...

NICO
Hmmm... não sabe de quê Tô...?

ANTÓNIO
Dos hmm dos Filhos...

Silêncio

NICO
A sério?! Nunca lhe contaste?

ANTÓNIO
Não...

NICO
Porquê!?

ANTÓNIO
Eh... É complicado...

Silêncio

NICO
Hmmm... Então... hmmm não sei...
Que é que queres que eu te diga?

António pensa

ANTÓNIO
Nós vamos a um clube todas as
terças... Clube de Cames de
Alvalade, não sei se conheces... .

Silêncio

NICO
Hmmm não conheço

ANTÓNIO
Eu hmmm posso dizer-lhe que... que
não me estou a sentir bem ou
assim... E tu... passavas aqui...
Tens.. hmm tens carro certo?

NICO
Sim.

ANTÓNIO
Rua Moreira dos Santos, 32,
Alvalade

Silêncio

ANTÓNIO (CONT'D)
Ni.. nico?

NICO
A que horas?

ANTÓNIO
Depois do almoço... às três...

NICO
Aí estarei...

ANTÓNIO
Ok...

Silêncio

NICO
Tó...

ANTÓNIO
Diz...

NICO
Clube de Cames?

ANTÓNIO
Pois...

NICO
(ri)
Té manhã Tó

ANTÓNIO
Até amanhã Nico

INT. CASA DE ANTÓNIO (COZINHA) - DIA, 2020

Vemos Conceição na cozinha a arrumar umas coisas

CONCEIÇÃO
(gritando para o andar de
cima)
António!

INT. CASA DE ANTÓNIO (QUARTO) - DIA, 2020

Vemos a porta do quarto. Abre-se de rompante. Aparece
Conceição vestida.

CONCEIÇÃO
Então?!

Vemos António na cama, todo tapado

ANTÓNIO
Eu não vou...

CONCEIÇÃO
Como assim?

ANTÓNIO
Não me estou a sentir muito bem...
doi-me a cabeça

Conceição olha para ele. Vai até ele e vê a febre na testa.

ANTÓNIO (CONT'D)
É melhor ficar a descansar...

CONCEIÇÃO
Hmmm...

António vira-se na cama para posição fetal. Ouvimos uma buzina. Conceição pega nas coisas,

CONCEIÇÃO (CONT'D)
Tu é que sabes... Tens os restos de ontem no frigorífico.

Ele anui

CONCEIÇÃO (CONT'D)
Até logo

Ouvimo-la a sair. Quando ela sai, ele vai a "correr" até a janela. Olha lá para fora e vê-a a ir-se, com os amigos do Clube. Desaperta o robe e afinal já tem roupa por baixo. Calça-se. Depois olha para as horas e vai até à janela.

Finalmente vê um outro carro a chegar. Sai de casa e vai até ao carro.

INT. CARRO DE NICO - DIA, 2020

António entra. Nico olha para ele e sorri

FADE PARA:

INT. PRÉDIO DE RUI - DIA, 2020

Elevador antigo. Fecham a porta.

NICO
O Rui está numa cadeira de rodas...

António olha para Nico e anui

Chegam ao andar certo. Saem do elevador. Nico aponta para as escadas

NICO (CONT'D)
Espera aqui.

António "esconde-se". Nico toca a campainha. Ninguém responde

NICO (CONT'D)
Sou eu Rui. Trago-te aquilo que te falei

Ouvimos alguém a chegar-se ao pé da porta e a abri-la. É RUI.
Está numa cadeira de rodas

RUI
(secamente, com uma voz
grave)
Entra

NICO
Tenho aqui uma pessoa para te
ver...

Vemos Rui a olhar para Nico. Nico depois olha para António,
que sai das sombras. Nico afasta-se e Rui vê-o.

RUI
(zangado)
Saíam. Saíam daqui ca*%#%\$!

E empurra Nico e fecha a porta.

RUI (CONT'D)
Não quero esse gajo aqui!

Nico olha para António

ANTÓNIO
(incomodado, coçando a
cabeça)
Eu disse...

Nico faz sinal para ele ter calma.

NICO
Rui...

Rui não responde. Nico olha para António. Nico encolhe os
ombros

ANTÓNIO
Deixa...

E vai até às escadas. Nico vai até ele e impede-o

NICO
Espera...

Nico regressa à porta.

NICO (CONT'D)
Rui...

Rui não responde. Até que responde

RUI
Mas tu és parvo Nico?!

NICO
Eu...

RUI
Apareces aqui com esse palhaço?!

António olha para Nico confuso porque Nico parece conter o riso. Depois começa a rir

NICO
(parece prestes rir)
Rui... já chega vá... Estás a assustar o senhor

A porta abre-se. Rui e Nico riem muito.

António com ar confuso. Nico entra. Rui fica a olhar para António a rir

RUI
Tony meu palhaço, dá-me um abraço

António aproxima-se muito confuso. Abraçam-se

RUI (CONT'D)
(rindo olhando para Nico)
Cheiras bem pah!

Ficam a abraçar-se uns momentos. Depois Rui olha melhor para António

RUI (CONT'D)
(rindo)
Epaaaaah

Olha-o a sorrir

RUI (CONT'D)
Tás velho! Velho como um elefante velho! Olha-me para essas rugas!

Faz sinal para ele entrar. António entra. Rui aponta o caminho

António vai até uma sala, onde está Nico a rir-se. Nico senta-se num sofá. António está um pouco intimidado e sorri nervosamente.

Acompanhamos Rui até à cozinha. Tira três copos de uma armário em baixo. Treme um pouco ao po-los no colo.

Vai até à sala. Pousa os copos na mesa em frente ao sofá.
Enche-os e empurra-os na direcção de cada um.

ANTÓNIO

Não...

Enquanto acaba de encher

RUI

Beeeebe Tóóóny! Vamos brindar!

António sorri ligeiramente incomodado

RUI (CONT'D)

Aos velhos tempos!

Todos bebem. É uma bebida demasiado forte para aquela hora
Rui vai até ao sofá. Levanta-se a custo da cadeira de rodas e
senta-se. António olha para o processo, com alguma pena. Rui
finalmente consegue.

RUI (CONT'D)

(recostando-se)

Ahhhh....

Ri

RUI (CONT'D)

(rindo)

Tão?! Isto é assim!?

António confuso

RUI (CONT'D)

Entras por aqui 30 anos depois?!

ANTÓNIO

Eu...

É interrompido por um gato que entra na sala e se enrosca ao
pé do Rui.

RUI

Ohhh senhor!!

Rui festeja o gato durante uns momentos. Depois olha para
António

RUI (CONT'D)

É o teu irmão!

António não percebe, olha confuso

RUI (CONT'D)
 (rindo)
 É o Apolo!

ANTÓNIO
 Ahhhhh

Rui sorri e festeja o gato. António sorri, mas sente-se pouco à vontade. Rui então olha para ele

RUI
 Então...

ANTÓNIO
 (sorriso de quem está pouco a vontade)
 Então

RUI
 (apontando para Nico)
 Ele contou-me tudo! Tudinho!

Nico sorri

RUI (CONT'D)
 Disse-me que estavas...

Feição de mistério

RUI (CONT'D)
 Diferente! Falou-me da tua senhora!

António sorri incomodado

RUI (CONT'D)
 Estás bem ou quê?!

ANTÓNIO
 Estou... e tu?

RUI
 (rindo e apontando para as pernas)
 Como vês...

António fica incomodado

ANTÓNIO
 Lamento...

RUI
 (mostrando bom espírito)
 Ahh não! Não vale a pena...

António continua com ar incomodado. Rui olha para Nico.
Depois olha para Antonio

RUI (CONT'D)
Mas então diz-me lá... o Apolo, o
grande Apolo, a voz dos anos 80
tornou-se num vendedor de seguros!

António sorri envergonhado.

RUI (CONT'D)
Como é que é possível?

ANTÓNIO
Eu... hmmm tu sabes... precisava
de...

RUI
Tu a mim não me enganas Tony!

António olha para ele confuso

RUI (CONT'D)
Meu velhaco... Toooony... pah que
saudades

António sorri confuso. Então Rui olha para Nico

RUI (CONT'D)
Aqui o meu irmãozinho contou-me que
te achou tristonho....

António olha para Nico estranhando.

RUI (CONT'D)
Estás tristonho?!

ANTÓNIO
Não!

Rui ri esfrega as mãos

RUI
Sabes Tony... chegas numa altura
interessante pa...

António olha para ele estranhando

RUI (CONT'D)
tenho aqui andado a pensar na
vida...

O gato vai ter com António. António recebe-o

RUI (CONT'D)
 Sabes como é.... Não tenho muito
 mais tempo e... epah um gajo... faz
 as contas a vida! E tu agora
 apareces-me aqui e.... olha parece
 que tudo se alinhou!

António olha estranhando para ele

ANTÓNIO
 Como assim "alinha"...?

Rui olha para Nico, sorri e faz-lhe um sinal. Depois Rui
 levanta-se a custo e senta-se na cadeira de rodas. Anda até
 António e estende-lhe a mão

RUI
 Vem Tony velho! Vem dar um passeio
 com os irmãos Noronha!

Começa **Neil Young - Old Man**

António olha para ambos estranhando.

ANTÓNIO
 Ni...

RUI
 Anda....

Os irmãos pegam energicamente nos casacos e saem de casa com
 António

INT./EXT. LISBOA (CARRO) - DIA

Os três no carro. Nico conduz. Rui no lado do pendura.
 António põe a cabeça no meio dos dois, baixa o volume da
 rádio, que está a dar a música que se ouve

ANTÓNIO
 O que é estamos a fazer exatamente?

Rui e Nico olham-se e sorriem cúmplices. Depois Nico aumenta
 o volume outra vez

António olha em volta. Vemos Lisboa.

Vemo-los no carro. A música chega ao refrão e os irmãos
 começam a cantar. António ri. Rui olha para trás e insiste
 que António entre no coro. António entra no coro e ri. Vemo-
 los a cantar

EXT. RUA PERTO DO LOCAL DO CONCERTO (LISBOA) - FIM DA TARDE - 2020

Vemos a mesma rua da cena 2, onde parou o taxi na cena 1. Um carro para lá. A música pára aqui. Saem os irmãos e António.

Depois atravessam a mesma estrada, entra na mesma viela e viram a mesma esquina.

Vemos a cara de António confuso e começando a reconhecer aquele sítio

Chegamos ao pátio da primeira cena, à porta do sítio de concertos. Está abandonado. Rui olha para trás

RUI

Sabes onde estamos Tony?

António avança lentamente. Vemos António. Rui olha para Nico. António olha para ambos. Rui sorri.

Nico vai até às placas de metal que tapam o sítio e afasta-as para deixar Rui e António passar.

ANTÓNIO

(não parece ter vontade de avançar)

Malta...

NICO

Anda

António suspira e avança.

Estão perante a porta do local de concertos. Abrem a porta.

INT. SÍTIO DE CONCERTOS (ABANDONADO) - NOITE - 2020

Entram na antecâmara onde antes se comprava os bilhetes. Está escuro e o que se vê é por causa do pouco sol que entra. Entram devagarinho e furtivamente.

Então entramos para à sala principal, iluminado pelo sol vindo de umas quantas janelas

Vemos posters na parede, atrás de vidros partidos. Vemos o palco todo partido, empoeirado, cheio de tralha. Vemos o pó no ar. Vemos o sítio abandonado

Vemo-los a entrar. António vai á frente. Anda simplesmente.

ANTÓNIO

Foi aqui...

Olha para trás

ANTÓNIO (CONT'D)
Foi aqui o nosso... último...

Vemo-los a olhar para ele.

António vira-se e caminha até ao palco. Sobe lá para cima. Fica iluminado por um raio de sol, numa posição bastante semelhante à do concerto da cena 1. Depois olha para os irmãos.

ANTÓNIO (CONT'D)
Porque é que me trouxeram aqui?

Rui olha para Nico. Silêncio.

NICO
António...

António olha para ele confuso

NICO (CONT'D)
(hesitante)
O... o Rui.... quando eu lhe disse
que te encon...

Até que do nada Rui avança com a cadeira e interrompe Nico

RUI
Vamos reunir os Filhos de Apolo
Tony!

António olha confuso para Rui. Nico hesita. Então Rui chega-se ao pé do palco Antonio.

RUI (CONT'D)
Eu quero voltar a reunir os Filhos
antes de morrer Tony!

António olha para ele.

RUI (CONT'D)
É o meu ultimo desejo.

Antonio sorri, pensando que eles tão a gozar. Depois percebe que Rui está a falar a sério e assume feições confusas/assustadas.

RUI (CONT'D)
Vamos acabar o segundo álbum...
Vamos acabar o nosso segundo álbum
para eu me ir em paz e realizado...

Nico olha para António. António olha para Rui como se olhasse através dele.

Rui olha para cima, quase suplicante. Silêncio

RUI (CONT'D)
António...?

Até que António olha para ele. Eles olham para ele à espera de resposta.

ANTÓNIO
Eu...

Rui e Nico ficam expectantes. António demora a responder

ANTÓNIO (CONT'D)
(olhando para o infinito)
Eu... não posso...

Rui olha para Nico

NICO
(estranhando)
Como assim... ?

António olha para eles. Parece confuso.

ANTÓNIO
(olha para Nico mas
responde da mesma forma
aluada)
Eu não posso...

NICO
Tony...

Então António salta do palco como se fosse novo e começa a andar para a saída.

Nico tenta pará-lo

António afasta-o. Olha-o nos olhos

ANTÓNIO
Não.

Caminha em direcção à saída. Ouvimos a porta a fechar. Vemos os dois irmãos de costas, a olhar para a porta.

FADE OUT.

ATO 4

Ouve-se vento, plantas a abanar e um pássaro ou outro.

FADE IN:

INT./EXT. CASA DE ANTÓNIO (SALA E JARDIM) - FIM DE TARDE

Estamos no jardim da casa de António. Vemos plantas a abanar, calmamente, ao sabor do vento. Vemos agora uma das portas que dá para o jardim. Está aberta. Aí, uma cortina balança para fora e para dentro de casa. Ouvimos o vento, calmo e vemos a cortina a voar.

Vemos agora no interior, uma sala. A decoração é conservadora e tudo está no seu sítio. Vemos alguns planos da sala: jarrinhas, quadros, fotos da família, de Conceição e António, os dois jovens e sorridentes dentro de um carro vermelho e noutra, mais velhos, em que António está menos sorridente.

Então vemos Conceição a entrar na sala e a estender uma toalha na mesa. Depois sai da sala e regressa com um jarro de flores - um jarro demasiado grande - que coloca no meio da mesa. Olha em volta, vendo se está tudo perfeito.

INT. CASA DE ANTÓNIO (COZINHA) - FIM DE TARDE

Vemos uma panela ao lume, com água a ferver. Depois vemos as costas de António. Parece concentrado em algo à sua frente, no balcão.

A câmara avança e vemos, de lado, que António corta legumes. Corta-os a um ritmo constante. Vemos a sua cara, parece pensativo. Vemos os cortes. Vemos de novo a sua cara.

A câmara vai se aproximando da faca a cortar os legumes. O corte, metódico, lento. Vemos este plano durante um bom bocado. Começamos a ouvir o som do corte cada vez mais alto.

Quando está mesmo alto, a água da panela transborda. Entra a mulher na cozinha e corre para baixar o lume.

CONCEIÇÃO

António!

Ele olha para trás. Ela suspira, põe a tampa na panela e aproxima-se de António. Vemo-la a olhar, durante um bocado, para o que ele está a fazer

Conceição observa mas depois perde a paciência, suspira e dá-lhe um encontrão e assume a sua posição.

Olha de lado para trás para António. António olha para ela.
Nota-se que está cansado dela

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Vê o pato. Estamos atrasados!

Vemos agora o forno, ao seu nível, de frente. Vemos a mão de António a abri-lo. A câmara fica coberta de vapor, que depois desaparece. Vemos então, durante um bocado, um pato a assar lá dentro. Vemos a sua pele a borbulhar.

Depois vemos a cara de António, que olha para o pato, absorto, como se nunca tivesse visto um pato. Vemos o pato. Passado tempo a mais, Conceição olha para ele

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Leva os talheres e os panos....

António levanta-se e vai lentamente a uma gaveta. Ela vira-se para ele.

CONCEIÇÃO (CONT'D)

(apontando para outra
gaveta)

Esses não. Aqueles!

António vai a outra gaveta.

CONCEIÇÃO (CONT'D)

À esquerda!

Apolo revira os olhos. Abre a gaveta. Não diz uma palavra. Pega nas coisas e caminha em direcção a sala. Acompanhamo-lo. Já está sair da cozinha e ouvimos a mulher a gritar

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Põe os panos nos copos!

Vemos a cara dele, em piloto automático, pensativo.

INT. CASA DE ANTÓNIO (SALA) - FIM DE TARDE

Acompanhamos António. Vai até à mesa e dispõe os talheres. Vemos a sua cara, sempre pensativo.

Tenta criar uma forma floral com os panos dentro dos copos. Vemos o mau resultado. Vemos a sua cara. Mete os restantes na mesa todos empilhados.

Depois olha em volta e senta-se no sofá a olhar lá para fora, pensativo

Uns momentos depois a mulher aparece na sala, apressada, transportando outras coisas para a mesa. Vê os panos nos copos, olha para António, suspira e arranja-os. Depois olha para o marido

CONCEIÇÃO

Vai deitar o lixo.

Ele obedece e levanta-se. Conceição olha para ele

CONCEIÇÃO (CONT'D)

E arranja-te que as pessoas chegam daqui a uma hora. Deixei-te o pullover azul na cama.

FADE PARA:

EXT. RUA - DIA

Estamos na rua. Vemos António a andar em piloto automático, pensativo, compenetrado. Põe o lixo no contentor. Fica a olhar para o saco no lixo

Então ouvimos alguém a correr, cada vez mais próximo. António levanta os olhos e vê uma rapariga a fazer jogging. E repara que na sua t-shirt que tem a capa do album dos Filhos e diz "Os Filhos de Apolo". Vemos a rapariga a passar em câmara lenta por ele.

A rapariga passa e olha para ele enojada achando que ele está a olhar para o seu peito. Vemos António a olhar para ela a passar muito confuso. Depois um carro apita e ele volta a realidade

FADE OUT.

ATO 4

FADE IN:

INT. CASA DE ANTÓNIO (SALA) - DIA

Vemos a mesa da sala. Muita comida, acepipes, petiscos já semi-devorados e flores feiosas e demasiado grandes. Barulhos de talheres e várias pessoas a falar em off. Está barulho.

Vemos então várias pessoas na sala: Conceição que anda para a frente e para trás, com pratos e coisas. Maria, a filha de ambos e Pedro, o seu marido que tentam ajudar um rapazinho de 4 anos, Afonso, o seu filho e neto de António, a comer.

O resto das pessoas - amigos e amigas e seus maridos e mulheres - bebem, comem e falam muito alto. Vemos agora um rapaz de 18 anos, Diogo, o outro neto de António. Está no sofá, com fones nos ouvidos e olha para as pessoas desinteressado

Conceição vem ao pé das escadas

CONCEIÇÃO
(grita)
António!!

Não ouve resposta, fica desagradada, mas volta para a sala e diz para as pessoas lá dentro.

CONCEIÇÃO (CONT'D)
Deve estar a arranjar-se

HOMEM
São... estes croquetes...

Faz aquele gesto de "soberbos" com a mão. Ela ri

FADE PARA:

INT. CASA DE ANTÓNIO (QUARTO) - DIA

Vemos António sentado na cama, a olhar para o pullover azul bebe na sua mão.

Ouvimos barulho vindo de lá de baixo.

Levanta-se e vai até ao espelho. Olha-se nos olhos.

Veste o pullover. Olha-se nos olhos

INT. CASA DE ANTÓNIO (ESCADAS/CORREDOR DE CIMA) - DIA

CONCEIÇÃO

António!!

Conceição começa a subir as escadas, mas António lá aparece a descê-las

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Então!?

ANTÓNIO

Estou a ir...

INT. CASA DE ANTÓNIO (SALA) - DIA

Vemos António no sofá. Ao seu lado umas pessoas falam e ele finge que acompanha, mas está distante daquilo tudo. Olha para Maria, a sua filha, a tenta dar comida ao filho, seu neto, que vemos. Maria está exasperada

MARIA

(cansada enquanto tenta
por comida na boca do
filho)

Mãe.... não insista...

Vemos Afonso a brincar com a comida. Vemos António a olhar para o miúdo enquanto come. Vemos Afonso a cuspir o que comeu. As outras pessoas falam e comem.

CONCEIÇÃO

Mas...

MARIA

Não insista mãe, por amor de
Deus... Ele vai para o primeiro
ano!

E continua a tentar dar comida ao filho.

CONCEIÇÃO

(ansiosa))

Ok... Tu entraste no logo na
primária!

Vemos António a olhar para o neto. Mas ele ouve o que Conceição diz. Conceição faz cara de mãe preocupada. Depois olha para António

CONCEIÇÃO (CONT'D)

Não concordas António?

Vemos António. Levanta a cabeça lentamente para olhar Conceição nos olhos. Olha para ela durante um bocado.

ANTÓNIO
(com comida na boca,
displícitamente)
Não...

Toda a gente olha para ele, não só Conceição e Maria. Até o neto, Diogo, ao seu lado, olha para o avô surpreendido. Conceição prossegue ignorando António. Silêncio.

CONCEIÇÃO
Enfim filha... é distintivo...

Aproxima-se do neto e dá-lhe festas na cabeça

CONCEIÇÃO (CONT'D)
Ou achas que depois quando ele
quiser ser um lindo médico ou um
advogado... não vão ver onde ele
andou?

Vemos um plano da cara de António, olhando para a sua comida.

CONCEIÇÃO (CONT'D)
É assim que o mundo funciona
Maria... não sejas ingénua!

António sorri ironicamente. Silêncio. Conceição olha para o marido, estranhando aquela súbita "rebeldia". Maria desiste de dar comida ao filho

MARIA
Ele já não vai comer mais...

Conceição pede o prato do miúdo.

CONCEIÇÃO
Dá cá...

Tira também um pirex que está na mesa. Maria levanta-se também e pede o pirex

CONCEIÇÃO (CONT'D)
(afastando o pirex,
zangada)
Deixa!

MARIA
ok....

Maria lá apanha qualquer coisa e seguem para a cozinha. Seguem para a cozinha

INT. CASA DE ANTÓNIO (COZINHA) - DIA

Estamos agora na cozinha. Vemos agora a Conceição e a Filha na cozinha a pôr os pratos no lava-loiças. Maria aproxima-se então da mãe

MARIA
(hesitante apontando para a sala)
Mãe... o que é que foi aquilo?

Conceição não olha para ela. Continua a sua tarefa.

CONCEIÇÃO
O quê?

MARIA
o... pai... aquela reacção

Vemos Maria a olhar para a mãe que está atarefada. Conceição, não responde logo. Olha para Maria e faz ar de inocente

CONCEIÇÃO
Deve estar mal disposto...

Maria estranha. Vemos Conceição a ir ao frigorífico

CONCEIÇÃO (CONT'D)
Não é todos os dias que se faz 66 anos...

FADE PARA:

INT. CASA DE ANTÓNIO (SALA) - DIA

Vemos as pessoas na sala. A conversar animadamente. António está lá para o meio a fingir-se interessado por uma qualquer conversa.

Então as luzes da sala apagam-se. Aparece Conceição e Maria, transportando um bolo com duas velas e aquelas velas que fazem faíscas.

MARIA E CONCEIÇÃO
Paaaaaaaaabéeeens...

Então todos os presentes começam a cantar. Vemos pelas luzes das velas que Conceição chama António, que se levanta e enjoado vai para ao pé da mesa.

Todos os presentes juntam-se à sua volta, cantando e olhando sorridentes para António.

Antônio olha para eles A música prossegue, mas fica abafada.
Vemos a cara de Antônio e das pessoas sorrindo
"diabolicamente" para ele

Depois vemos a cara de Antônio a olhar para o bolo. Olha para
aquelas velas: "66". A chama dança perante os seus olhos. A
música acaba. Todos batem palmas.

CASAL AMIGO DA FAMÍLIA
(sozinhos)
Tenha tudo de bom, o que a vida
contém, tenha muita saúde e amigos
também!

As pessoas olham para eles a cantar. Situação estranha. Então
a a filha lança *confettis* que caem no seu cabelo. As pessoas
aplaudem Antônio olha para as velas e para a chama. Vemos a
chama dançar lentamente e a cara de Antônio.

MARIA (V.O.)
Pai! Então?

Ele desperta e olha para ela, que olha para a mãe

MARIA
(apontando para as velas,
com ar ligeiramente
preocupado)
Não quer apagar as velas?

Ele olha para as velas e depois debruça-se e apaga-as.
Ouvimos o som do sopro isolado. E depois palmas. As pessoas
olham para ele e alguns dão-lhe palmadinhas no ombro

MARIA (CONT'D)
Peça um desejo!

CONCEIÇÃO
Oh Maria...

Maria tira as velas do bolo e entrega ao pai

MARIA
Tome. Vai debaixo da mesa, pede o
desejo, trinca as velas e grita.

ANTÔNIO
Debaixo da mesa?

MARIA
Sim.

Maria dá as velas ao pai. Ele dobra-se a custo. Depois olha
para ela. Ela olha para ele.

Ele olha para Conceição, que o observa com alguma estranheza. Ele gatinha para o centro e cruza as pernas à chinês.

A toalha não permite ver muito para fora, apenas os pés/pernas das pessoas. Então incide sobre um ele uma espécie de luz que o isola/destaca e fica tudo estranhamente silencioso

António olha para as pernas das pessoas. Vemo-las do seu ponto de vista. Quase que não se mexem. António estranha.

Então olha para as velas coloridas, o 6 e o 6, na sua mão. Olha assombrado/assustado para aqueles números. Vemos as velas na sua mão. Vemos os olhos de António. Vemos as velas do seu pov. Planos alternados, cada vez mais aproximados.

Então começamos a ouvir em off e ao longe, mas a aproximarem-se, sons do drone, do baixo, do synth e da guitarra da cena 1, mas abafadas. O volume vai crescendo e o som dos instrumentos abrindo. Então vemos António a fechar os olhos.

FADE OUT.

ATO 5

INT. SÍTIO DE CONCERTOS - NOITE - 1980, FLASHBACK

Transição com a música. Estamos no meio do público e a música está ao rubro. Já entrou a bateria e todos os instrumentos.

E agora vemos António novo no palco. Aproxima-se do microfone e começa a cantar. Vemo-los tocar. Planos de todos, de António novo, do público.

Então, vemos António velho no meio do público com o pullover azul. Olha para si próprio, mais novo. Olha em volta. Não percebe o que se passa. Ouvimos essa música até ao fim

No fim da música, o público grita. António olha em volta, para as pessoas. António Novo, envolto em fumo e com um luz a incidir sobre ele levanta os braços. Os outros membros levantam-se das suas posições, agradecem. O público grita. E saem todos do palco.

As pessoas começam a ir embora, mas António fica parado. Vemo-lo parado e toda a gente a sair. Fica só lá parado, até o sítio ficar vazio. Com cara triste.

Então, já com o sítio vazio, António velho olha em volta, vê que não está ninguém.

Vira-se e começa a andar para a saída.

VOZ (V.O.)

António, espere um pouco

António vira-se. É o barman. Vai limpando copos.

ANTÓNIO

Mas... eu tenho que voltar...

BARMAN

Tem mesmo?

António olha para ele confuso. Ele aponta com a cabeça para o palco. Entram em palco os Filhos de Apolo. Não o veem (ele não existe naquela realidade). Entram dançando, felizes.

Sentam-se em silêncio no meio palco de frente para os espelhos na sua parte de trás. Ficam só a olhar-se a sorrir.

Então Apolo estende as mãos e todos dão as mãos. Ficam assim durante um bocado, só em frente ao espelho, os Filhos de Apolo

APOLO
 (sorrindo para cada um
 deles)
 Meus amigos...

Sorri e olha para cada um deles. Olha para Nico. Nico olha cúmplice para ele

 ANTÓNIO-NOVO
 O que fizemos aqui... hoje...

Olha para cada um deles

 APOLO
 O que nós fazemos...

 APOLO (CONT'D)
 (abraça-os)
 É... único...

Eles olham para ele sorrindo.

 APOLO (CONT'D)
 Gosto muito de vocês...

E então Apolo levanta-se e dança, livre, com os seus cabelos a voar. Vemos António velho lá atrás a olhar para ele, triste...

Apolo pára a sua dança e sorri para Fedra. Vai até ela e pede-lhe a mão. Ela levanta-se e dança com ela. Até a pegar ao colo. Todos riem.

 APOLO (CONT'D)
 É aqui que eu sou feliz. Convosco

E beija Fedra. Depois põe-a no chão e dá a mãos aos outros, que se levantam. Juntam-se num círculo, abraçados. Ficam bem perto, coesos, num círculo fechado. Silêncio. Vemos António velho a olhar em segundo plano. Apolo ajeita o cabelo.

 APOLO (CONT'D)
 (emocional)
 E se um dia... se um dia...
 acabarmos velhos, tristes... e se
 perdermos a nossa música, a nossa
 energia, a nossa poesia... e... e
 se nos perdermos também uns aos
 outros e ao que somos... se um dia
 isso acontecer... Se um dia eu me
 afastar...

Limpa as lágrimas

APOLO (CONT'D)
 Gritem-me aos ouvidos se for
 preciso... Façam-me ver

Todos apertam o abraço. Silêncio.

 APOLO (CONT'D)
 E eu prometo... que eu vou à vossa
 procura. Prometo. Mesmo que tenha
 90 anos.

Então começam a andar para fora do palco, abraçados.

 APOLO (CONT'D)
 Os Filhos de Apolo são para sempre

Então eles descem do palco, para a zona onde está António.
 António olha para eles, em particular para si próprio, feliz.
 Eles não o conseguem ver e passam por ele. António fica
 sozinho, a olhar para eles a irem embora.

Depois vira-se para o palco, com olhos molhados e estão lá
 Nico e Rui Velhos parados sentados num sofá. Rui parece
 triste e Nico anima-o/abraça-o

 NICO
 Deixa... o António... já não é quem
 era

Vemos António triste a olhar. Vemo-los no palco

 NICO (CONT'D)
 Arranjamos outra maneira Rui...

 BARMAN
 António.

António olha para o lado, com olhos molhados. O Barman vai a
 um armário. Tira de lá uma pequena caixa. Então abre-a e tira
 o que está lá dentro e depois fecha. António confuso. O
 barman levanta-se e estende-lhe algo dentro de um pano.

Tira o pano, vemos um microfone.

 BARMAN (CONT'D)
 Escolha...

António olha para o microfone e depois para o barman

 FADE PARA:

Continuamos a ouvir "escolha" em eco e em off

Ouvimos sons da festa outra vez, misturados com o "escolha" em eco e em off, a desvanecer.

FADE IN (OLHOS DE ANTÓNIO A ABRIR):

INT. CASA DE ANTÓNIO (SALA) - FIM DE TARDE/ANOITECER

Vemos agora um plano dos olhos a abrir. Olha para a mão. Segura o tal microfone que o barman lhe deu

Começa Smashing Pumpkins - 1979

MARIA

Pai?

Então ele sai de debaixo da mesa, lentamente, mas não se levanta. Fica de gatas no meio das pessoas, a olhar para o chão. As pessoas olham para ele

CONCEIÇÃO

António?

As pessoas vão até António, mas...

ANTÓNIO

(grita bem alto)

AHHHHHHH!!!

E ao mesmo tempo que manda este grito gutural, afasta as pessoas um gesto da mão que segura o microfone. E então as pessoas da festa petrificam.

António olha para as pessoas paradas. Olha para Conceição. Olha para a filha e para os outros convidados. Passeia no meio delas de olhos molhados, durante algum tempo.

Então olha para a entrada. Depois olha para as pessoas. E então avança em direcção à porta, lentamente. Lá chegando, olha mais uma vez para as pessoas.

Então abre-a, sai e fecha a porta.

FADE OUT.

ATO 5

EXT. PRAIA - FIM DE TARDE

A música continua

Vemo-lo agora na areia a tirar o pullover, as meias, e a camisa furioso e a correr para a água. A meio do percurso começa a sorrir. Mergulha. Vemo-lo na água. Vem ao de cima

FADE PARA:

INT. CASA DE RUI - FIM DE TARDE

A música continua aqui.

Vemos António a correr a subir as escadas do prédio de RUI

Vemos agora Rui de cadeira de rodas abrir. Olha para cima. António sorri. Ambos sorriem. A música deve continuar para os créditos.

FADE OUT.

FIM DE EPISÓDIO

PARTE III - DOSSIER DE PRODUÇÃO

SUMÁRIO, TAGLINE, SINOPSE E NOTA DE INTENÇÕES

SUMÁRIO DO EPISÓDIO PILOTO

A minissérie *Os Filhos de Apolo* conta a história de António Ribeiro Severino, o antigo vocalista dos *Filhos de Apolo*, uma banda portuguesa do início dos anos 80. Na altura os Filhos lançam um álbum, que não vende. A banda acaba por separar-se. Hoje, vários anos volvidos, António vive uma vida bem diferente da dos tempos dos Filhos. Está reformado e passa os dias entre a televisão e as aulas de hidroginástica com a sua mulher, Conceição. Até que um dia encontra antigos membros da banda que o querem convencer a reuni-la mais uma vez. Insatisfeito com o curso da sua vida e prestes a fazer sessenta e seis anos, António tem que decidir entres dois caminhos: uma vida que o aborrece, com uma mulher que não gosta, ou o regresso a um tempo em que era feliz.

TAGLINE

A idade é uma escolha

SINOPSE

António, pai e avô de família secretamente aborrecido com a sua vida, é confrontado com a possibilidade de voltar aos tempos em que era feliz, reunindo a sua banda de juventude, os *Filhos de Apolo*

NOTA DE INTENÇÕES

Os Filhos de Apolo é um projeto para uma minissérie com seis episódios, elaborado com o propósito de cumprir o projeto final do Mestrado em Ciências da Comunicação da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Católica Portuguesa.

No episódio piloto apresentado pretende-se acima de tudo introduzir o protagonista, António, e as suas contradições e dúvidas, ilustradas pelos dois tempos em que acontece a narrativa. Um presente sufocante por um lado, e um passado nostálgico, feliz, mas que presumivelmente já passou, por outro. Um presente – marcado pela auto-repressão, pelo aborrecimento e pela depressão – em que vemos um convencional marido, pai e avô de família. E um passado – marcado pelo florescimento, pela amizade e pela criatividade – em que António

é o líder de uma banda, *Os Filhos de Apolo*. Quere-se assim apresentar um homem multifacetado, mas reprimido e infeliz. Alguém que para viver o presente se desligou e esqueceu de quem é na sua essência. É o contacto com o passado – através da memória e do encontro com antigos membros da banda – que leva a que António perceba que tem que inevitavelmente entrar em rotura com o presente.

Pretende-se que estes contrastes sejam incorporados também pelas outras personagens. Conceição, a sua mulher representa o presente insatisfatório. Nico e Rui, representam o passado. Nico, por exemplo, ainda tem um estúdio, e Rui, apesar da doença mantem o bom espírito e é quem propõem a António a reunião da banda.

Utiliza-se recorrentemente o *flashback* narrado por António, nomeadamente no início do guião, já que se pretende mostrar que, á partida, antes da história começar, o nosso protagonista já é capaz de uma autoanálise. António sente que algo está mal. O encontro com os membros da banda e a realização da proximidade da morte são apenas o concluir de um processo que já se vinha a desenrolar. A transformação de António corresponde em última análise à sua individualização e separação do seu grupo nuclear, a família. António compreende que independentemente da sua idade ainda possui o poder de decisão sobre a sua vida e num momento simbólico, debaixo da mesa, apercebe-se que a sua única limitação é ele mesmo e age de certa forma como uma criança, fugindo, afastando-se literal e simbolicamente das suas prisões. A sociedade tende a categorizar as pessoas e um dos critérios é a faixa etária. Define-se as fronteiras entre o novo e velho e alocam-se determinados comportamentos, responsabilidades ou funções na sociedade para cada lado. Quem atue de modo diferente, quem decida fazer o que o seu grupo não faz, é geralmente olhado de lado. O que se pretende demonstrar com António é que, por vezes, é importante viver sem idade e sem olhar ao grupo.

Quanto ao desenrolar da série, não se pretende que António se arrependa, mas que que incorpore e viva essa a escolha. O foco da história deve estar na individualização de António, na redescoberta do seu próprio ser através do distanciamento daquilo que representa a família. Não se pretende por isso moralizar o espectador nem o próprio protagonista.

Escolheu-se o formato de minissérie porque permitirá desenvolver uma história melhor fundamentada que o formato de filme, limitado a nível de tempo.

PERSONAGENS
PASSADO, PRESENTE, CARACTERÍSTICAS E DESEJOS

ANTÓNIO RIBEIRO SEVERINO

Passado:

Um artista sonhador, de cabelos longos e olhos profundos. *Os Filhos de Apolo* surgiram da sua cabeça. Criativo, artístico e despreocupado.

Presente:

Ao longo da vida conteve-se e fechou-se ao porque assim mandou o contexto e as decisões que foi tomando. Hoje apercebe-se disso. Vê na sua mulher um reflexo dessas más decisões. António coloca parte das culpas da vida que vive em Conceição. O seu casamento é uma farsa e para António, ela transformou-se numa pessoa diferente. Não se amam, são meros “companheiros de casa”. Continua sonhador, mas hoje os sonhos denunciam outra vontade: a de escapar de uma vida aborrecida. António sente-se preso à pessoa em que se transformou e à realidade de que se rodeou. Nunca contou nada dos seus anos de banda a Conceição.

Características físicas e vestuário:

Média estatura e porte. Veste-se de forma apumada, nomeadamente camisas e *pullovers*. Tem um ar envelhecido, melancólico e deprimido. Caminha vagarosamente e parece "perdido" ou aluado

Desejo:

Escape (vs resignação)



CONCEIÇÃO SEVERINO

Passado:

Uma rapariga querida, trabalhadora e bonita. Vive o trabalho intensamente. Os seus amigos são os seus colegas. Conhece António quando ele ainda se está a adaptar à sua nova vida. Foi ela que contribui mais para essa transição, inserindo-o bem cedo numa vida rotineira e numa dinâmica familiar. Gostou de António, mas nunca o amou. Um divórcio sempre esteve fora de questão.

Presente:

Com o decorrer da vida, Conceição tornou-se amarga, conservadora, controladora, simplória e chata aos olhos de António. Se antes era uma rapariga interessante, hoje liga apenas às coisas mais comezinhas. Adora a vida confortável, estável, rotineira que leva. Essa estabilidade e normalidade satisfazem-na plenamente. Sente que chegou a uma altura da vida em que não deve nada a ninguém. Por outro lado, está deprimida, mas não sabe.

Características físicas e vestuário:

Tensa, teatral, falsa nas relações sociais e com António. Conformada, mas aparentemente feliz.

Desejo:

Manter a vida que leva e ver o programa de TV que vê sem perder um episódio



NICOLAU NORONHA

Passado:

Guitarrista dos Filhos. Um bom espírito, sempre sorridente e pronto a fazer coisas. Grande amigo e cúmplice de António na altura d' *Os Filhos de Apolo*. Compunham juntos a maior parte das músicas. O afastamento de António chocou-o, mas com o tempo esqueceu-se. Nunca se afastou do mundo da música. Depois dos Filhos ainda tentou outras bandas, que não funcionaram. Foi músico de estúdio e para outros artistas.

Presente:

Continua parecido com o que era, um bom espírito, animado. No entanto, a recente condição de Rui, seu irmão mais novo, abate-o e fará tudo para defender e ajudar o irmão. Tem o seu próprio estúdio, pequeno e com moderado sucesso. Divorciado.

Características físicas e vestuário:

Alto. Ainda se veste como antes, todo de preto. Continua um rebelde, pelo menos no vestuário.

Desejo:

Ser feliz, continuar a tocar e acompanhar o irmão na reunião da banda



RUI NORONHA

Passado:

Irmão mais novo de Nico. Era o baixista dos Filhos e tal como o irmão sempre foi um bom espírito. Era o mais maluco da banda e consumia mais substâncias que todos eles juntos. Brincalhão.

Presente

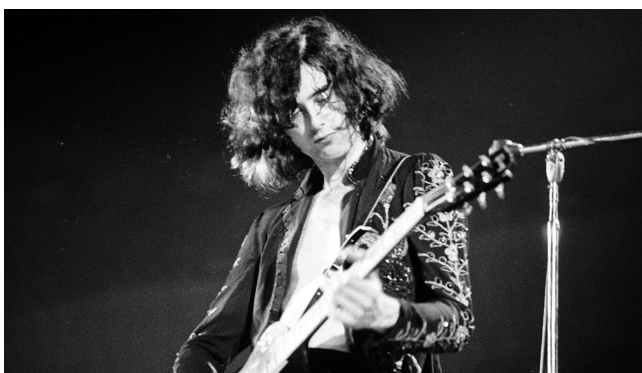
Tem uma doença, mas mantém um espírito jovem e rebelde. Desvaloriza-a, mas a verdade é que o dilacera por dentro saber que vai morrer. Continua gozão e tal como irmão está divorciado.

Características físicas e vestuário:

Tal como Nico, o seu vestuário mostra que ainda é "jovem". Por causa da doença, está debilitado. Não consegue andar durante muito tempo e por isso usa cadeira de rodas. Tem uma "aura negra", mas continua divertido

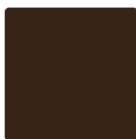
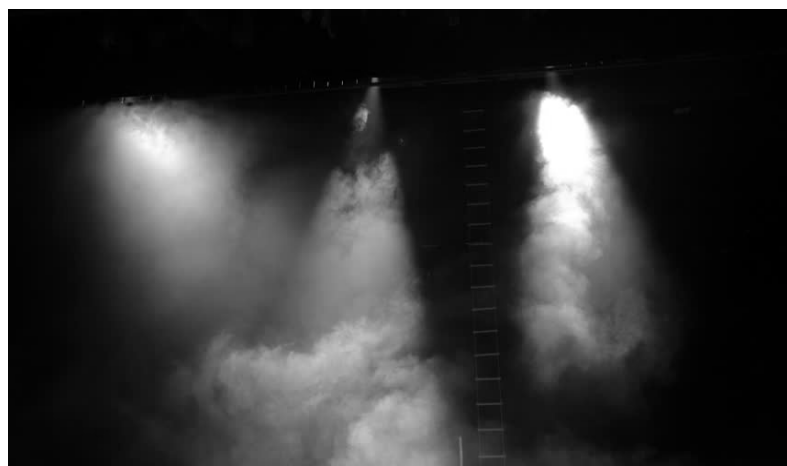
Desejo:

Em virtude da proximidade da morte, quer reviver os melhores tempos da sua vida e é o proponente da reunião da banda



MOODBOARD - DIRECÇÃO DE ARTE E FOTOGRAFIA

LOCAL DO CONCERTO



Dark Olive
Green
#3A2319



Dark Olive
Green
#63412E



Gray
#92735C



Rosy Brown
#B3A093



Black
#120C0A

Sugestões:
Musicbox, Lisboa

CASA DE ANTÓNIO



Dark Olive
Green
#644C3C



Slate Gray
#546C86



Silver
#C9C2B6



Dark Slate
Gray
#383A4A



Slate Gray
#717787

Sugestões:

Uma moradia normal: decoração conservadora, indistinta, mas também contraditória – fria mas acolhedora, castanhos e brancos e azuis. Terá que ter um jardim. Parecida com a casa do filme representado na terceira imagem, A Mãe É Que Sabe.

CENTRO COMERCIAL



GINÁSIO - PISCINA DE HIDROGINÁSTICA



Light Blue
#ADD1E4



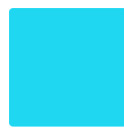
Powder Blue
#B4DCE4



Cadet Blue
#88B5BB



Dark Slate
Gray
#273750



Deep Sky
Blue
#22DBF6



Light Sea
Green
#1496AE



Dark Slate
Gray
#1D4248



Dark Slate
Gray
#306160



Dark Sea
Green
#7FB29B

ESCRITÓRIO



Dark Olive
Green
#5D442D



Rosy Brown
#C7AF9F



Light Steel
Blue
#D5D5DE



Gray
#7C7771

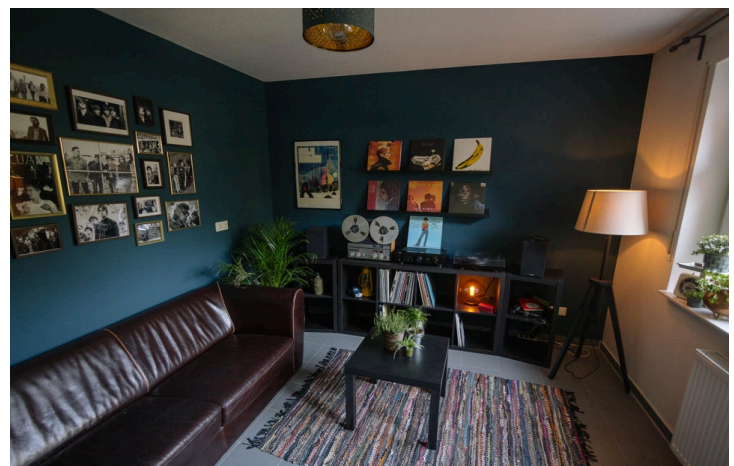
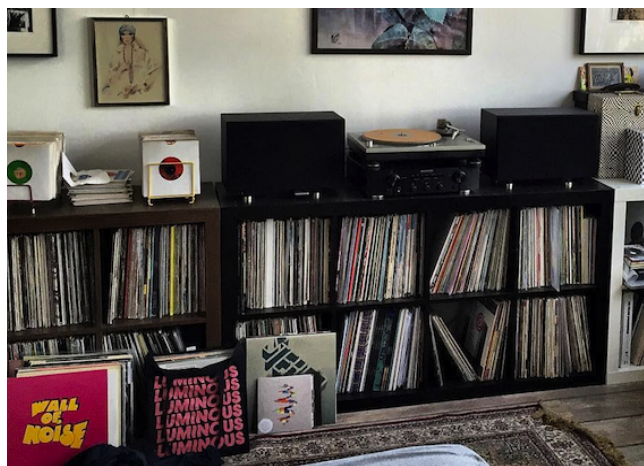


Dark Sea
Green
#9CAAA1

Sugestões:

Um escritório com ar antiquado. Mesmo para os anos 80. Deve também ser pior iluminado que o escritório apresentado acima

CASA DE RUI NORONHA



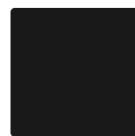
Old Rose
#B1484B



Dark Slate
Gray
#445768



Light Grey
#D1CDC2



Black
#1D1D1C



Gray
#857169

Sugestões:

Uma casa de um velho solteiro lisboeta que gosta de música e manteve o seu espírito jovem e rebelde. Pretos, azuis escuros e castanhos devem ser dominantes

CONSIDERAÇÕES FINAIS

OS FILHOS DE APOLO E O PARADIGMA DO PROTAGONISTA

Desde o início do século XXI que se assiste à afirmação de protagonistas que não se deixam confinar aos polos do espectro moral da narrativa (Burke, 1990), que são vilanescos ou moralmente ambíguos e seguem os seus próprios códigos e valores (Judge, 2013). Apesar disto dificultar uma identificação clara da sua natureza, permite também uma maior abertura à avaliação e julgamento por parte do espectador. É o público que, segundo as suas vivências e códigos, interpreta os comportamentos do protagonista que observa. Isto torna a experiência de entretenimento mais rica, personalizada e menos previsível, já que o heroísmo ou a vilania deixam de ser patológicos ou inerentes (Zimbardo, 2007).

O protagonista d’*Os Filhos de Apolo*, António, parece ser, ainda que numa medida própria, um protagonista deste tipo. António não é só herói – a distância, o aborrecimento e o desejo de escape daí o afastam e podem até ser considerados de certa forma imorais – mas também não é só vilão ou anti-herói. Seria redutor classificá-lo desta maneira já que isso pré-determinaria à partida o seu destino e o conduziria, na perspetiva de Vogler (2007), por exemplo, ao regresso e à reconciliação com o grupo. Mas não é isso que se pretende. De facto, se o herói monomítico cresce e leva esse crescimento à sua comunidade (Vogler, 2007; Campbell, 2004), pretende-se que história de António siga um movimento de individualização e distanciamento do início ao fim da série. Um movimento que pode ser encontrado, ainda que em diferentes medidas, no percurso de protagonistas como Walter White (*Breaking Bad*, 2008) ou Don Draper (*Mad Men*, 2007).

António incorpora numa só personagem híbrida, complexa e multidimensional uma multitude de facetas (Judge, 2013; Marques, 2016), que como Don Draper, o permitem caminhar, à sua maneira, a totalidade do espectro do protagonismo (Burke, 1990).

Ele é representante do homem médio conformado, desiludido e sem perspetivas de futuro, que encontramos também em vários protagonistas do novo século. O seu conflito é predominantemente interior: ele está cansado de transformar o caos do mundo em ordem e em estabilidade, está cansado de ser quem não é, de viver uma vida que não é a sua e de ser, no fundo, um herói. António quer voltar a ser engolido pelo caos, quer voltar a poder tomar a suas próprias decisões.

António apercebe-se disto ao contactar com a iminência da morte (através da doença do amigo), num momento semelhante a, por exemplo, Walter White, que começa a cozinhar metanfetaminas depois de ser diagnosticado com cancro do pulmão. Como Walter, António entra num movimento de rotura – ainda que bastante mais subtil – motivada por uma espécie de “rebeldia convencional” (Tokgöz, 2016), um *carpe diem* individualista. António decide ao fim de sessenta e seis anos negar o grupo, a família, e seguir por fim os seus próprios códigos.

Se Don foge de si próprio forjando uma identidade e Walter “foge” de casa para cozinhar drogas, António foge de casa para se procurar a si mesmo. A sua insatisfação com o presente por falta de reconciliação com decisões tomadas no passado, leva a que ele tome um caminho que estes novos protagonistas também seguem, o da fuga e separação egoísta do grupo nuclear, a família. Mas António também foge da sua faixa etária. Não é esperado que uma pessoa com sessenta e seis anos faça uma banda. A sua separação e individualização acontecem, por isso, a dois níveis. A narrativa de António é um exemplo único e realista daquilo que se procura compreender na teoria, uma narrativa sobre a vida comum das pessoas comuns (Marques, 2016).

Se no percurso dos heróis monomíticos se opera uma transformação pedagógica ou moralizante, no caso dos novos protagonistas, e em particular no caso de António, o objetivo não é moralizar o protagonista, mas fazê-lo finalmente (ao fim de sessenta e seis anos) dono das suas decisões, agindo de uma forma que não é necessariamente honrada ou moral. Não se pretende nem se exige também que o espectador se imagine a agir da mesma maneira que o nosso protagonista (Vogler, 2007), mas que olhe para esta história e questione as ideias que vê representadas no ecrã – a busca de um homem por si próprio, pela sua liberdade, possível de obter mesmo numa idade avançada – e, assim tenha total liberdade de avaliar os comportamentos de António como entender, sem estar restringido por categorias fechadas e redutoras.

O escopo deste projeto não permitiu incluir algumas questões que poderão vir a ser consideradas em futuras investigações. Desde logo, poderá ser interessante estudar exemplos de protagonistas femininas que, como os protagonistas aqui estudados, evidenciem esta transição do paradigma do herói para um novo paradigma. De facto, não parece haver ainda uma aposta tão expansiva quer na criação quer no estudo de protagonistas que sejam assumidamente vilanescas ou moralmente ambíguas. A exceção encontra-se, por exemplo, na ficção audiovisual dinamarquesa que tem apostado em personagens como Sarah Lundt, a protagonista moralmente

ambígua da série *The Killing* (2011), da Netflix. Haverá eventuais diferenças de comportamento entre protagonistas destes tipos, mas de diferentes géneros? Um protagonista-vilão é fundamentalmente diferente de uma protagonista-vilã?

Poderá também ser interessante investigar a referida capacidade de flexibilidade ou desligamento moral do espectador do século XXI (Raney e Janicke, 2015; Del Campo, 2017). Estas novas narrativas e protagonistas são um espelho dos tempos modernos, das preocupações e dos receios que assombram o espectador atual (Marques, 2016). Um espectador que parece cada vez mais disposto a ignorar certos comportamentos se a personagem que os praticar o entretiver (Norden, 2007). Isto pode ter efeitos nefastos, nomeadamente a trivialização da representação destes comportamentos. Apesar de não cair no âmbito deste projeto, poderá ser pertinente investigar-se mais profundamente e com um carácter mais prático estes aspetos.

Finalmente, poderá ser interessante investigar o alcance destas novas tendências audiovisuais na ficção portuguesa. De facto, se este paradigma parece estar em afirmação nomeadamente na ficção americana e inglesa, em Portugal os exemplos parecem ainda ser diminutos

BIBLIOGRAFIA

BERGAN, Ronald (2006), *Guias Essenciais: Cinema, Civilização*

BURKE, Ken (1990); *Heroes and Villains in American Film*, International Journal of Instructional Media

CAMPBELL, Joseph (2004), *The Hero With a Thousand Faces*, Princeton University Press

COOK, Christine Maria (2012), *The Hero and Villain Binary in the Western Film Genre*, Massey University

DE ANGELIS, Valerio (2013), *Super-Pop Culture: With Great Power, A Greater Irresponsibility*, RSA Journal

DEL CAMPO, Michel Martín (2017), *Sympathy for the Devils: an Analysis of the Villain Archetype Since the Nineteenth Century*

EDER, Jens (2010), *Understanding Characters*, Volume 4, Issue 1, Berghahn Journals

EGRI, Lajos (2004), *The Art of Dramatic Writing*, Simon & Schuster

FIELD, Syd (2005), *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Delta

FITCH, John III (2016) *Archetypes on Screen: Odysseus, St. Paul, Christ and the American Cinematic Hero and Anti-Hero*, Journal of Religion & Film

FORTIN, Marie-Fabienne (2003), *O Processo de Investigação: Da Realização à Concepção*, Décarie Éditeur

GARRETT, Stephen (2001), *The Rise of the Anti-Hero*, Character Seven

HASSLER-FOREST, D.A. (2011), *Superheroes and the Bush Doctrine: Narrative and Politics in Post-9/11 Discourse*, Amsterdam Institute for Humanities Research

HENDERSON, Joseph L. (2008), *Os Mitos Antigos E O Homem Moderno*

HOLT, B. Douglas e **THOMPSON**, J. Craig (2004), *Man-of-Action Heroes: The Pursuit of Heroic Masculinity in Everyday Consumption*, Journal of Consumer Research

JENNER, Mareike (2014), *Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching*

JUDGE, Chloe L. (2013), *The Television Anti-Hero*, Mary Immaculate College

LANDMAN, Mario (2006); *Dream of a Thousand Heroes: The Archetypal Hero in Contemporary Mythology*

J. Brasão **MARQUES**, Maria (2016); *The One Who Knocks: The Hero as Villain in Contemporary Televised Narratives*; Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Univ. Nova de Lisboa

MCKEE, Robert (2005); *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, Methuen Publishing Ltd

NORDEN, Martin (2007), *The Changing Face of Evil in Film and Television*, Editions Rodopi

OPDAHL, Ellen Julie (2015), *The Deconstructed Hero: A Study of Heroism in Suzanne Collins' Novel Trilogy The Hunger Games*, Goteborgs Universitet

PARENT-ALTIER, Dominique (2014), *O Argumento Cinematográfico*, Edições Texto & Grafia

PHILLIPS, Melanie Anne e **HUNTLEY**, Chris (2001), *Dramatica: a New Theory of Story*, 4th Ed., Screenplay Systems Incorporated

PLENCNER, Alexander, **KRALOVIČOVÁ**, Denisa e **STROPKO**, Martin (2014), *Hero Transformations in Contemporary Mainstream Film*; European Journal of Science and Theology

QUIVY, Raymond e **CAMPENHOUDT**, Van (2003), *Manual de Investigação em Ciências Sociais*, Lisboa: Gradiva.

RANEY, Arthur e **JANICKE**, Sophie (2015), *How we Enjoy and Why we Seek out Morally Complex Characters in Media Entertainment*

RANEY, Arthur e **JANICKE**, Sophie (2015), *Exploring the Role of Identification and Moral Disengagement in the Enjoyment of an Antihero Television Series*

SANDERS, Meghan e **TSAY-VOGEL**, Mina (2016), *Beyond Heroes and Villains: Examining Explanatory Mechanisms Underlying Moral Disengagement*, Routledge

SEGER, Linda (1990), *Create Unforgettable Characters*, Henry Holt and Company

SHADRINA, Kateryna (2014), *Social Hero Evolution in Mass Universal Cinema*, International Journal of Research in Social Sciences

TOKGÖZ, Yiğit (2016), *The Rise of The Anti-Hero: Pushing Network Boundaries in The Contemporary U.S. Television*

VOGLER, Christopher (2007), *The Writer's Journey*, Michael Wiese Productions

VOYTILLA, Stuart (1999), *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*, Michael Wiese Productions

ZIMBARDO, Philip (2007); *The Lucifer Effect: Understanding How Good People Turn Evil*, Random House

WEBGRAFIA

(2008, March 17). President Ronald Reagan - “Evil Empire” Speech. YouTube. Consultado em Março de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=do0x-Egc6oA>

Box Office Mojo. Movie Box Office Results By Year, 1980-Present. Consultado em Junho de 2019. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/yearly/>

(n.d.). Archetypes And The Hero’s Journey. Narrative First. Consultado em Maio de 2019. Disponível em: <https://narrativefirst.com/vault/archetypes-and-the-heros-journey>

(n.d.). Travis Bickle. Villains Wiki. Retrieved October 23, 2019a, from https://villains.fandom.com/wiki/Travis_Bickle

Relatório Obercom de Setembro de 2017. Disponível em: https://obercom.pt/wp-content/uploads/2017/09/2017_OBERCOM_Sectorial_TV.pdf

(n.d.). The Hays Code - TV Tropes. Consultado em Maio de 2019. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheHaysCode>

(n.d.). The Lion King: Hero’s Journey. Consultado em Maio de 2019. Disponível em: <https://www.shmoop.com/lion-king/heros-journey.html>

(n.d.). Star Wars: A New Hope: Hero’s Journey. Consultado em Maio de 2019. Disponível em: <https://www.shmoop.com/star-wars-a-new-hope/heros-journey.html>

(n.d.). The Wizard Of Oz: Hero’s Journey. Consultado em Maio de 2019. Disponível em: <https://www.shmoop.com/wizard-of-oz/heros-journey.html>

(n.d.). Back To The Future: Hero's Journey. Consultado em Maio de 2019. Disponível em: <https://www.shmoop.com/back-to-the-future/heros-journey.html>

Capucho, J. P. (2019, September 29). Joker Está A Chegar: 10 Razões Para Ser O Melhor (e O Mais Temido) Vilão De Sempre – Observador. Consultado em Outubro de 2019. Disponível em: <https://observador.pt/especiais/joker-esta-a-chegar-10-razoes-para-ser-o-melhor-e-o-mais-temido-vilao-de-sempre/>

FILMOGRAFIA

O Feiticeiro de Oz (1939)

Cavalgada Heroica (1939)

Scarface (1932)

Casablanca. (1942)

Big Jim McLain (1952)

Lone Ranger (1949-1957)

Os Intocáveis (1959-1963)

Butch Cassidy and the Sundance Kid (1969)

Taxi Driver (1976)

Star Wars: Uma Nova Esperança (1977)

Rambo (1982)

Regresso ao Futuro (1985)

Rei Leão (1994)

Big Lebowski (1998)

Fight Club (1999)

Sopranos (1999)

Homem Aranha (2002)

Mad Men (2007)

Breaking Bad (2008)

House of Cards (2013)

Nightcrawler (2014)

You (2018)

Joker (2019)