

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO – UNIBRA CURSO
DE GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

EMILYAMARA RAIZ
IGOR TAUAN FARIAS DO NASCIMENTO
MATHEUS DA SILVA MATIAS

**UMA ANÁLISE COMPARATIVA DO GÊNERO AVENTURA:
PANTERA NEGRA, AS AVENTURAS DE PI, O REGRESSO**

RECIFE, 2020

EMILYAMARA RAIZ
IGOR TAUAN FARIAS DO NASCIMENTO
MATHEUS DA SILVA MATIAS

UMA ANÁLISE COMPARATIVA DO GÊNERO
AVENTURA: PANTERA NEGRA, AS AVENTURAS
DE PI, O REGRESSO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, como
requisito para a obtenção do título de Tecnólogo em
Produção Audiovisual.

Professor Orientador: Me. Paulo Fonseca Medeiros
Filho

RECIFE, 2020

R161a

Raiz, Emilyamara

Uma análise comparativa do gênero aventura: pantera negra, as aventuras de Pi, o regresso. / Emilyamara Raiz; Igor Tauan Farias do Nascimento; Matheus da Silva Matias. - Recife: O Autor, 2020.

42 p.

Orientador(A): Me. Paulo Fonseca Medeiros

Trabalho De Conclusão De Curso (Graduação) Centro Universitário Brasileiro – Unibra. Tecnológica em Produção Audiovisual, 2020.

1. Roteiro. 2. Narrativa. 3. Aventura. 4. Jornada do Herói. 5. Religião. .I. Centro Universitário Brasileiro. – Unibra.II. Título.

CDU: 7,05

Dedicamos esse trabalho aos nossos pais

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por nos permitir realizar esse trabalho e poder nos graduarmos. Agradecemos aos nossos pais e amigos, nossos agradecimentos a Rodrigo pinheiro da Silva e Sarah Vieira da Cunha Aciole Falcão por nos inspirar com seu TCC. Nós agradecemos ao orientador Paulo Medeiros Fonseca Filho por todo o seu auxílio no decorrer e conclusão deste trabalho.

"Agora está na hora de mostrar ao mundo que nós somos".

(Pantera Negra/Killmonger/Macon B. Jordan)

Sumário

1.Roteiro	8
1.1. Gênero Aventura	11
1.2. A Jornada do Herói.....	12
2.Análise dos Filmes: As Aventuras de PI.....	14
3.Análise dos Filmes: Pantera Negra.....	17
3.1 A Representatividade em Pantera Negra	20
3.2 Pantera Negra nos Quadrinhos	21
4.Análise dos Filmes: O Regresso.....	21
4.1 O Mito por trás de Hugh Glass.....	24
5. Comparando os Filmes	25
5.1. A Religião na Narrativa.....	25
5.2. Paleta de Cores no Audiovisual	28
5.3. Aplicando a Jornada do Herói.....	30

Uma Análise Comparativa do Gênero Aventura: Pantera Negra, As Aventuras de PI, O Regresso

Emilyamara Raiz

Igor Tauan Farias do Nascimento

Matheus da Silva Matias

Paulo Fonseca Medeiros Filho

Resumo: Este trabalho tem como finalidade Analisar 3 filmes do gênero aventura buscando encontrar parâmetros que os assemelham e os distinguem um do outro a partir disso poderemos encontrar quais elementos que foram relevantes sucesso deles e sua indicação a várias categorias no Oscar. Para toda essa Análise foi necessário explicar o que é Roteiro e suas características, explicar o papel do roteirista, como o Roteiro está estruturado através do paradigma da estrutura dramática, além de abordar brevemente as características do gênero aventura. Para explicar a estrutura dos filmes foi necessário abordar a jornada do herói, uma teoria narrativa que permitiu entender como os filmes se construíram, além de abordar a religião e a paleta cores empregada nos filmes, elementos que estão presentes nos três filmes de certa maneira.

Palavras-chave: Roteiro. Narrativa. Aventura. Jornada do Herói. Religião.

INTRODUÇÃO

Nos primórdios do cinema debateu-se muito a ideia da história ter uma lógica narrativa que fosse consistente com que estava sendo mostrado na imagem. Essa lógica narrativa passa a ser um aspecto muito importante para futuras produções cinematográficas.

O Roteiro surgiu como ferramenta eficaz para se contar diferentes histórias. Ele não só serve como orientação, mas também nos mostra como as cenas vão acontecer, visando atingir um grau ainda maior de nossa visualização das cenas, o roteiro nos mostra também o perfil físico e psicológico dos personagens. Os diversos gêneros do cinema nos mostram como as histórias podem ser diferenciadas seguindo características comuns do gênero a ela correspondente.

O gênero de cinema aventura nos leva a embarcar em uma jornada que o personagem vai passar para se atingir um determinado objetivo. Ele pode passar por lugares exóticos, desconhecidos e até fantásticos podendo encontrar e fazer novos aliados ou encontrar grandes perigos e enfrentar ameaças.

O presente trabalho busca fazer um embasamento teórico sobre roteiro em geral e logo após abordar o gênero aventura e fazer uma análise comparativa de três filmes do gênero buscando encontrar suas particularidades e buscar parâmetros que sejam comuns aos três filmes analisados.

REFERENCIAL TEÓRICO

Para o presente trabalho foram utilizados o paradigma da estrutura dramática, ou seja, a estrutura de 3 atos de Syd Field e a jornada do herói de Joseph Campbell como parâmetros de análise para os filmes, aplicando essas teorias em cada um dos filmes e vendo como cada um se comporta. Também foi feita uma pesquisa em diversos sites, PDFs e artigos para o embasamento teórico e referencial, buscando sempre as particularidades e semelhanças dentre os filmes analisados.

1.Roteiro

Segundo Syd Field o roteiro é como “uma história contada em imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática”(1982), além de ter instruções técnicas para as equipes de áudio e arte, por exemplo. O roteiro é a história passada para o papel de maneira mais organizada seguindo toda uma estrutura narrativa que geralmente contém começo, meio e fim. O roteiro é uma ferramenta de orientação e não se resume apenas a cinema está presente na TV, no rádio, num vídeo game ou no teatro.

De acordo com Syd Field o roteiro possui determinadas partes que compõem o todo, além de possuir sequências, diálogos e cenas também possui uma estrutura que é definida com base em três atos narrativos. Esses atos são essenciais para se contar uma história podendo ser de um espetáculo de teatro, um filme ou um documentário. Essa estrutura em três atos é definida como uma estrutura dramática

a ser seguida na maioria das vezes pelos roteiristas que estão desenvolvendo a história.

Os três atos são geralmente conhecidos como: primeiro ato, segundo ato e terceiro ato ou ato final. Eles correspondem respectivamente ao início, ao meio e ao fim de uma história.

O primeiro ato ou apresentação possui 30 páginas, ou seja, os primeiros 30 minutos do filme, é onde começa a história e o ponto onde ocorre a apresentação dos personagens, a ambientação do mundo onde eles vivem, seus dilemas e os futuros confrontos que podem surgir.

O segundo ato ou confrontação possui sessenta páginas indo da página 30 a página 90, ou seja, dos 30 minutos até 1 hora e 30 minutos. É nesse ponto que o conflito acontece, os personagens já foram apresentados e eles terão que enfrentar obstáculos para o avanço da história. Nesse momento o roteiro deve conter muitas cenas de ação para movimentar a trama e conduzi-la para o seu final.

O terceiro ato ou resolução possui 30 páginas indo da página 90 a página 120. É o ato final do roteiro em que todo o conflito, os dilemas dos personagens e até seus traumas são resolvidos. Há um encerramento da ação dramática seus personagens terão determinado desfecho podendo ser bom ou ruim a depender da história contada.

Um elemento importante a ser destacado nessa estrutura em três atos narrativos é O ponto de virada ou plot point. Na estrutura em três atos ele aparece por duas vezes seguidas. O primeiro ponto de virada acontece entre o primeiro e o segundo ato entre os 30 primeiros minutos do filme onde haverá uma mudança de eixo ou paradigma na narrativa. O segundo ponto de virada acontece entre o segundo e o terceiro ato, entre as páginas 85 ou 90, este último ponto de virada trará uma reviravolta ou mudança na trama que será de grande impacto ao final da narrativa.

“Todos os bons roteiros correspondem ao paradigma? Sim. Mas isso não os torna bons roteiros ou bons filmes. O paradigma é uma forma, não uma fórmula. Forma é o que contém algo; é estrutura, é configuração.”(FIELD, 1982, p. 17)

O Roteirista pode ter uma ideia original e escrevê-la ou adaptar o texto de uma obra que já existe. O profissional deve se atentar aos elementos essenciais do roteiro

como: A Descrição dos Cenários, a Descrição dos Personagens e A Descrição Técnica dos Planos.

Em uma produção audiovisual o roteirista é requisitado na pré-produção e nessa fase ele deverá ouvir muito O Diretor para ele entender qual a visão que ele quer dar para a obra e assim começar a desenvolver seu trabalho de escrita. Na fase de Produção o Roteirista poderá estar ou não nas gravações pois pode ocorrer mudanças de cenas ou diálogos que mudem tudo. Na fase de Pós-Produção sua participação é a mais opcional pois ele pode aparecer para mudar alguma cena ou ajudar o Editor a conectar todas as cenas gravadas criando uma conexão lógica e direta entre elas.

O Roteirista tem a função de contar uma história mediante um tema predefinido seguindo os parâmetros que regem a dramaturgia. A criatividade e o domínio da língua portuguesa são atributos fundamentais para se contar uma história, porém o roteirista deve ter clareza ao escrever seu texto, a depender do seu objetivo a história deve fazer sentido e ser bem compreendida pelo espectador.

Os parâmetros que regem a dramaturgia são: idéia, conflito, personagem, construção dramática, tempo dramático e unidade dramática. Idéia é um fato ou acontecimento desencadeador que irá estimular a criatividade do escritor, a chamada “Inspiração”, e a partir dessa “Inspiração” o escritor desenvolverá o conflito, a base da história, os encontros e desafios que seus personagens irão enfrentar na narrativa, sejam eles físicos ou psicológicos nessa fase o roteirista faz a storyline da história explicando em algumas linhas como a narrativa tem início e como se desenvolve até o seu clímax. Depois vem a criação do personagem, a pessoa que irá viver todos os desafios e aventuras que o escritor criou, aqui é criada toda a personalidade do protagonista, quem ele é? Quais são os seus medos e ambições? Tudo que diz respeito a personalidade do personagem é criado nesse parâmetro mesmo que não seja explorado na obra.

A criação do conflito não necessariamente precede a criação do personagem, em algumas ocasiões a idéia dá origem ao um personagem, e partindo disso o roteirista cria as situações e acontecimentos que aquele personagem vivenciará. Seguindo agora temos a construção dramática, é a maneira com a qual o escritor ou roteirista irá prender a atenção do espectador, há dois tipos de estrutura narrativa

usados, cada um deles é específico para o tipo de produto audiovisual que será feito, são eles:

Macroestrutura: é estrutura de forma geral, como as cenas serão dispostas no filme/série, uma vez decidido isso tem-se a quantidade de episódios que uma série ou telenovela terá ou quantidade de horas que um filme, no caso de séries ou telenovelas há várias maneiras de se prender a atenção do espectador, a maneira mais comum é colocar pontos críticos no início e final do episódio, a macroestrutura é dividida em grande macroestrutura, onde é feito a estruturação geral da obra, um planejamento semanal para telenovelas, como será contada a história no filme ou como será feita a evolução dramática em uma minissérie. Pequena macroestrutura, onde é feita uma estruturação para cada capítulo, episódio ou filme.

Microestrutura: é uma estruturação mais precisa com seu foco nas cenas do filme ou telenovela, para essa estrutura é usada vários recursos narrativos para manter a atenção e o interesse do espectador, como emocionar, o suspense, a quebra de expectativa, dentre outros.

O tempo dramático está presente deve estar bem representado no roteiro de audiovisual. Ele apresenta a nós a duração que o filme ou o documentário vai ter e a duração das cenas conforme elas se passam, o tempo dramático se divide em: tempo dramático parcial e tempo dramático total. O tempo dramático parcial é o tempo que a cena vai ter para acontecer a ação dramática. Já o tempo dramático total é a soma dos tempos parciais, ou seja, todas as cenas que formam um todo dentro do documentário ou filme.

1.1. Gênero Aventura

O gênero de aventura teve o seu nascimento em meados de 1900 com os filmes do cineasta Georges Méliès, sendo o primeiro *Le Voyage Dans la Lune* ou traduzindo para o nosso idioma *A Viagem à Lua* lançado em 1902 e *La Conquête du Pôle* ou *A Conquista de Polo* lançado em 1912. Partindo de Joseph Campbell pode-se definir a aventura como uma narrativa seja ela audiovisual ou não, em que um acontecimento fantástico ou marcante faz com que o protagonista saia de sua zona de conforto e parta para uma jornada cheia de perigos e descobertas, conhecendo aliados e enfrentando inimigos.

O gênero aventura possui uma estética que tem como característica a exploração de lugares desconhecidos e inexplorados. Os personagens nesse tipo de narrativa são os chamados aventureiros sendo imprevisíveis estando sempre dispostos a fazer novas descobertas e usam muito de sua criatividade e imaginação para criar ou inovar instrumentos, objetos e criar estratégias que o ajudem a superar obstáculos.

Os aventureiros gostam de desafios e de transcender limites além de estarem expostos a adversidades que a sua aventura pode ter. Esses personagens geralmente são cientistas, filósofos e não costumam mostrar seus sentimentos com frequência sendo mais ligados a lógica deixando os sentimentalismo de lado.

O gênero aventura é geralmente está associado também como o gênero épico pois geralmente conta a história de um herói que embarca em uma jornada épica que geralmente são exaltados os seus atos de bravura. Se o herói estiver envolvido em uma grande guerra em que as forças do bem estejam batalhando com as forças do mal, as batalhas sempre serão descritas ou relatada com grande eloquência.

No gênero épico há sempre a figura de um narrador que pode ser observador ou ser um personagem envolvido na história. A mitologia grega está diretamente atrelada ao gênero épico, pois conta a história de heróis, deuses e personagens míticos que povoam o imaginário das pessoas. Voltando ao gênero aventura há algumas características que são apropriadas do gênero épico que são as seguintes: a descrição minuciosa dos espaços e ambientes; aprofundamento psicológico dos personagens; tempo cronológico e psicológico atrelados e que se complementam e Uma narrativa que geralmente pode girar em torno de uma religião ou fé.

1.2. A Jornada do Herói

Joseph Campbell foi um escritor e um teórico do cinema que viveu em meados dos anos 80, segundo ele todas as histórias estão ligadas por algo incomum, desde os mitos antigos até os sucessos de bilheteria recentes, produções americanas e etc, vem sempre recontando as mesmas histórias. A jornada do herói mitológico é uma história oculta na qual é usada como molde ou base para se criar novas histórias, ou seja, um storytelling que será utilizado para estruturar toda e qualquer narrativa, para tal Joseph Campbell desenvolveu uma estrutura capaz de guiar a criação de qualquer

história sendo conhecida como "A Jornada do Herói". Em algumas obras o roteirista ou diretor pode optar por ampliar ou reduzir a duração de determinados pontos dessa estrutura.

“As mudanças que permeiam a escala simples do mono-mito desafiam a descrição. Muitos contos isolam e ampliam grandemente um ou dois elementos típicos do ciclo completo (o motivo do teste, o motivo da fuga, a abdução da noiva); outros encadeiam um certo número de ciclos independentes e os transformam numa série simples (tal como ocorreu na Odisséia).” (CAMPBELL, 1949, p. 137)

Essa estrutura de 12 passos nos mostra como o herói ou personagem principal sai da zona de conforto e adentra no desconhecido em direção a aventura. Os 12 passos são:

1. **O Mundo Comum:** neste passo é feita a apresentação do personagem e do mundo no qual ele vive para então levá-lo a outra realidade completamente diferente da sua, traçando assim um contraste entre as duas realidades tornando para o personagem algo novo e desconhecido;
2. **Chamado a Aventura:** aqui é construído o propósito para o personagem, o seu objetivo e desafio no qual geralmente o impossibilita retornar para a sua realidade inicial;
3. **Recusa do Chamado:** o personagem sente medo ou hesitação em desempenhar o desafio ou missão impostos a ele, é necessário um estímulo para incentivar o protagonista a encarar o desconhecido;
4. **Encontro com o Mentor:** o personagem encontra um mentor que irá ensinar e prepará-lo para enfrentar o desconhecido, o herói pode ter mais de um mentor mas chegará o momento em que terá que continuar sozinho;
5. **A Travessia do Primeiro Limiar:** o herói se compromete a enfrentar o desafio, a partir desse ponto não há como voltar atrás;
6. **Testes, aliados e inimigos:** aqui o protagonista conhece novos desafios, encontra aliados e luta com inimigos, este passo é recorrentemente usado em filmes de ação;
7. **Aproximação da Caverna Oculta:** quando o herói atravessa o segundo limiar, ou seja, chega no ponto de perigo máximo da sua aventura onde ele enfrentará

grandes ameaças que decidirão o futuro da narrativa e o desfecho da sua jornada;

- 8. Provação Suprema:** é o momento em que o herói é ferido e "morto", fica entre a vida e a morte, porém ele se recupera tendo tempo de reunir aliados e preparar um novo plano, tendo um renascimento triunfal perante o vilão;
- 9. Recompensa:** quando o herói supera a morte e tem o enfrentamento com o vilão ganhando algo em troca, podendo ser: sua amada de volta; um grande tesouro; Reconhecimento perante os outros; uma arma poderosa; ou até mesmo mais sabedoria;
- 10. Caminho de Volta:** é onde começa o terceiro e último ato, ou a conclusão da história quando as forças do mal entram num embate final com as forças do bem, o vilão se esforça para superar o herói que ainda corre o perigo, o herói toma uma decisão de retornar para o Mundo Comum;
- 11. Ressurreição:** quando o herói retorna para o mundo comum renovado ou renascido, ele volta mais experiente e mais maduro da sua jornada mostrando-se uma nova pessoa diferente do que ele já foi antes, ele tem os traços de sua personalidade que antes eram ruins superados e deixados para trás;
- 12. Retorno com o Elixir:** Quando o herói chega ao mundo comum mais revigorado e trazendo algo de sua jornada que pode ser: um tesouro, um artefato místico, ou até boas histórias de sua jornada.

2. Análise dos Filmes: As Aventuras de Pi

As Aventuras de Pi, título brasileiro do filme americano *Life of Pi*, adaptação do romance de Yann Martel, com direção de Ang Lee que chegou até nós em dezembro de 2012. Foi indicado a 11 categorias do Oscar incluindo melhor filme e melhor roteiro adaptado e ganhou 4 categorias de: melhor diretor, melhor fotografia, melhores efeitos visuais e melhor trilha sonora.

O filme nos traz a história de Pi (Suraj Sharma) e sua família que vivem na Índia em Pondicherry quando decidem ir para o Canadá depois de fechar o zoológico da família, o cargueiro deles naufraga, e o jovem sobrevive junto com alguns animais, incluindo um temível tigre de bengala, com o qual desenvolve uma ligação.

Título1 - As Aventuras de Pi



Fonte: FEIX, Daniel. 2012.

O Tigre de nome Richard Parker é o outro personagem principal de Aventuras de Pi dividindo o protagonismo com Pi Patel durante um boa parte do filme. O Tigre e os outros animais são criados em CGI em cerca de 86% das cenas, o Tigre que se vê é uma computação gráfica que mesclou diversos efeitos diferentes para tornar o tigre o mais próximo da realidade possível. Em algumas cenas foi necessário a utilização de tigres de bengala reais, principalmente em cenas individuais, feito esse que rendeu a vitória no Oscar de melhores efeitos especiais trazendo o Tigre mais realista do cinema.

Uma das ferramentas narrativas que Ang Lee utiliza no filme é o uso dos arquétipos como “máscaras”, fazendo com que o tigre desempenhe mais de um papel durante a trama, tornando o tigre um aliado em certos momentos e um inimigo em outros, tornando sua função na narrativa flexível.

Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem na história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar

como o bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra (VOGLER, 2006, p. 49 apud MAYRA, 2012, p. 3).

No primeiro ato a narrativa nos permite adentrar na vida das personagens e na cultura indiana que serve como plano de fundo para o desenvolvimento da história, a trama trata a religião como um ponto central da construção de Pi, o personagem principal e permite a nos observamos todo o conflito que ele passa por ter sua crença ou ser enriquecida(o), transformada e testada ao longo do filme.

O seu nome que tem grande significado para o seu Tio e o seu Pai, porém foi desconstruído, assim os amigos da escola começaram a prática do bullying tornando o garoto alvo de chacotas e risadas e com uma personalidade retraída, ele mostra que seu nome pode ser bem mais que um nome de uma piscina e pode trazer outros significados em uma tentativa de fuga ao bullying, porém é apenas no decorrer do segundo ato que Pi supera esse trauma. O outro personagem importante desse filme o tigre de nome Richard Parker que também tem uma situação com nomes engraçada.

No segundo ato o filme mergulha na luta pela sobrevivência e na convivência com o Tigre, o filme mostra uma dinâmica entre o embate do Real contra o Irreal. As fantasias, as ilusões e os devaneios são marcantes no filme e são bastante explorados. No começo da jornada pela sobrevivência prevalece a realidade que são a busca por necessidades básicas.

Para demonstrar esse conflito filme usa a dinâmica da luta pela sobrevivência que mostra dois opostos: um garoto indiano vegetariano chamado Piscine Molitor Patel versus um tigre de bengala carnívoro chamado Richard Parker. Esses lados trazem características particulares que os distinguem um do outro: Pi sendo humano traz a racionalidade e a capacidade de pensar, agir e demonstrar sentimentos; enquanto que Richard Parker o Tigre mostra os instintos, a irracionalidade, a selvageria provocando um conflito.

No decorrer da história há uma mudança e essa parte Irreal começa a ficar mais em evidência, pois Pi Patel começa a manifestar os sentimentos de desesperança e solidão tornando os traumas e as perdas vividas por ele mais intensas, assim o personagem chega no limite da fé que corresponde com o embate real. Assim sua mente se confunde fazendo com que ele relembre todas as suas memórias passadas, tudo que ele deixou para trás e todos que ele perdeu.

A ilha carnívora no filme é uma referência ao livro a ilha misteriosa que Piscine Molitor lê no filme. A ilha é paradisíaca, um lugar místico e fantástico devido às suas densas vegetações sua fauna e flora são bastante exóticas e exuberantes. Quando Pi e o Tigre chegam na ilha podemos notar algumas referências: a Robinson Crusoe e ao purgatório pois eles estavam perto de morrer quando a ilha surge para salvá-los.

A ilha ela tem um ciclo que durante o dia é um lugar como o paraíso exuberante e convidativo para se estar com todas suas piscinas e plantas principalmente para um garoto indiano vegetariano. Contudo durante a noite a Ilha se torna um Inferno um grande abatedouro em que tudo que está no solo ou em suas piscinas é devorado. Há um clima de medo e pavor quando sua face sinistra é revelada para os espectadores.

Ora, a ilha acolhedora tem a forma de Vishnu e é regida por ciclo disjuntivo, de dia é vida e abrigo, de noite é morte e perigo. Entre fé e razão, vida e morte, uma natureza bestial e uma espiritual, o mundo dentro do mundo, as aventuras de Pi estão enrodilhadas. E um dia, depois de estocar comida (pilas de raízes para si, pilhas de suricate para Richard Parker) e água, ele se lança no bote e se faz ao mar novamente.(RODRIGUES, 2013 , p. 7)

O terceiro ato nos mostra que os dois personagens principais estão completamente ligados um com o outro e o tigre de bengala que era um inimigo ou uma ameaça torna-se o companheiro dele sendo sua motivação para continuar vivo e lutar pela sobrevivência dos dois. O filme nos mostra um novo cenário uma ilha que parece acolhedora, mas na verdade é o contrário disso. Ocorre logo após a separação dos personagens a ligação entre eles é quebrada e Pi segue em frente, apesar de ter perdido tudo ele recomeça sua vida e se torna uma nova pessoa.

3.Análise dos Filmes: Pantera Negra

Pantera Negra foi um filme lançado em 2018, sendo um dos filmes no universo cinematográfico da Marvel que marcou a história como o primeiro filme de super herói a não só ser indicado ao Oscar como também vencer as categorias em que foi indicado, o filme recebeu indicação nas categorias de, melhor mixagem de som por Brandon Proctor e Steve Boedde, melhor edição de som por Benjamin A. Burt e Steve Boedd, melhor trilha sonora original por Ludwig Göransson, melhor direção de arte por

Hannah Breachler e Jay Hart e melhor figurino por Ruth E. Carter, sendo os últimos três as categorias em que ele venceu.

O filme rendeu alguns marcos históricos como o primeiro filme solo do herói a arrecadar 1.34 bilhões de dólares e carregou uma representatividade muito importante no cinema de ação, um dos fatores de maior peso para o sucesso do filme foi o vilão Erik Killmonger interpretado por Maicon B Jordan que trouxe para as telas um dos maiores vilões do universo cinematográfico da marvel.

O primo de T'Chala (Chadwick Boseman) busca vingança pela morte do pai e retrata uma trama familiar antes vista entre Thor e Loki no filme Thor de 2011, filme do mesmo universo cinematográfico. O vilão cativa os espectadores mais do que o próprio protagonista do filme, além de ter uma ótima atuação o personagem utiliza uma máscara icônica que não só traz referências dos quadrinhos como também da própria cultura africana.

Título2 - Pantera Negra



Fonte: SELES, Tânia. 2018

O primeiro ato do filme é mostrado um meteorito de vibranium atingindo o continente da África afetando a vida vegetal, com isso 5 tribos estabeleceram um reino chamado Wakanda, foi então surgiu a deusa pantera Bast que levou erva coração, fazendo do guerreiro o rei e o primeiro pantera negra. O povo de Wakanda usou o

vibranium para desenvolver seu país com alta tecnologia e para manter o minério seguro povo se escondeu, guardando o segredo.

Partindo para o presente, é mostrado o atual herdeiro do trono, T'Chala se preparando para a coroação, enquanto em Londres Killmonger e Ulisses roubam um monumento feito de vibranium do museu.

O primeiro ponto de virada ocorre quando M'Baku surge na cerimônia de coroação de T'Chala o desafiando para um duelo pelo título de rei e pantera negra, apesar de ser uma luta até morte T'Chala convence M'Baku a se render, pois sua tribo precisa dele.

No segundo ato após se tornar rei, T'Chala faz o ritual da erva coração, uma cerimônia necessário para se tornar o pantera negra oficialmente, esse ritual faz com que T'chala saia do seu corpo e entre no plano ancestral, local onde é possível conversar com os reis do passado, T'Chala conversa com o seu pai T'Chaka (Jonh Kani) e pede conselhos para ser um grande rei. Após a cerimônia, Nakia (Lupita Nyong'o) conversa com T'Chala tentando convencê-lo a compartilhar a tecnologia com o mundo exterior, mas ele não tem obrigação de dividi-la, ela não concorda mas aceita. Há uma cena de perseguição em Londres entre T'Chala e Ulysses Klaw (Andy Serkis), após capturar Klaw para interrogá-lo, Killmonger aparece para resgatá-lo, T'Chala não consegue impedir sua fuga.

Ao retornar para Wakanda T'Chala pede explicações para Zuri (Forest Whitaker), um xamã, conselheiro e amigo mais leal de seu pai, pois viu Killmonger usando o mesmo anel que seu pai e tio N'Jobu (Sterling K. Brown)possuíam. Zuri conta como N'Jobu pegou vibranium para levar as Américas para salvar as pessoas que sofriam teve um filho com uma americana, algo contra as leis de Wakanda, T'Chaka nunca concordaria com isso e designou Zuri como um espião sem o tio saber, houve um combate e T'Chaka acabou matando o próprio irmão para defender Zuri e Wakanda, porém abandonaram o filho de N'Jobu para manter o segredo.

Kilmonger chega em Wakanda levando como troféu o corpo de Ulysses, ganhando confiança de W'Kabi (Daniel Kaluuya) e do conselho real, Killmonger exige o trono alegando que precisam ajudar os outros povos, conta a verdade sobre o que T'Chaka fez e desafia T'Chala para um combate pelo trono, T'Chala aceita o desafio,

porém não consegue derrotar Killmonger, Zuri interfere no combate para proteger T'Chala, ele conta toda a verdade e é morto por Killmonger.

O segundo ponto de virada ocorre quando Killmonger joga T'Chala da cachoeira e todos pensam que ele morreu.

O terceiro ato se inicia com Killmonger se tornando rei de Wakanda, tendo acesso a cerimônia da erva coração e adquirindo os mesmos poderes que T'Chala, após concluir o ritual Killmonger se revolta contra a erva coração e manda queimar tudo, porém Nakia consegue pegar uma erva coração secretamente. Killmonger inicia um plano de ajudar o povo negro causando conflitos e guerras no mundo exterior, com o objetivo de protegê-los. Nakia, Everett Ross (Martin Freeman), Ramona e Shuri conseguem encontrar T'Chala que foi resgatado por M'Baku, e após se recuperar de sua quase morte usando a erva coração, T'Chala junto de seus aliados partem para Wakanda para impedir os planos de Killmonger. Uma guerra é travada entre Killmonger que possui autoridade sobre o exército de Wakanda e T'Chala que além de ter Shuri, Nakia, Ross e Ramona como aliados conseguiu o apoio das Dora Milage. T'Chala derrota Killmonger e após sua vitória cria o centro de ajuda social internacional wakandano com o objetivo de ajudar o mundo com sua tecnologia.

A cidade fictícia de Wakanda reuniu vários efeitos visuais que transformaram o local trazendo uma fusão precisa entre tecnologia, cultura africana e todas as suas cores, escondida dentro de uma densa floresta e chamando assim a atenção do espectador. Para criar toda essa arquitetura visual a equipe de animação teve que ler mais de 500 páginas de material sobre Wakanda para poder reproduzir os prédios em sua mais alta fidelidade.

Outro fator de peso para este filme foi como a política é retratada, a organização social é igualitária, em Wakanda as mulheres são a elite guerreira, sobre ordem direta e confiança do rei, a irmã de T'Chala, Shuri (Letitia Wright) é a engenheira chefe de tecnologia e sua mãe Ramonda (Angela Bassett) é a Rainha que possui o mesmo grau de autoridade que T'Chala.

3.1 A Representatividade em Pantera Negra

Partindo agora para o fator de maior importância temos a representatividade, onde o filme deu voz a toda comunidade negra, não apenas sendo a maior parte do

elenco do filme pessoas negras, dando espaço para a cultura africana no cinema, como a trama do filme também abordando esse tema de forma natural para a coletânea de filmes Marvel com um vilão tão emblemático e realista para a realidade atual. O filme se aprofunda nas raízes africanas criando um mundo fantástico, dialogando sobre preconceito, família, religião e cultura.

3.2 Pantera Negra nos Quadrinhos

No início do século XX surgiram os personagens negros em revistas de quadrinhos, embora esses personagens fossem recorrentemente vistos em papéis coadjuvantes sem muito destaque, os personagens negros tinham pequenas aparições salvando as pequenas aparições de Waku Príncipe de Bantu (1954) mas ainda não tinham o seu espaço no imaginário dos leitores, como uma grande influência de estereótipos não apenas nos quadrinhos como também na indústria cultural.

Em 1963 os Estados Unidos sofreu uma grande mudança, abolindo a escravidão, o surgimento de ativistas sociais como Martin Luther King Jr. que organizou uma marcha a favor dos direitos civis dos negros em 1964. Após a aprovação dos direitos além de mudanças sociais, houveram mudanças midiáticas sendo forçada a inclusão de personagens negros na mídia.

Em 1966 foi introduzido o pantera negra nos quadrinhos tendo sua primeira aparição em Quarteto Fantástico #52, escrita por Stan Lee e pelo escritor e ilustrador Jack Kirby, mostrando o pantera negra é um personagem com uma personalidade muito forte, tendo conhecimento em artes marciais, em tecnologia, um país desenvolvido em níveis sociais, sua própria língua e trás uma ficção completamente diferente dos super-heróis afro-americanos. Já em 1969 o “Falcão” surgiu como o primeiro super herói afro-americano tendo destaque nos quadrinhos do capitão américa na edição nº 117 da Marvel Comics.

4. Análise dos Filmes: O Regresso

O Regresso foi um filme de aventura lançado em 2016 recebendo 12 indicações sendo elas, melhor filme, melhor diretor, melhor ator, melhor fotografia, melhor ator coadjuvante, melhor figurino, melhor efeitos visuais, melhor mixagem de som, melhor edição de som, melhor edição, melhor maquiagem e cabelo, melhor design de

produção e vencendo nas categorias de melhor ator (Leonardo DiCaprio), melhor diretor (Alejandro G. Iñárritu), melhor fotografia (Emmanuel Lubezki)

O filme conta a história de Hugh Glass um expedicionário que após vários infortúnios deve retornar para o seu lar para se vingar do homem que o deixou para morrer, sobrevivendo às forças da natureza e aos índios que o estão caçando.

O filme se passa na América na segunda década do século XIX, uma época de expansão nos Estados Unidos onde a busca e exploração de terras a Oeste estava em alta, assim como a tomada de terras Indígenas. O filme retrata no início do primeiro ato e em muitos momentos da trama, como o homem em sua sede por expansão e riqueza não se importava com o mal que poderia causar as pessoas e como naquela época o “homem branco” se comportava perante os indígenas mostrando todo o descaso e preconceito que havia nessa época.

Título3 - O Regresso



Fonte: SESERING, Vincent. 2016

No primeiro ato é apresentado Hugh Glass (Leonardo DiCaprio), um expedicionário que está em busca de peles de animais para comercializar junto de seu filho Hawk (Forrest Goodluck), quando sem aviso, o grupo de Glass é atacado por um grupo de índios chamado “Arikaras”, após uma árdua batalha e muitas perdas para ambos os lados o grupo de Glass se vê sem escolha a não ser esconder as poucas

peles que conseguiram salvar e, com a orientação de Glass traçar uma rota de volta ao seu forte por dentro da floresta, sendo esta um território dos Arikaras.

O primeiro plot point do filme ocorre em uma manhã onde Glass parte floresta adentro para averiguar se há Arikaras naquela área, porém é atacado por uma mãe urso que tenta defender os seus filhotes, após uma luta pela sobrevivência, Glass consegue matar a urso, mas fica gravemente ferido, perdendo a sua voz e a capacidade de andar temporariamente.

O segundo ato se inicia com Hugh Glass em um estado crítico entre a vida e a morte, seus colegas improvisam uma maca e o carregam por longo e tortuoso caminho, porém chega um momento em que o grupo não consegue seguir viagem enquanto carrega o Glass, sentindo-se em dívida com Glass o capitão Andrew Henry (Domhnall Gleeson) oferece uma recompensa aos homens que cuidarem do Glass até a hora de sua morte, Jim Bridger (Will Polter) e Jonh Fitzgerald (Tom Hardy) aceitam cuidar de Hugh junto de Hawk.

Enquanto Glass está lutando pela vida seu filho lhe encoraja da mesma maneira que Glass já o fizera quando o Hawk quase foi morto quando criança, demonstrando o quão profundas são as raízes indígenas e a ligação que os personagens compartilham, Hawk relembra o seu pai sobre um dos ensinamentos de sua mãe “O vento não derrota uma árvore de raízes fortes”, frase que tem muita importância no decorrer do filme. Pouco tempo depois de se separarem do grupo principal, Fitzgerald propõe um trato a Glass para por fim no seu sofrimento, Glass dá uma resposta ambígua e Fitzgerald tenta matá-lo, porém Hawk intervém e acaba sendo assassinado pelo mesmo.

Com esta cena impactante acontecendo em sua frente Glass tenta com todas as suas forças impedir Fitzgerald, mas não consegue se mexer, utilizando o plano tilt lñárritu demonstra de maneira mais figurativa os sentimentos de Glass, a câmera foca nas árvores acima de Glass que estão sendo atingidas por uma ventania, utilizando de metalinguagem a frase citada por Hawk anteriormente, mostrando assim toda a carga emocional contida na cena.

Após a morte do seu filho Glass é abandonado pelos seus colegas e acaba iniciando uma jornada em busca de vingança, passando por vários desafios da

natureza, Lãárritu não deixa o espectador esquecer o quão pequeno Glass é em relação a natureza, utilizando plano geral para mostrar a vastidão dos elementos presentes no cenário inteiramente natural.

Durante a sua jornada Glass viaja por longo e tortuoso caminho, enfrentando não só os perigos da natureza como também da própria natureza humana. Em um de seus desafios Glass encontra um índio chamado Hikuc (Arthur Redcloud) com qual desenvolve uma amizade, o índio cuida dos ferimentos de Hugh e lhe transmite uma sabedoria, “Vingança está nas mãos de Deus”, algo que influencia o final do filme de uma maneira muito importante.

O segundo plot point ocorre quando Andrew volta para o Forte procurando Fitzgerald e descobre que o mesmo roubou o seu dinheiro e fugiu do lugar, Andrew fica furioso e quase mata Bridger que implora por sua vida e por perdão.

O terceiro ato começa com Andrew Henry e Hugh Glass partindo do Forte para encontrar Fitzgerald e prendê-lo. Tem início uma caçada onde nenhum dos lados sabe exatamente onde o outro está, Andrew e Glass decidem se separar para cobrir mais terreno, porém assim que Andrew fica sozinho é assassinado por Fitzgerald. Quando Hugh encontra Fitzgerald eles começam uma perseguição até Hugh deixar Fitzgerald gravemente ferido, porém ao invés de fazer a sua tão desejada vingança Glass joga Fitzgerald ainda com vida rio abaixo, onde ele para próximo a um grupo de Arikaras que o matam.

Após a morte de Fitzgerald os Arikaras passam em frente ao Glass mas não o matam, demonstrando que estão retribuindo o favor por ele ter salvo a índia que pertencia aquele grupo. Com a justiça feita Glass entra na floresta e vê o espírito de sua Esposa, mostrando que sua jornada chegou ao fim.

4.1 O Mito por trás de Hugh Glass

O protagonista que foi apresentado no filme foi baseado em um homem que nasceu em 1780, o verdadeiro Hugh Glass assim como no filme era um expedicionário que participou do grupo “os cem de Ashley”, liderado por William Henry Ashley e seu sócio Andrew Henry, um grupo que sofreu inúmeros ataques de índios, não apenas dos Arikaras como é mostrado no filme.

A história que Iñárritu conta nas telas é algo muito aproximado do que aconteceu na realidade, tendo algumas alterações como: o fato de Glass ter tido um filho com uma indígena, algo que nunca foi comprovado sendo apenas um rumor, assim como no filme Hugh Glass também foi abandonado por seus companheiros na história real, porém nunca foi comprovado se ele conseguiu encontrar os homens que o abandonaram, muito menos se buscava vingança contra eles, existindo duas versões para o desfecho da história, entretanto esse final nebuloso não anula os grandes feitos de Hugh Glass.

5. Comparando os Filmes

5.1. A Religião na Narrativa

A Religião em produções audiovisuais têm cada vez mais presença se tornando um elemento fundamental nos produtos criados. Esse fenômeno não é gratuito pois a Cultura tem esse papel de tocar em temas ou assuntos que são polêmicos ou poucos explorados. Os produtos audiovisuais cada vez estão se diversificando tornando um palco para a divulgação e midiatização das religiões podendo ser algo bom ou ruim.

Algumas filmes tem pensado toda sua estética em torno da religião pois é um elemento que pode compor a narrativa ou pode ser um pano de fundo que pode ambientar a história. A Estética Contemporânea está sendo responsável por dar a chance ao espectador de poder manifestar a sua fé além de mostrar que todo mundo de uma forma ou de outra tem algo em que acreditar podendo ser uma doutrina, uma ideologia ou um regras que fortalecem sua fé.

Quando os filmes abordam religião eles sempre adotam visões específicas que geralmente compõem a narrativa transformando ela não necessariamente em um filme religioso mas fazendo da religião um elemento importante na trama.

Em dois ensaios recentes Telford propõe uma taxonomia dos tipos de filmes que ele crê oferecem escopo para estudo. Estes são filmes que:

(1)Fazem uso de temas religiosos, motivos ou símbolos em seus títulos;

(2) Possuem narrativas que se referem à religião (abertura ampla para incluir o sobrenatural e o oculto);

(3) Localizam-se no contexto das comunidades religiosas;

(4) Usam a religião para definir os personagens;

(5) Relacionam-se direta ou indiretamente com personagens religiosos (p.ex. o Buddha, ou anjos), textos ou locações (tais como céu ou inferno).

(6) Usam idéias religiosas para explorar a experiência e transformação ou conversão das personagens; ou

(7) Abordam temas e preocupações religiosos, incluindo questões éticas. (WRIGHT, 2007, p. 19 apud VADICO, 2009, p. 3)

Os produtos audiovisuais de temática religiosa não movimentam nem agregam um grande público eles geralmente são produzidos para um nicho, ou seja, uma parcela muito pequena do mercado que consome esse tipo de conteúdo.

Os produtos que buscam esse temática são rigidamente criticados e até crucificados pois as pessoas que irão consumir esses produtos elas buscam um selo moral e ético de filme que seja familiar ou para toda a família tornando sua escala de produção bem escassa.

Em *O Regresso* a religião é tratada em muitas cenas, a maioria delas sendo feitas pelo personagem Fitzgerald, esse antagonista mesmo sendo uma pessoa gananciosa demonstra que todas as suas ações boas e más tem como motivação o divino. Por exemplo após atravessar uma vila isolada de índios, Fitzgerald conta para o Bridger como o seu pai se tornou uma pessoa religiosa e temente a Deus, ensinando uma lição para o Bridger de como a pessoa mais cética e improvável, pode se tornar religiosa em seus momentos mais difíceis.

Já em outro caso temos Hikuc, o índio que resgatou Hugh e que também perdeu sua filha, demonstrando como sua religião pode ser a resposta para o sofrimento que ambos passaram, ensinando a Glass que “Vingança está nas mãos de Deus”, causando em Hugh uma mudança e evolução de personalidade no final do filme.

Em Pantera Negra a religião é abordada com a representação do mundo espiritual onde T'Chala passa por uma cerimônia e encontra os reis do passado, cada um representado por uma pantera negra em cima de uma árvore na savana, local de grande importância para a cultura pois carrega o espírito do rei da região.

M'Baku se veste com um uniforme feito com pele de Gorila, animal que representa o deus gorila branco protetor da sua tribo, e utiliza uma máscara cerimonial de gorila durante os rituais religiosos.

Antes de assumir o trono de Wakanda T'Chala ingeri uma erva especial chamada "erva coração", permitindo que ele converse com os espíritos de antepassados, o local onde T'Chala encontra esses espíritos faz referência a "Djalía", o reino místico dos quadrinhos que foi criado a partir da memória coletiva de todos os habitantes de Wakanda.

Há milhares de anos, um meteorito de vibranium atingiu o continente da África, então um xamã guerreiro recebeu uma visão deusa pantera Bast que o levou para a erva coração, uma planta que o concedeu força, velocidade e instintos sobrehumanos, o guerreiro chamado Bashenga se tornou rei e o primeiro pantera negra, protetor de Wakanda, o poder do pantera negra é referência ao espírito pantera e o ato de recebê-lo trás a força do animal. Para os wakandanos, sua tecnologia e ciência são dádivas da natureza, de seus ancestrais e espiritualidade.

Em As Aventuras de Pi, Piscine quando criança possui mais fé do que toda sua família junta pois ele possui 3 religiões: o Cristianismo, o Hinduísmo e o Islamismo. O hinduísmo é herança de sua terra natal a Índia que consiste numa religião politeísta, ou seja, crê em vários deuses e convive abertamente com as outras religiões que ele também crê. O cristianismo é uma religião monoteísta, ou seja, não há a menor possibilidade de aceitar qualquer outro deus, o único é Deus e seu filho Jesus. O islamismo é também uma religião monoteísta e considera Alá como único deus sendo Jesus considerado um profeta.

Sua mãe possui um certo sincretismo enquanto seu Pai não se apegua a nenhuma fé ou doutrina pois afirma que qualquer religião é um mecanismo que serve para enganar os homens. Pi está errado ao seguir 3 religiões ao mesmo pois segundo

o pai dele "Acreditar em tudo ao mesmo tempo é o mesmo que não acreditar em nada".

Numa visão pós-moderna ou contemporânea todas as religiões estão de um certa maneira "corretas" pois cada uma a sua maneira tem uma forma de gerar em seus devotos a crença e a fé necessárias. Pi Patel estaria "certo" em seguir muitas religiões ao mesmo tempo pois evitaria a polarização e os discursos de ódio e intolerância entre as religiões.

O filme *As Aventuras de Pi* nos traz uma questão urgente que é o medo da morte o personagem principal teme a morte e luta contra ela de todas as formas. Apesar de ter perdido sua família, sua vida e sua esperança ele não perde a fé que bastante explorada no começo do filme.

Ele torna toda essa jornada de sobrevivência uma jornada divina ele vê no Tigre um sinal divino para ele não desistir e continuar lutando essa batalha é externa e interna. A batalha externa se refere a busca do personagem pelos meios necessários para ele e o Tigre sobreviver.

A batalha interna se refere a toda o psicológico dele que está abalado por tudo que ele tinha e perdeu no naufrágio. Nesse aspecto de abordar a mente do personagem o diretor Ang Lee explora todos os seus traumas através da metalinguagem, assim fica claro a dor que ele sente por perder seus pais e mostra que os pesadelos e devaneios são tudo que ele tem agora e não há mais nada o que perder.

O filme traz muitas referências a bíblia, pois mostra o "Dilúvio", que seria o naufrágio do barco e morte dos pais de Pi, "A Arca com os Animais", toda a jornada Pi com os animais e "O Milagre de uma Terra Prometida", seria cena em que Pi encontra uma ilha misteriosa e aparentemente paradisíaca quando na verdade é o contrário.

5.2. Paleta de Cores no Audiovisual

No artigo "A Influência das Cores na Construção Audiovisual" Ana Stamato define as cores no audiovisual como um elemento muito importante que tem relação primária com figurino e o cenário de um filme. Porém a paleta de cores tem uma relação mais forte com a narrativa em si, pois pode mostrar o estado de espírito, as

emoções e a psicologia dos personagens expondo alegrias, perdas, traumas que ele sofreu.

A paleta de cores serve para introduzir o espectador no ambiente que é criado no filme. Esse ambiente pode ser realista ou fantasioso, físico ou psicológico a partir disso as cores são introduzidas como atributos de identificação. As cores podem mostrar qual gênero o filme aborda a partir da escolha feita pelo diretor e o roteirista para retratar as cenas.

Na publicidade e nas propagandas as cores são geralmente usadas como estímulos para atrair nossa atenção, mudar nossa opinião e atrair nossos sentidos e estimular a nossa memória. Determinadas cores possuem certo simbolismo e quando são usadas logo você percebe o que se quer dizer e porque elas foram utilizadas.

A partir da paleta de cores você definirá a psicologia dos personagens, a estética do filme, o cenário que está ambientado e como as cores vão permitir a mudança na trama ou nos personagens envolvidos.

As cores possuem diversas classificações dentre as mais usadas nas produções audiovisuais são: as cores divididas em primárias e secundárias; e quentes e frias. As cores primárias são: azul, vermelho e amarelo a mistura delas geram novas cores. As cores secundárias são: verde, laranja, roxo, entre outras são criadas a partir da mistura das cores primárias.

A outra classificação se refere as cores quentes e as cores frias. As cores quentes são cores vivas que tem como características marcantes a intensidade e a força sendo mais chamativa para o espectador. As cores frias são cores fracas que tem como características a tranquilidade, a leveza e a segurança sendo menos chamativa que as cores quentes.

O filme *As Aventuras de Pi* possui uma paleta de cores que começa com tons de azul escuro passa por tons avermelhados e alaranjados e termina com tons de azul claro. Os tons de azul escuro são muito utilizados para demonstrar como Pi é um ponto muito pequeno de intersecção em relação ao grande oceano pacífico e ao céu. Podem também se referir a paisagem marítima a noite e as tempestades. Os Tons de azul claro são o contrário demonstram o otimismo, calma e a tranquilidade de um mar calmo com poucas nuvens.

As cores avermelhadas e alaranjadas por sua vez podem inserir diferentes significados: o nascer e o pôr do sol no horizonte, estímulo para produzir ou criar algo durante o passar dos dias no oceano e a vitalidade e o vigor do Tigre Richard Parker perante Pi. Essas cores demonstram os sentimentos e emoções profundas diante do que Pi Patel passou durante a narrativa.

Em Pantera Negra é um filme que possui uma paleta de cores que começa com tons amarelados e termina com tons de roxo. Os tons de roxo são muito utilizados no disparo de poder que o uniforme do pantera faz, e também é muito utilizado nas cenas do plano ancestral que mostra os panteras negras do passado.

Os tons amarelados mostram o amanhecer no país de Wakanda, demonstram simpatia, estímulo e positividade. Essa cores são utilizadas para desenvolver T'Chala e Killmonger sua disputa pelo poder pessoal em sobre dois pontos de vista.

Em O Regresso, Iñárritu fez questão de viajar com toda sua equipe de filmagem e atores para locações abertas e com luz natural, para que pudessem captar toda a vastidão e natureza do lugar onde Hugh Glass vivenciará sua aventura, sendo a maior parte das gravações sendo feitas no Canadá.

O filme possui tons de azul e claro e escuro, advindos não apenas de lagos e rios que Glass atravessou durante sua jornada, mas que também transmitiam a tranquilidade que Hugh estava sentindo quando encontrava esses locais, os tons de cinza e a cor branca presentes na neve, foram as cores mais vistas no filme, visto que o clima predominante no filme é o nevado, criando com facilidade cenas de relaxamento. Já o Preto trazia o sentimento de perigo e insegurança fazendo um equilíbrio narrativo com a cor branca.

5.3. Aplicando a Jornada do Herói

Em O Regresso o modelo da jornada do herói pode ser usado da seguinte maneira:

- **O Mundo Comum:** é apresentado os Estados unidos em 1823, uma época movida pelo comércio de peles e especiarias, Hugh Glass, personagem interpretado por Leonardo de DiCaprio é um expedicionário que inicia o filme em busca de peles;

- **Chamado à Aventura:** após um ataque de índios ele deve embarcar em uma jornada para retornar a sociedade junto ao seu filho e colegas, Hugh Glass é gravemente por um urso e fica a beira da morte;
- **Recusa do Chamado:** Glass recebe uma oferta de Fitzgerald para acabar com o seu sofrimento, porém seu Hawk intervêm e acaba assassinado. Após ser enterrado vivo e abandonado por seus colegas, Glass aceita a missão de retornar para casa;
- **Encontro com o Mentor:** após ser atacado por um grupo de índios Glass é salvo por um índio da tribo Pawne, o índio oferece a Glass uma sabedoria cuida dos ferimentos de Glass e depois segue viagem com o índio;
- **A Travessia do Primeiro Limiar:** após Glass desmaiar em uma tempestade de neve e dormir em uma tenda improvisada, ele invade um acampamento para roubar um cavalo;
- **Testes, aliados e inimigos:** Glass salva uma índia que estava presa em um acampamento atingindo um ponto sem retorno, iniciando uma luta com os raptos sendo necessário uma fuga, fazendo assim a índia se tornar uma aliada improvável;
- **Aproximação da Caverna Oculta:** após salvar a índia Glass é atacado por um grupo de Arikaras e acaba caindo de um penhasco junto de seu cavalo, uma nevasca se inicia e Glass se vê sem escolha além de usar a carcaça do animal como abrigo;
- **Provação Suprema:** um dos sobreviventes do ataque Glass, consegue chegar ao forte, contando a história por trás do ataque, os homens na taberna chegam a conclusão de que a pessoa por trás do ataque foi Hawk, dando Glass como “morto” mais uma vez;

- **Recompensa:** Glass consegue retornar para a sua cidade, seus ferimentos foram tratados adequadamente e ele foi devidamente alimentado, agora Glass é respeitado;
- **Caminho de Volta:** a vingança de Glass ainda não foi concretizada, ele parte para floresta junto com Andrew Henry para caçar Fitzgerald e trazê-lo a justiça, tem início um jogo de gato e rato entre os dois lados onde Fitzgerald se mantém a espreita na floresta enquanto Andrew e Glass o procuram;
- **Ressurreição:** na luta final contra Fitzgerald, Glass consegue derrotá-lo mas não o mata, refletindo sobre o ensinamento que o amigo índio lhe passou, Glass joga Fitzgerald ainda com vida rio abaixo que para em frente ao um grupo de Arikaras;
- **Retorno com o Elixir:** Glass caminha floresta adentro e vê o espírito da sua esposa.

Em “As Aventuras de Pi” o modelo da jornada do herói pode ser usado da seguinte maneira:

- **O Mundo Comum:** é apresentado ao espectador Pondicherry, na Índia onde vive Pi Patel e sua família que são donos de um zoológico e vivem felizes. Pi Patel tem toda sua infância e adolescência marcadas pelo bullying que ele sofria na escola fazendo ele se apegar em muitas crenças ao mesmo tempo;
- **Chamado à Aventura:** quando o Pai de Pi Patel vende o zoológico da família ele se vê perdido por ter que deixar sua terra natal a Índia para ir morar no Canadá. Ele é bastante sonhador e não entende a situação financeira que sua família está passando tornando a partida mais difícil;
- **Recusa do Chamado:** Pi Patel sente-se pressionado, assustado e triste por deixar sua namorada, sua terra e sua vida para trás ele não aceita isso mas ele não tem escolha. Ele é convencido pelos pais que pensam num futuro melhor para ele e seu irmão;

- **Encontro com o Mentor:** a figura do pai sempre teve mais relevância em sua vida do que sua mãe pois o mostrava que a vida é dura não deveria ser um conto de fadas. O Pai de Pi não colocava sua esperança na fé ou na religião e dizia que tudo isso era besteira enquanto Pi Patel era o contrário disso tinha mas fé e crença do que qualquer um da família. Ele tentou mostrar a Pi que o mundo não é um conto de fadas e que acreditar em tudo a mesma coisa que acreditar em nada;
- **A Travessia do Primeiro Limiar:** quando sua família e os animais estão no Cargueiro em direção ao Canadá acontece uma tempestade terrível que faz o mar ficar intempestuoso fazendo-o afundar o navio toda a tripulação e a família de Pi Patel morrem ele consegue sobreviver por pouco;
- **Testes, aliados e inimigos:** Pi consegue subir em um barco sobre um mar furioso sobreviver. Pi se mantém vivo e vê que não está sozinho no barco ele convive com animais selvagens: um orangotango, uma hiena, uma zebra e um tigre;
- **Aproximação da Caverna Oculta:** a partir de um guia de sobrevivência ele aprende a navegar e aprende os meios básicos para sobreviver. Pi Patel ele não só luta pela sua sobrevivência mas tenta manter o Tigre seu companheiro incomum alimentado para que ele não o ataque e faça dele alimento;
- **Provação Suprema:** Pi Patel resolve tentar "treinar" o Tigre para garantir que ele não o ataque e que possam conviver melhor;
- **Recompensa:** Pi entra em um processo de degradação ele fica quase louco e o Diretor Ang Lee aproveita isso para desenvolver mais o psicológico do personagem através de metalinguagem. É nesse momento também que eles finalmente se entendem e estão prestes a morrer eles acordam e se deparam com uma ilha misteriosa;

- **Caminho de Volta:** eles passam por esse momento de alívio e alegria pois finalmente eles encontram terra firme, alimento e água potável. Porém tudo que a ilha dava a eles de dia arrancava deles a noite, correndo perigo ao permanecer na ilha Pi Patel e o Tigre saem dela o mais rápido possível;
- **Ressurreição:** eles finalmente chegam no mundo de verdade e o Tigre se separa dele fazendo com que ele sofra. Pi é encontrado, quase morto, por pessoas na Costa do México e é levado para o hospital logo em seguida;
- **Retorno com o Elixir:** Pi conta sua história que surpreende a todos e fazem eles duvidarem dela. Ele segue em frente tem uma vida feliz como os seus pais queriam que ele tivesse e apesar do passado e das perdas ele se torna diferente e leva a história de sua jornada para outras pessoas.

Em “Pantera Negra” o modelo da jornada do herói pode ser usado da seguinte maneira:

- **O Mundo Comum:** é mostrado o passado quando um meteorito de vibranium atinge o continente da África mudando seu solo fazendo com que o povo construísse um novo país totalmente evoluído chamado Wakanda, sendo protegido e escondido dos outros povos, guardando a verdade sobre o mundo exterior;
- **Chamado à Aventura:** como o rei atual morre em um ataque, T’chala , herdeiro do trono, se torna rei de Wakanda, após vencer o combate contra M’baku;
- **Recusa do Chamado:** no começo do filme, Nakia conversa com T’Chala sobre dividir a tecnologia e o vibranium com o mundo exterior, pois muitas pessoas que precisam disso e estão sofrendo. T’Chala acaba recusando, alegando que seria muito perigoso para o seu reino, no final
- **Encontro com o Mentor:** no filme Zuri é o personagem que mais se assemelha a figura do mentor, tendo ajudado T’Chala em momentos difíceis, o

encorajando a ser um bom rei, e mostrando a ele como as ações de seu pai foram erradas. Porém foi Killmonger quem conveceu T'Chala a mudar a política de Wakanda e se tornar um país mais atuante na sociedade;

- **A Travessia do Primeiro Limiar:** T'Chala aceita o desafio de Killmonger ;
- **Testes, aliados e inimigos:** assim que T'Chala aceita o desafio, seu amigo W'Kabi e o povo da sua tribo, torcem e apoiam Killmonger já q o personagem ganhou sua confiança após levar Klaw morto, as outras tribos e guerreiras ficam com medo, pois apoiam T'Chala;
- **Aproximação da Caverna Oculta:** durante a luta contra Killmonger, fica claro que ao contrário de T'Chala, Killmonger está disposto a matar, deixando T'Chala em grande perigo;
- **Provação Suprema:** quando T'Chala é derrotado por Killmonger é jogado de cima da cachoeira e todos acham que ele “morre”, mais tarde é encontrado pela tribo de M'Baku e sobrevive. T'Chala sobrevive graças a M'baku e sua família que leva a erva do coração, ele então decide reunir forças e lutar contra Killmonger e impedi-lo;
- **Recompensa:** T'Chala retorna para Wakanda e recebe o respeito de todos, as Dora Milage traem Killmonger assim como uma grande parte do seu exercito, e se juntam a T'Chala ;
- **Caminho de Volta:** com o seu exercito dividido Killmonger inicia uma guerra civil contra T'Chala;
- **Ressurreição:** T'Chala adota o ideal de Killmonger, demonstrando ter se tornado uma pessoa e um rei melhor ;

- **Retorno com o Elixir:** T'Chala abre Centro de Ajuda Social Internacional Wakandano, e decide compartilhar a tecnologia e a cultura de Wakanda com o resto do mundo.

12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Feita a análise dos 3 filmes do gênero aventura foi interessante notar como os três filmes apesar de serem do mesmo gênero abordam diferentes temas. Essa diferenciação torna os filmes e narrativas interessantes, com bastante margem para debates e reflexões. Sendo filmes do gênero aventura eles trouxeram vários elementos como, as adversidades na jornada, a superação de obstáculos, o encontro com aliados e inimigos e a recompensa ao final da jornada.

As Aventuras de Pi abordou bastante a jornada de sobrevivência que o protagonista passou perante um tigre de bengala e um oceano tortuoso. O Regresso abordou uma jornada de vingança e salvação perante um clima adverso e uma natureza feroz. Pantera Negra abordou com bastante ênfase a representatividade, a diversidade cultural e a questão política.

A Jornada do Herói foi responsável pelo detalhamento completo da trajetória do protagonista ao longo da narrativa. Já o paradigma da estrutura dramática foi responsável por estruturar e conduzir os três atos que foram abordados visando expor e explicar as suas características e os seus elementos que constituíram as narrativas.

A Religião foi abordada em duas vertentes: a vertente macro visando explicar como a temática religiosa se comporta no mercado audiovisual, e a vertente micro visando mostrar como a Religião é presença marcante na trama de cada um dos filmes e atua como elemento de construção dos personagens principais.

REFERÊNCIAS

'Pantera Negra' é repleto de referências históricas e culturais. **Redação Galileu**, 2018. Disponível em: <

<https://www.google.com/amp/s/revistagalileu.globo.com/amp/Cultura/noticia/2018/02/pantera-negra-e-repleto-de-referencias-historicas-e-culturais.html>> Acesso em: /11/2020

A verdadeira história por trás de "O regresso". Incrível, [s.d.]. Disponível em: <<https://incrivei.club/criatividade-arte/a-verdadeira-historia-por-tras-de-o-regresso-39755/>> Acessado em: 03/12/220

ARAÚJO, Lucas. **Quadrinhos**: Por onde começar? – Pantera Negra. justicageek.com. 15/02/2018. Disponível em: <<https://justicageek.com.br/quadrinhos-por-onde-comecar-pantera-negra/>> Acessado em: 25/11/2020

CAMPBELL, J. O herói de mil faces. Digitalsource, São Paulo. c1949. Disponível em: <<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://projetophronesis.files.wordpress.com/2009/08/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces-rev.pdf&ved=2ahUKEwjI9MzqjbPtAhVhHrkGHYRsAnAQFjABegQIARAB&usq=AOvVaw30CdEyEhqNnVvHrz2SWbvg>>. Acesso em: 11/2020

Cinema de Aventuras. **Infopédia Dicionários Porto Editora**, c2003. Disponível em: <[https://www.infopedia.pt/\\$cinema-de-aventuras](https://www.infopedia.pt/$cinema-de-aventuras)> Acesso em: 22/11/2020

DINIZ, Aline. Oscar 2016 | Conheça os filmes vencedores. **Omelete**, 2016. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.omelete.com.br/amp/oscar/oscar-2016-conheca-os-filmes-vencedores&ved=2ahUKEwj2-NDanpftAhW_HLkGHX1EAG8QFjAbegQIEhAB&usq=AOvVaw3Js-9LsriNRwzQuFr7pXFF&cf=1> Acesso em: 02/12/2020

FEIX, Daniel. **'As Aventuras de Pi'**, filme baseado em livro envolvido em polêmica com obra de Moacyr Scliar, estreia no Brasil. gzh.com. 20/12/2012. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/geral/noticia/2012/12/as-aventuras-de-pi-filme-baseado-em-livro-envolvido-em-polemica-com-obra-de-moacyr-scliar-estrea-no-brasil-cjj4osua900xq01mkoc9zzu9u.html>> Acesso em: 06/11/2020

FIELD, S. SYD FIELD. MANUAL DO ROTEIRO

Os Fundamentos do Texto Cinematográfico. Objetiva, Rio de Janeiro, 14ª Edição.

[1979]?. Disponível em:

<https://www.google.com.br/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod_resource/content/1/Syd%2520Field.pdf&ved=2ahUKEwi-3tWuhLPtAhV4IbkGHVoJBkwQFjAAegQIAhAB&usg=AOvVaw0hh4D5dG7vNL-YvHcczUU9>. Acesso em: 11/2020

FUKS, Rebecca. Filme As Aventuras de Pi. **Cultura Genial**, c2017. Disponível em:

<<https://www.culturagenial.com/filme-as-aventuras-de-pi/amp/>> Acesso em: 27/11/2020

HELENA, M. e GIL, D. Processo de Criação-Roteiro Audiovisual. FORTALEZA, Ceará, 2012. Disponível

em:<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2012/11/producao_de_audio_e_video_processo_de_criacao_roteiro_audiovisual.pdf&ved=2ahUKEWjq3bXQjbPtAhXnl7kGHYaPDkwQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw2qdRohvrz8SY-oiS1ptdR3> Acesso em: 22/11/2020

GOMES, Anderson. “**As aventuras de Pi**”: fé na ficção e os limites da narrativa. *espacoacademico.com*. 2013. Disponível

em:<<https://espacoacademico.wordpress.com/2013/07/31/as-aventuras-de-pi-fe-na-ficcao-e-os-limites-da-narrativa/amp/>>Acessado em: 27/11/2020

GOMES, M.Da Narrativa, Mais Uma Vez:Transcurso por As Aventuras de Pi.Revista Novos Olhares - Vol.2, n.1, p. 7-16. 2013. Disponível em:

<<https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/57036>>.Acessado em: 11/2020

MACHADO, I. Aventura do Cinema em Tradução Audiovisual: o espaço na espiral do tempo. Belo Horizonte MG. 2018. Disponível em:

<<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/textos/002893742.pdf&ved=2ahUKEWjzqx2LiLr>>

[tAhX9FLkGHdLEBlcQFjABegQIBBAH&usg=AOvVaw02DpyVQCmOnu9eBjf2_zG0&cshid=1607281895420](https://www.tuporem.org.br/as-aventuras-de-pi-acreditando-em-tres-religioes/) > Acesso em 28/11/2020

MENDES, Fábio. As Aventuras de Pi acreditando em três religiões. **Tuporém**. c2012
Disponível em: <<https://tuporem.org.br/as-aventuras-de-pi-acreditando-em-tres-religioes/>> Acesso em: /11/2020

NASCIMENTO, C. A religião em vias de midiatização: a configuração estética da propaganda audiovisual. Eclesiocom, Campinas. 2017. Disponível em: <<https://portal.metodista.br/eclesiocom/2017/arquivos/a-religiao-em-vias-de-midiatizacao-a-configuracao-estetica-da-propaganda-audiovisual>> Acesso em: 11/2020

NOQUEIRA, L. Gêneros Cinematográficos. **Livros LabCom**, [S.l.]. 2010, n 2.
Disponível em: <http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf> Acesso em: 25/11/2020

OLIVEIRA, S. I. Ficção Científica e a Hibridização de Gêneros Cinematográficos. Juiz de Fora MG. 2011. Disponível em: <<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-0692-1.pdf&ved=2ahUKEwjnb7ph7rtAhUiGbkgGHalZBWgQFjAAegQIAhAB&usg=AOvVaw3TTdboG6-AGnQwNwF5hkT6>> Acesso em: 28/11/2020

RODRIGUES, Mayra. Da Narrativa, Mais Uma Vez: Transcurso por Aventuras de Pi. **Novos Olhares**, 2013. Disponível em: <<http://www.periodicos.usp.br/novosolhares/article/view/57036/>> Acesso em: 13/11/2020

RUSSO, Victor. Enquadramento: O uso correto torna o vídeo mais atraente. **Blog**, 2017. Disponível em: <<https://influu.me/blog/enquadramento-o-uso-correto-torna-o-video-mais-atraente/>> Acesso em: 29/11/2020.

SANTANA, Ana. Roteirista. **Info Escola**. c2016. Disponível em:

<<https://www.infoescola.com/profissoes/roteirista/>> Acesso em: 20/11/2020

SANTOS, C. F. S. A Cinematografia como Recurso Didático Pedagógico para o Ensino Religioso: Análise do Filme "As Aventuras de Pi" Universidade Federal de Sergipe. [s.d.]. Disponível

em:<<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://eventos.set.edu.br/enfope/article/viewFile/1517/369&ved=2ahUKEwizgNyOgZftAhXFKrkGHaDZCWIQFjAHegQIFRAB&usq=AOvVaw2tVUeMiwAMOi6fjiPmvDJI>> Acessado em: 27/11/2020

SELES, Tânia. **Pantera Negra**: o filme que esperei a vida inteira para ver. deliriumnerd.com. 19/02/2018. Disponível em:

<<https://deliriumnerd.com/2018/02/19/filme-pantera-negra/>> Acessado em: /11/2020

SESERING, Vincent. **O Regresso**. medium.com. 09/02/2019. Disponível em:

<<https://medium.com/coquetel-kulsehov/o-regresso-96731a1dda>> Acessado em: /11/2020

SILVA, Daniel. Estados Unidos no século XIX. **Mundo Educação**. Disponível

em:<<https://mundoeducacao.uol.com.br/historia-america/estados-unidos-no-seculo-xix.htm>> Acesso em: 28/11/2020

STAMATO, A. B. T., STAFFA, G. e VON ZEIDLER J. P. A Influência das Cores na Construção do Audiovisual Bauru, SP [s.d.]. Disponível em:

<<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1304-1.pdf&ved=2ahUKEwiShI7Th7rtAhVJHbkGHcRGDE4QFjAAegQIAhAB&usq=AOvVaw2qNYaOI92FRnUinrz9K0ut>> Acesso em: 29/11/2020

VADICO, L. O Campo do Filme Religioso. PUC, Rio de Janeiro junho de 2009.

Disponível

em:<<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://compos.com.puc->

rio.br/media/gt10_luiz_vadico.pdf&ved=2ahUKEwid5Zu1jbPtAhUfKrkgHfv8AA4QFjAAegQIARAB&usq=AOvVaw0dmljTgjGpjFxqnLQ_5ICk> Acesso em: 26/11/2020

VINCENTINI, Rodolfo. O que levou "Pantera Negra" a receber sete indicações ao Oscar 2019. **Portal Geledés**. 2019. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/o-que-levou-pantera-negra-a-receber-sete-indicacoes-ao-oscar-2019/>> Acesso em: 19/11/2020

VITORIO, Tamires. As vitórias históricas de "Pantera Negra" no Oscar. **exame**. 2019. Disponível em: <<https://www.google.com/amp/s/exame.com/casual/as-vitorias-historicas-de-pantera-negra-no-oscar/amp/>> Acesso em: 19/11/2020