

THE PATH OF THE MAY QUEEN: OS ESTÁGIOS DA JORNADA DO HERÓI DA PERSONAGEM DANI NO FILME *MIDSOMMAR*, DE ARI ASTER

Wagner dos Santos Rocha (UESPI)¹

RESUMO

Neste trabalho, analisamos o filme *Midsommar*, do cineasta estadunidense Ari Aster, mediante os pressupostos da Jornada do Herói, termo postulado pelo roteirista Christopher Vogler. Esse modelo é baseado no “monomito” de Joseph Cambell, o qual diz respeito a uma estrutura cíclica presente em narrativas e que concentra informações acerca do cotidiano do herói, um arquétipo presente no inconsciente coletivo e continuamente representado pelos mitos ao longo do tempo, e como este indivíduo é modificado em razão do chamado a uma aventura, na qual passa por momentos de conhecimento de outros mundos, pessoas e por uma percepção mais aguçada de si próprio. Apropriado dessa teoria, Vogler prevê seus usos também nas narrativas em geral, sobretudo os filmes, indicando caminhos para jovens escritores encaminharem suas histórias de aventura. Em *Midsommar*, observamos o crescimento de uma jornada da personagem principal, a jovem Dani, que ao viajar para uma idílica vila na Suécia entra em contato com uma cultura ancestral e descobre mais sobre si mesma e o mundo ao seu redor. Logo, nossa intenção é demonstrar de que forma o longa-metragem se utiliza dos estágios da Jornada para contar a história da protagonista. Os resultados mostram que o filme se inscreve na tradição monomítica, provando como esse esquema continua a se fazer presente nas mais diversas narrativas; além disso, mesmo que *Midsommar* possua esquemas desviantes da Jornada, ele acaba por retornar a esse lugar-comum. A pesquisa apresenta caráter bibliográfico e objetivos exploratórios, fundamentando-se em Campbell (2007), Eliade (2016), Jung (2000) e Vogler (2006).

Palavras-chave: Dani. Jornada do Herói. *Midsommar*. Monomito.

¹ Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI). Graduado em Letras/Português pela Universidade Estadual do Piauí. Atualmente faz parte da equipe de produção cultural do Museu do Mar do Delta do Parnaíba/SECULT - PI.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Midsommar é o segundo filme do cineasta estadunidense Ari Aster, lançado em 2019. Com seu filme anterior, *Hereditário* (2018), o diretor ganhou uma ótima recepção entre a crítica especializada, além de um público que alavancou o seu sucesso, fazendo com que seu próximo longa-metragem fosse aguardado com expectativa entre os mais entusiasmados com cinema.

O resultado é uma história que, igualmente como no trabalho prévio, busca discussões profundas sobre a existência e a vida humana em meio ao gênero proposto pelo diretor, isto é, o terror. *Midsommar* segue a personagem Dani, uma jovem debilitada pelas relações pessoais, seja com a família ou com o namorado Christian, o qual observa o relacionamento com a garota como um problema. Quando de repente, a irmã bipolar da protagonista se suicida, ocasionando também a morte dos pais por meio de um vazamento de gás, Dani se vê completamente perdida em meio ao luto e a tragédia que rodeia sua vida. É nesse entremeio que surge Pelle, um estudante sueco, e amigo de Christian, que convida tanto o seu grupo da faculdade como Dani para uma viagem à sua terra natal, a vila de Härga, para as festividades do solstício de verão.

Ao perceber que a viagem pode ser uma possibilidade de tentar esquecer seus problemas, e também salvar seu namoro, a protagonista aceita ir, mesmo que toda a situação soe desconfortável, desde que ela se sente como intrusa. No entanto, Härga acaba sendo uma experiência de descoberta para a jovem, que após receber um chamado, transporta-se para uma nova realidade onde compreende mais sobre si e as coisas que a afligem, até mesmo alçando a novos caminhos e perspectivas.

Tendo isso em mente, conectamos a trajetória da personagem com a Jornada do Herói, termo apropriado pelo roteirista Christopher Vogler para orientar novos escritores na década de 1990 no meio hollywoodiano, o qual, baseado nas pesquisas de Joseph Campbell sobre mitologia, constrói um modelo que diz muito sobre a humanidade e os modos de se pensar e viver. Sendo assim, observamos de que forma o longa-metragem se apropria dos estágios da Jornada para contar a história de Dani, perpetuando a relevância dessa estrutura narrativa.

DO ARQUÉTIPO DO HERÓI AO MONOMITO

Escrito em 1949, *O herói de mil faces* é a obra magnânima de Joseph Campbell, um dos mais relevantes mitologistas da história. O livro é resultado de suas leituras e pesquisas sobre a psicanálise, bem como das diversas mitologias existentes ao redor do mundo, nas quais o autor percebeu um padrão que tende a se repetir. De acordo com ele, a função primária da mitologia é a de “fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás” (CAMPBELL, 2007, p. 21), ou seja, o objeto do mito sempre será a essência humana, ofertando às pessoas imagens nas quais elas podem se espelhar em determinado tempo e espaço, passando de geração para geração.

Dessa maneira, Campbell argumenta que os temas presentes nos mitos são guiados pelo inconsciente coletivo, termo advindo da nomenclatura jungiana, e que representa conteúdos e modos de comportamentos comuns a todos os indivíduos, e o qual opõe-se ao inconsciente pessoal, calcado em uma experiência única, isto é,

[...] enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e no entanto desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e, portanto, não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade (JUNG, 2000, p. 53).

O autor também coloca que, enquanto os conteúdos do inconsciente pessoal são os complexos de tonalidade emocional, os do inconsciente coletivo são os chamados arquétipos, que basicamente tratam-se de formas representativas de um certo conceito repassado através de longos períodos de tempo, as quais estariam presentes em todos os tempos e lugares como guias para a humanidade. Como Vogler (2006, p. 49) coloca, os arquétipos podem ser vistos como símbolos personificados das qualidades humanas, representando um reflexo da história humana total, desde o crescimento, passando pelo “tornar-se indivíduo”, até a morte.

Jung pontua que há tantos arquétipos quanto situações típicas na vida, os quais “imprimiram essas experiências na constituição psíquica, não sob a forma de imagens preenchidas de um conteúdo, mas precipuamente apenas formas sem conteúdo, representando a mera possibilidade de um determinado tipo de percepção e ação” (JUNG, 2000, p. 58). Dessa maneira, quando um momento vivido corresponde a um arquétipo, ele produz uma neurose, ou um conflito de dimensões patológicas que envolve o ser humano, em outras palavras, os efeitos buscados pelos arquétipos só serão efetivos por meio de padrões que apontam para um desequilíbrio emocional.

Também devemos considerar que o arquétipo representa “um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (JUNG, 2000, p. 17), ou seja, o entrelaçamento da experiência pessoal com essas imagens criadas pelo inconsciente coletivo faz com que diversas formas de expressão se apresentem, contudo, por serem provenientes do mesmo espaço, acabam se voltando para temas comuns entre si. Logo, todo arquétipo passa por um processo de absorção e compreensão, sendo transformado em símbolo ou imagem que transmite uma mensagem sem enfraquecer o conteúdo proveniente do inconsciente coletivo.

Para Jung, os mitos, bem como os contos de fadas são algumas das expressões mais imediatas dos arquétipos, sendo antes de mais nada representações da essência da alma, trazendo à baila as inúmeras formas moldadas pelo contato com o inconsciente pessoal. Eliade por sua vez, argumenta que o mito se refere a uma criação, “contando como algo veio a existência, ou como um padrão de comportamento, uma instituição, uma maneira de trabalhar foram estabelecidos” (ELIADE, 2016, p. 22), ou seja, os mitos são representativos da história da humanidade, comunicando realidades vivas que constituíram os povos ao longo dos tempos.

Sendo assim, os mitos revelariam o que há de comum entre os seres humanos, desde que são os pilares que construíram as civilizações, as religiões e deram sustentação à existência humana, e que revelam a sabedoria da vida. O mito, portanto, “é um ingrediente vital à civilização; longe de ser uma fabulação vã, ele é ao contrário uma realidade viva, à qual se recorre incessantemente” (ELIADE, 2016, p. 23). Isso nos leva à teoria de Campbell, o chamado monomito, termo emprestado do *Finnegans Wake* joyceano, e que diz respeito a um padrão cíclico que se repete nas principais histórias da humanidade, como a vida de Prometeu, Buda e Cristo, as quais percorrem o mesmo paradigma, mesmo que haja diferenças entre elas. Este padrão, calcado nos arquétipos e no inconsciente coletivo, ajudaria a compreender cada etapa da jornada humana.

Campbell antevê uma unidade nuclear ao monomito guiada pela seguinte máxima: “Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2007, p. 36). Portanto, todos os ensinamentos trazidos pelos mitos passam por esse espaço cíclico, o qual é orientado por três grandes estágios: a separação ou partida, as provas e vitórias da iniciação, e finalmente o retorno e reintegração à sociedade, por

sua vez divididos em dezessete subseções ao todo que pormenorizam o movimento do herói nesse lugar-comum.

De acordo com o autor, o herói é “uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de deficiência simbólica” (CAMPBELL, 2007, p. 41). Esse arquétipo, aqui transformado em símbolo de acordo com a mensagem a ser repassada para um determinado povo, representa a imagem criadora escondida dentro de cada ser humano, que aguarda ser reconhecida para finalmente ter vida. Por isso, a aventura perpetrada pelo herói se volta para uma busca, que com seu objetivo alcançado passa a ser conhecida e utilizada como exemplo para os demais.

Daí a estrutura do monomito ser um círculo, isto é, o “símbolo do estar-fechado-em-si-mesmo, perfeito eterno” (LURKER, 2003, p. 138), o que justifica a sua índole perante os demais, e como estes sujeitos tendem a se espelhar nesse indivíduo. O círculo neste caso remete à figura da mandala, combinação da forma circular com a quadrada, que possui significado macro e microcósmico, coincidindo o centro do mundo exterior com o centro pessoal do mundo interior (LURKER, 2003, p. 139). Sobre a forma, Jung coloca que o tema básico da mandala é “o pressentimento de um centro da personalidade, por assim dizer um lugar central no interior da alma, com o qual tudo se relaciona e que ordena todas as coisas, representando ao mesmo tempo uma fonte de energia” (JUNG, 2000, p. 353), o que esbarra novamente na jornada de autodescoberta prevista pelo monomito.

Tendo isso em vista, Campbell pontuará que o herói representa “aquela divina imagem redentora e criadora, que se encontra escondida dentro de todos nós e apenas espera ser conhecida e transformada em vida” (CAMPBELL, 2007, p. 43), ou seja, a sua aventura libera o fluxo de vida, conferindo uma ubiquidade necessária para que toda a existência seja gerada continuamente, inspirando a humanidade. Assim, o herói torna-se o Centro do Mundo (CAMPBELL, 2007, p. 46), de onde toda a energia escapa e alimenta todas as coisas.

DO MONOMITO À JORNADA DO HERÓI

O monomito, bem como Joseph Campbell, se tornaram mundialmente conhecidos após a estreia de *Star Wars* (1977), quando o diretor e roteirista, George Lucas, teve sua escrita inspirada pela *Herói de mil faces*. Leitor ávido das obras de Campbell, Lucas se debruçou sobre o livro do mitologista durante a escrita do *script* do primeiro filme da saga interestelar e decidiu fazer uso da estrutura mítica em sua narrativa. Logo, a jornada do jovem Luke Skywalker em busca de se tornar um *Jedi* e acabar com o Império, tornou-se permeada pelas antigas imagens desenhadas pelos arquétipos, sempre à disposição no inconsciente coletivo. Os filmes acabaram se tornando um sucesso de público e crítica, sendo até hoje lembrados como alguns dos trabalhos mais importantes do cinema.

Esse dado é importante, pois nos oferece vazão para observar como a teoria de Campbell é influente para além dos mitos apresentados pelo autor, na verdade, esta expansão trazida pelo cinema, apenas reconfirma a tese arquetípica que respalda o monomito, numa retomada que expande ainda mais o escopo da estrutura. Após o uso de Lucas, o maior responsável pela apropriação das ideias do monomito na sétima arte foi o também roteirista, Christopher Vogler. Funcionário da Walt Disney Studios no final dos anos 1980, uma época consideravelmente pobre em termos de sucessos fílmicos para a produtora, Vogler e seus companheiros foram incumbidos a sanar o problema, por meio de estratégias para evitar erros, além da adoção de fórmulas narrativas, foi quando ele propôs um

memorando corporativo de sete páginas (VOGLER, 2006, p. 28) chamado *A Practical Guide to The Hero With a Thousand Faces*, ou simplesmente o Memorando Vogler.

O documento explicava brevemente a estrutura do monomito, mas com algumas diferenças que o adaptavam para a lógica cinematográfica, os dezessete estágios de Campbell foram reduzidos para doze, mas ainda foi mantido o ciclo principal de separação, provas e retorno; e além disso, o monomito recebeu uma nomenclatura que a popularizou mais ainda nos estudos narratológicos atuais, a Jornada do Herói. Mais tarde, em 1992, Vogler ainda expandiria o documento, pormenorizando as suas ações no livro que ficou conhecido como *A jornada do escritor: estruturas míticas para roteiristas*. O que podemos perceber nesse movimento, que inspirou filmes bastante relevantes na história do cinema, tais quais *Mulan*, *O rei leão* e *Matrix*, é a persistência do mito do herói e como a propensão narrativa que o cinema oferece renova as possibilidades que envolvem a imagem desse arquétipo.

Como Vogler argumentará em seu livro, as muitas alternativas que existem para o mito do herói, abrem as portas para que estudiosos e apreciadores da obra de Campbell reimaginem a estrutura do monomito, sempre renovando-a e encontrando novos sentidos. Por isso, a sua opção por chamá-lo de “Jornada do Herói”, porque:

No fundo, apesar de sua infinita variedade, a história de um herói é sempre uma jornada. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real: um labirinto, floresta ou caverna, uma cidade estranha ou um país estrangeiro, um local novo que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam (VOGLER, 2006, p. 35).

Além disso, essa jornada empreendida pelo herói é, antes de tudo, uma jornada interior, afinal, ao enfrentar todos os perigos e aventuras, o espírito desse indivíduo se transforma, fazendo com que ele compreenda melhor a si mesmo e o seu entorno. Em termos psicológicos, o arquétipo do herói está associado ao ego, uma parte que se considera distinta do resto da raça e que busca “separar-se da massa; do turbilhão inconsciente e adquirir autonomia; tornando-se assim, uma totalidade psicológica, sem divisões internas, atingindo a personalidade total e a realização pessoal” (GOMES; ANDRADE, 2009, p. 3).

A história do herói, sempre tem a ver com essa separação, seja da família ou da tribo, pois apenas com essa individuação ocorrida pela partida para a jornada, será possível que ele transcenda os limites do ego e busque a totalidade de seu ser. Além disso, o ego vive em conflito, “pressionado pelos desejos insaciáveis do id, pela severidade repressiva do superego e as ameaças do mundo exterior” (LIMA, 2010, p. 281), e isso é refletido no herói por meio de seus defeitos e fraquezas, que quando mostrados pela imagem arquetípica conectam-se com o leitor/espectador, que reconhece pedaços de si naquele indivíduo. Nesse ponto, o herói como um alguém singular deve superar esses problemas, começando seu “arco de personagem” (VOGLER, 2006, p. 56), caminho que o leva ao desenvolvimento pleno de suas funções, à “peça que falta” para completar a sua vida.

Assim, segue-se a jornada. Apresentada por Vogler, como já comentamos, em doze estágios, que começam com a separação do mundo comum, na qual o herói recebe o chamado à aventura, a princípio recusando-a, efeito de seu conflito de ego, mas com o tempo embarcando nela, seja por circunstâncias maiores, ou pela influência de um mentor e/ou arauto. Seguida da iniciação no mundo aventureiro, onde conhece seus aliados, inimigos e passa por testes que vão leva-lo ao extremo de

suas emoções; para enfim, voltar para o seu estado inicial, mas transformado e tendo alcançado a vitória sobre seus medos e frustrações.

A RAINHA DE MAIO ASCENDE

Para que uma aventura tenha início, é necessário que um herói saia do seu espaço comum e se locomova “para uma região de maravilhas sobrenaturais” (VOGLER, 2006, p. 91), isso pode ocorrer de diversas maneiras, seja através do título da narrativa, de sua imagem de abertura, um prólogo, bem como a apresentação do *background* do protagonista da história e o tema a ser discorrido. Em *Midsommar*, isso ocorre por meio de um prólogo de doze minutos onde todos os protagonistas do filme são apresentados, com atenção especial para Dani.

Nessa primeira parte, no “Mundo Comum”, Aster expõe com cuidado a personalidade da personagem, com atenção especial para sua relação difícil com a família, a qual a ignora faz algum tempo, não respondendo suas ligações e mensagens. Da mesma forma, Christian e seus amigos surgem na narrativa comentando sobre o convite que Pelle fizera para que eles visitassem sua vila natal na Suécia durante as festividades do solstício de verão, enquanto são constantemente interrompidos por ligações de Dani. A partir de então, o assunto passa a ser o relacionamento dos namorados, que há algum tempo não tem mais sentido na opinião dos amigos de Christian e dele próprio, ele só não sabia ainda como encerrar as coisas. Essa parte se encerra com a descoberta do suicídio da irmã bipolar de Dani, e conseqüentemente dos pais delas, já que ela havia ligado o gás dentro de casa enquanto ambos dormiam lá. Esse incidente acaba sendo crucial para manter o casal de namorados juntos, e também levantar as questões dramáticas e problemas internos e externos da personagem.

De início, o espectador de *Midsommar* é envolvido na narrativa, bem como nos problemas, traumas e falhas da heroína em questão. O tema da narrativa, ainda não é exposto com exatidão, mas como o próprio Vogler discorre: “o tema real pode nem emergir ou ser enunciado até que se tenha feito a história funcionar por algum tempo” (2006, p. 105), o que ocorre aos poucos, enquanto a narrativa se consrói em uma aura de mistério.

Figura 1 – Dani, a protagonista de *Midsommar*



Fonte: MIDSOMMAR. Direção de Ari Aster. Estados Unidos: A24 Pictures, 2019. 1 DVD (150 min.).

Vogler comenta que deve haver um “evento para ligar o motor, dar a partida na história” (2006, p. 108), o “Chamado à Aventura”. Em *Midsommar*, isso é feito através das conseqüências da morte da família de Dani, onde sua vulnerabilidade é acentuada e qualquer oportunidade de sair daquele estado se torna eficaz para sua superação. Com a reaproximação de Dani e Christian, ele

acaba sentido por ela, e a convida para ir à Suécia com seu grupo, o que a princípio não é bem aceito pelos demais viajantes, mas que aos poucos acostumam-se com a adição, isso tudo confere um caráter de sincronicidade ao filme. Além disso, é o momento em que Pelle, aparentemente, começa a tentar confortar Dani em meio à sua dor.

A seguir, tem-se o terceiro estágio, a “Recusa do chamado”, o qual problematiza a forma como o herói responderá ao Chamado medindo as consequências da Aventura. Traduzido no filme a partir do ressentimento que os amigos de Christian demonstram de forma explícita quanto a presença de Dani na viagem, fazendo com que ela se questione se realmente é uma boa ideia, sem falar nas constantes tensões que apresenta com o namorado. Por fim, em certo ponto, a morte recente dos pais não lhe parece ser propício embarcar em aventuras, apesar de ter sido o ponto inicial de cogitação anteriormente. Esse é mais um momento de capturar as nuances da heroína antes que o arco de Hårga comece propriamente, onde todas as dúvidas sobressalentes do trauma recente se emergem, bem como as dúvidas sobre a estabilidade de seu relacionamento. Eventualmente, essas dúvidas se dissipam e ela rumo para a Suécia.

O estágio seguinte é o “Encontro com o Mentor”, que nesse caso também será Pelle. Ao mesmo tempo em que ele é o grande incentivador da viagem dos amigos, também auxilia Dani, oferecendo-lhe “as provisões, o conhecimento e a confiança necessários para superar o medo e começar sua aventura” (2006, p. 123). O Mentor nesse caso pode ser enganoso, apenas aparentando auxiliar o herói para depois mostrar suas verdadeiras intenções. Pelle funciona dessa maneira dentro da história, pois mostra-se bondoso e prestativo diante da situação de Dani, no entanto, parece guardar mais do que é mostrado, então novamente é a narrativa que lançará a verdade acerca dele.

Figura 2 – Pelle, Mentor em *Midsommar*



Fonte: MIDSOMMAR. Direção de Ari Aster. Estados Unidos: A24 Pictures, 2019. 1 DVD (150 min.).

O quinto estágio chama-se “Travessia do Primeiro Limiar”, essa parte, como demonstrado por Vogler em forma diagramática, representa o ápice do primeiro ato do filme e compreende o momento em que o herói se encontra à beira da aventura que transcorrerá durante todo o segundo ato. Já na Suécia, antes de entrar propriamente na vila, os amigos param em um campo aberto onde outras pessoas estão sentadas conversando e aproveitando a natureza, é o momento em que Pelle encontra seu irmão Ingemar, que também trouxera dois amigos de fora para o festival. Finalmente, os amigos chegam a vila e aqui está presente o momento da “travessia” citado por Vogler, este representa o limite entre os dois mundos e inúmeros filmes o representam através da passagem de barreiras físicas como “portas, portões, arcos, pontes, desertos, desfiladeiros, muralhas, barrancos, oceanos ou rios” (2006, p. 134).

Figura 3 – A entrada para a vila de Härga



Fonte: MIDSOMMAR. Direção de Ari Aster. Estados Unidos: A24 Pictures, 2019. 1 DVD (150 min.).

Midsommar não trilha caminhos diferentes ao representar esse momento da narrativa, já que a entrada de Härga é um enorme portal em formato de sol que fica no interior de uma floresta. Durante a passagem, pode-se perceber a diferença existente entre a sombra das árvores e o campo aberto repleto de habitantes da vila, também é possível notar uma acentuação das cores expostas na tela, reforçada pela presença de campos verdes e flores coloridas, além do aparecimento de música de flautas contrapondo o silêncio anterior.

O sexto estágio “Testes, aliados, inimigos” apresenta o herói já imerso dentro do Mundo Especial tentando viver de acordo às novas regras a que são expostos. A partir de então é possível criar uma divisão entre os mundos apresentados no primeiro e segundo atos. No caso de Härga, esse contraste é bastante acentuado, desde que a vila representa com bastante destreza, a visão de Campbell do Mundo Especial, isto é, “uma paisagem de sonho, de formas curiosamente ambíguas e fluídas” (p. 138). Até o final do filme, são apresentados a Dani, e aos demais, diversos costumes seja de forma visual ou verbal a fim de ensinar ao espectador as regras desse lugar novo.

Tais costumes vão desde gestos simples como o uso de vestimentas brancas, danças conjuntas, orações ao sol, a disposição das mesas e cadeiras durante as refeições, todas coletivas; até atos que envolvem o sexo e a morte, como o suicídio dos anciãos ao se jogarem de um penhasco ou a oferta de uma virgem da vila a um estrangeiro para que esse a deflore para fins reprodutivos, para que isso ocorra é preciso que o homem coma os pelos púbicos e beba o sangue menstrual da jovem a fim de que fique tentado a possuí-la. No filme, esse momento é demonstrado por meio de uma gravura, e as duas partes desse ritual são representadas pelo namorado de Dani, Christian e a irmã mais nova de Pelle, Maja.

Esse também é um momento de testes para o herói, os quais podem ser tanto psicológicos ou físicos. No caso de Dani, o primeiro desses testes é observar o suicídio dos anciãos, já descrito anteriormente. O evento é suficiente para deixá-la abalada desde que é natural aos seres humanos não saber lidar com a morte, ainda mais de uma maneira tão explícita, somado ao fato de que ela acabara de passar por eventos que também envolviam suicídio. Outro teste seria o ritual da Rainha de Maio.

É possível perceber que o maior inimigo de Dani seria o seu passado. Com uma tragédia familiar e um relacionamento amoroso frustrado, que só piora na viagem, ela não consegue levar a frente qualquer oportunidade que venha a surgir. Poderia se pensar que os verdadeiros vilões seriam os habitantes de Härga, sobretudo quando os visitantes estrangeiros começam a sumir com

explicações vagas por parte deles, causando desconforto diante do espectador, só que Dani não é atingida diretamente, e eventualmente é até beneficiada.

No estágio sete “Aproximação da caverna misteriosa”, os heróis são levados aos preparativos finais para a provação central da aventura. De acordo com os pressupostos mostrados em *Midsommar*, pode-se observar que o momento que melhor se encaixa a esse conceito é o ritual da Rainha de Maio, onde Dani deve se submeter a uma dança conjunta com outras mulheres, até que a última que aguentar de pé receba o título. Como argumenta Vogler, a Aproximação configura o momento de preparação para a provação (2006, p. 148), onde os heróis, já tendo passado por uma adaptação maior dentro do Mundo Especial ficam à beira do momento central da narrativa. Ao observar Dani, nota-se que ela vai aos poucos aceitando os costumes de Härga, mesmo depois de ver um suicídio duplo, ela compreende que aquilo só acontece em prol dos costumes. Porém, ela não consegue assumir essa posição sozinha, e é quando a intervenção de Pelle aparece para acalmar todas as suas tribulações.

Então, quando casualmente as outras mulheres a convidam para participar do ritual da Rainha, ela não se sente acuada, e envolve-se como se aquilo fosse uma simples brincadeira. Curiosamente, somente após ganhar a competição e se tornar a Rainha de Maio é que ela nota que aquilo foi o momento anterior à sua maior provação.

O oitavo estágio é a “Provação”, a qual é, nas palavras de Vogler, “a mola-mestra da forma heroica, a chave do seu poder mágico” (2006, p. 157). Como exposto pelo autor, nesse momento os heróis devem morrer para renascer, e nesse caso, seria exatamente a “morte” da Dani traumatizada pelo passado e o seu renascimento como a Rainha de Maio, símbolo máximo das festividades de solstício de verão em Härga. Nesse ponto da narrativa, Christian já havia sido enfeitiçado por Maja e estava no ritual de fecundação, e é exatamente quando Dani vê o namorado tendo relações sexuais com outra mulher, ou seja, a traindo.

A cena funciona como o microcosmo do que ele poderia eventualmente vir a fazer com ela, caso a viagem não houvesse aberto seus olhos. Nesse momento, a Dani que conhecemos desde o início se modifica, afinal, “ninguém pode viver uma experiência no limiar da morte sem se modificar de maneira alguma” (2006, p. 158). A traição de Christian, mesmo que induzida, transforma-se na crise da narrativa, pois muitos dos pontos da jornada de Dani até aquele momento conduzem a ela, desde as brigas de casal até o desconforto que os dois começam a ter quando estão juntos, ou seja, as forças estão em um clima de tensão que orientará o restante do filme. Esse pode ser o momento que o herói mais receia, e para Dani isso é uma verdade, pois, ela já suspeitava que o namorado poderia fazer algo desse tipo, sobretudo influenciado pelos amigos, mas ver pessoalmente faz a carga dramática se acentuar ainda mais.

Vogler argumenta que o lugar onde se coloca a Provação depende muito das necessidades da história e do gosto de quem a conta, podendo ocorrer no meio do filme como um todo (Crise Central) ou ainda próxima ao final do segundo ato (Crise Retardada). Neste caso, existe uma Crise Retardada, já que a cena descrita anteriormente só acontece depois de transcorridas duas horas de filme. Com essa estratégia, o diretor/roteirista consegue transportar o espectador para a vila de Härga, bem como explorar com cautela os conflitos de Dani e desenvolver a aventura no lugar, deixando assim mais tempo para os preparativos do final e “construindo um grande momento no fim do segundo ato” (2006, p. 160).

O estágio nove “Recompensa”, trata das consequências de ter sobrevivido à Provação. Nele, podem haver vários momentos que rememorem a narrativa, cenas de amor ou ainda, o que mais foi importante para Dani nessa jornada, a descoberta de uma nova maneira de vida e um momento de

auto identificação para superar seus traumas e decepções. Também é um momento de encaixe na história, tanto para os personagens como para o espectador, já que é revelado todo o processo por trás do festival do solstício de verão, sobretudo a questão dos sacrifícios humanos entregues aos deuses para a prosperidade do lugar. São quatro conterrâneos e quatro estrangeiros, além de um último, escolhido pessoalmente pela Rainha de Maio, que pode ser tanto um habitante da vila ou o estrangeiro que passou pelo ritual de fecundação. Esta parte configura mais uma recompensa a Dani por ter se tornado a Rainha, tendo agora em suas mãos a vida daquele que partiu seu coração.

O décimo estágio “Caminho de volta” marca o ponto da narrativa em que o herói, depois de ter assimilado toda a aventura vivida escolhe entre “ficar no Mundo Especial ou iniciar a volta para casa, numa jornada ao Mundo Comum” (2006, p. 187). Na verdade, deve-se afirmar que os últimos estágios da Jornada quando observados na narrativa de *Midsommar* devem passar por algumas adequações, já que nem sempre será possível identificar no filme os conceitos expostos por Vogler, mas ainda assim, configura uma aventura pelos efeitos de transformação pelos quais Dani passou. O autor expõe várias possibilidades do que poderá acontecer no Caminho de volta, só que em *Midsommar* não existe propriamente essa opção, a personagem principal permanece na vila enquanto Rainha, e se ela voltará para casa, é algo que fica em aberto, mas que parece pouco provável de ocorrer em razão do final do filme. Dessa forma, Dani enquadra-se apenas na primeira possibilidade exposta, ficar no Mundo Especial.

O penúltimo estágio, “Ressurreição”, simboliza o clímax da narrativa, assemelhando-se muito à Provação, onde o herói passa por uma purgação final ou uma purificação. Aqui, como exposto por Vogler é o momento em que o diretor/roteirista deve “explicitar a mudança em seus personagens, no comportamento e na aparência, e não apenas falar sobre ela” (2006, p. 195). Nesse caso, nada melhor do que o traje de Rainha, simplesmente um amontoado de flores que compõem um vestido e uma coroa.

Figura 4 – Dani, a Rainha de Maio



Fonte: MIDSOMMAR. Direção de Ari Aster. Estados Unidos: A24 Pictures, 2019. 1 DVD (150 min.).

A partir de então surge o novo “eu” da personagem, que acabara de passar pela trágica experiência de ver o amado nos braços de outra, e agora embarcará em uma jornada onde essa personalidade é afluída, ainda mais com as flores a fim de explicitar com bastante destreza essa situação. Também existe nesse momento, a possibilidade de uma escolha a ser feita. Onde o herói será mais uma vez testado a fim de observarmos “se ele aprendeu, de fato, as lições de transformação” (2006, p. 199), aí seus valores adquiridos pela aventura são postos em jogo. No caso de Dani, essa

escolha será a da nona pessoa a ser sacrificada no ritual de prosperidade que encerra o festival, como explicado anteriormente, suas opções são Christian e um habitante de Hårga sorteado. Mesmo que o rapaz tenha lhe trazido sofrimento, ainda é possível ver a personagem vacilar antes da escolha, chegando a chorar, isto porque os dois acabaram de sair de um relacionamento de mais de quatro anos e os vínculos ainda são muito fortes, contudo, em nome de seu novo “eu”, Dani abre mão da vida dele. Aqui tem-se um sacrifício por parte dela, se livrando de um hábito antigo em prol de sua mudança interna, e assim ela consegue aos poucos matar seu maior inimigo, o passado.

Quanto ao último estágio “Retorno com o elixir”, este também precisará passar por algumas adequações para *Midsommar*. Como não existe o retorno de Dani, então não há um enquadramento à maioria das situações de Vogler, contudo, como o autor explicita, aqui “os heróis regressam ao seu ponto de partida, voltam para casa ou continuam a Jornada” (2006, p. 211), isso tudo com uma sensação de estar começando uma vida nova. A cena final do filme é o ritual de sacrifício humano em que todos os nove escolhidos são colocados em um templo sagrado que fica num espaço afastado da vila e são queimados, seis deles já estão mortos e os demais ainda com vida. Christian, no centro do templo, é o primeiro a ser incinerado, enquanto Dani observa com medo, chegando até a correr e gritar pelos campos, ao mesmo tempo que os habitantes. Em seguida, ela para, olha ao seu redor e depois para o templo em chamas, e de repente começa a sorrir.

Pode-se considerar a cena como um momento de catarse da personagem, de reconhecimento de que o queimava ali, mais do que uma pessoa que costumava amar, era alguém que eventualmente estava deixando ela e que em algum momento traria um sofrimento maior à sua vida, então ela estaria muito mais feliz agora que ele estava morto. Esse é o primeiro momento do filme em que a personagem sorri verdadeiramente, sem fazê-lo apenas para se enturmar ou de maneira cabisbaixa, então o que ocorre aí é o fechamento de um ciclo onde Dani renasceu, deixando o fogo purificar suas agruras. Logo, mesmo que o Mundo Comum não volte a aparecer no filme, a personagem completa sua aventura, que nesse caso é muito mais psicológica do que espacial. Dessa maneira, a proposta de uma Jornada do Herói é eficaz em no filme, já que durante suas duas horas e meia vemos o desenvolvimento dessa personagem em detalhes.

Figura 4 – Dani sorri, e assim termina sua Jornada



Fonte: MIDSOMMAR. Direção de Ari Aster. Estados Unidos: A24 Pictures, 2019. 1 DVD (150 min.).

Deslumbrada pela comunidade, Dani torna-se outro alguém. Ali, poderá exercer um novo papel que poderia ser totalmente destruído caso voltasse para o Mundo Comum. Em Hårga, ela é tratada quase como um ser etéreo, enquanto em casa voltaria a ser a garota com traumas familiares e

um namorado que não lhe dá atenção, ou seja, é mais conveniente abraçar a alcunha de Rainha de Maio e recomeçar. Se foi o destino, a influência de Pelle ou as coincidências que a levaram até ali é um ponto que o diretor deixa em aberto para os espectadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração os estágios da Jornada do Herói, percebemos que a psique humana leva a diversos tipos de narrativa, que, eventualmente, se interligam em um grande esquema que pretende discutir a experiência interior do ser humano, e por isso, acaba se tornando comum a todos. Em *Midsommar*, essa estrutura não é diferente, mesmo com algumas adequações de acordo com o que pede a narrativa, pois a jornada de Dani mostra-se necessária para que ela descubra seu verdadeiro eu, mais forte e longe de um lugar de sofrimento. Assim, quando a heroína atende ao chamado e ultrapassa o limiar entre o Mundo Comum e Hãrga, ela desabrocha para um mundo novo e decidido a lhe mostrar uma figura diferente de si. Então, ao se tornar a Rainha de Maio, Dani é recompensada por seus esforços, completando assim uma Jornada de autoconhecimento e cuidado, e finalmente liberta de todas as suas amarras, dando continuidade ao arquétipo do herói nas narrativas e se tornando um importante documento para entender a condição humana.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix Pensamento, 2007.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2016.

GOMES; ANDRADE. **Mitos, símbolos e o arquétipo do herói**. Disponível em: https://www.unicesumar.edu.br/epcc-2009/wp-content/uploads/sites/77/2016/07/vinicius_romagnolli_rodrigues_gomes2.pdf. Acesso em: 12 ago. 2021.

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

LIMA, Andréa Pereira de. O modelo estrutural de Freud e o cérebro: uma proposta de integração entre a psicanálise e a neurofisiologia. **Revista de Psiquiatria Clínica**, São Paulo, v. 37, n. 6, p. 280-287, 2010.

LURKER, Manfred. **Dicionário de Simbologia**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MIDSOMMAR. Direção de Ari Aster. Estados Unidos: A24 Pictures, 2019. 1 DVD (150 min.).

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para roteiristas**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.