



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

LUIS FERNANDO DA SILVEIRA BARICATI

JORNADA DA FADA:
Rayssa Leal no documentário
“É ouro – O brilho do Brasil em Tóquio”

Londrina
2023

LUIS FERNANDO DA SILVEIRA BARICATI

JORNADA DA FADA:
Rayssa Leal no documentário
“É ouro – O brilho do Brasil em Tóquio”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual de Londrina - UEL, como
requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Jornalismo

Orientador: Prof. Alberto Klein

Londrina
2023

LUIS FERNANDO DA SILVEIRA BARICATI

JORNADA DA FADA:
Rayssa Leal no documentário
“É ouro – O brilho do Brasil em Tóquio”

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Estadual de
Londrina - UEL, como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em Jornalismo

BANCA EXAMINADORA

Prof. Alberto Klein
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Maria Cecília Guirado
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. André Azevedo
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, ____ de _____ de ____.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Baricati, Luis Fernando.

JORNADA DA FADA: Rayssa Leal no documentário “É ouro – O brilho do Brasil em Tóquio” / Luis Fernando Baricati. - Londrina, 2023.
63 f.

Orientador: Alberto Klein.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Graduação em Jornalismo, 2023.

Inclui bibliografia.

1. Introdução - TCC. 2. O Trajeto da Fada e a Mídia - TCC. 3. A Jornada do Herói - TCC. 4. Análise - TCC. I. Klein, Alberto. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Graduação em Jornalismo. III. Título.

CDU 070

RESUMO

BARICATI, Luis Fernando da Silveira. **Jornada da Fada: Rayssa Leal** no documentário “É ouro – O brilho do Brasil em Tóquio”. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2023.

Utilizando como referencial teórico a Jornada do Herói (CAMPBELL, 1989), este trabalho de conclusão de curso realiza uma análise fílmica empregada para documentário com intuito de identificar elementos do monomito presentes no episódio *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?*, da produção *É ouro — O brilho do Brasil em Tóquio*, da *Globo Play*. A pesquisa parte do seguinte problema: de que maneira o episódio traz recursos que auxiliam na mitificação da *skatista* com base nos conceitos de Joseph Campbell? Após Rayssa se tornar a mais jovem medalhista olímpica brasileira, com o segundo lugar nas Olimpíadas de Tóquio 2020, a mídia passou a dar maior atenção aos seus feitos, o que, muitas vezes, influencia na recepção que o público tem sobre a esportista. O objetivo é verificar como o enredo se utiliza do monomito para auxiliar na misticidade da *skatista*.

Palavras chaves: Documentário, esporte, jornalismo, ídolos esportivos, comunicação.

ABSTRACT

BARICATI, Luis Fernando da Silveira. **Fairy Journey:** Rayssa Leal in the documentary series “É ouro – O brilho do Brasil em Tóquio”. 2023. Final Paper (Graduation in Journalism) – Center of Education, Communication and Arts, State University of Londrina, Londrina, 2023.

Using as a theoretical basis the Hero Journey (CAMPBELL, 1949), this undergraduate thesis analyzes the narrative elements of the *episode Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?* from the *documentary É ouro — O brilho do Brasil em Tóquio*, produced by *Globo Play*. The research stems from the following problem: in which manner the episode brings resources that help in the mythification of the skater based on the concepts of Joseph Campbell? After Rayssa became the youngest Brazilian Olympic medalist, with the second place in the 2020 Tokyo Olympics, the media began to pay more attention to her deeds, which often influences the reception the public has about the athlete. The goal is to verify how the storyline makes use of the monomyth to aid in the mysticism of the skater.

Key-words: Documentary; Sport; Journalism; Sports Idols; Communication.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Rayssa Leal comemora a prata nas Olimpíadas.....	15
Figura 2 – Tony Hawk compartilha vídeo de Rayssa Leal.....	16
Figura 3 – Principais picos dramáticos da Jornada do Herói.....	16
Figura 4 – Picos dramáticos com a Provação tardia	16
Figura 5 – Os arquétipos para Chistopher Vogler	33
Figura 6 – Mundo Comum sendo representado pelas brincadeiras de Rayssa no riacho	42
Figura 7 – Pai de Rayssa Leal apresentado pelas cores claras e cenário simples.....	43
Figura 8 – Rayssa Leal se emociona ao encontrar Leticia Bufoni pela primeira vez no programa Esporte Espetacular	44
Figura 9 – Rayssa Leal aproveita a pausa, devido a pandemia de Covid-19, para se divertir com seu irmão	46
Figura 10 – Leticia Bufoni abraça Rayssa Leal após a medalha olímpica.....	49
Figura 11 – Rayssa Leal recebendo a medalha de prata nas Olimpíadas de Tóquio	49
Figura 12 – Cena inicial, Rayssa Leal retornando com a medalha de prata olímpica.....	51
Figura 13 – A Fadinha brinca sob o pôr do Sol, após conquistar a medalha de prata.....	52

LISTA DE QUADROS

Tabela 1 - Quantidade de reportagens analisadas	18
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

COB	Comitê Olímpico Brasileiro
COI	Comitê Olímpico Internacional
HBO	Home Box Office
SLS	Street League Skateboarding

1	INTRODUÇÃO	10
2	O TRAJETO DA FADA E A MÍDIA	17
3	JORNADA DO HERÓI	23
3.1	A PARTIDA	24
3.1.1	O Chamado	25
3.1.2	A Recusa Do Chamado	26
3.1.3	O Auxílio Do Mentor	26
3.1.4	O Primeiro Limiar	27
3.2	A INICIAÇÃO	28
3.2.1	Aproximação Da Caverna Oculta	28
3.2.2	Provação	29
3.2.3	Recompensa	30
3.3	O RETORNO	31
3.3.1	Caminho De Volta	31
3.3.2	Retorno Com Elixir	32
3.4	ARQUÉTIPOS	33
3.4.1	Herói	34
3.4.2	Mentor: Velha Ou Velho Sábio	35
3.4.3	Aliados	36
3.4.4	O Guardião Do Limiar	37
3.4.5	Arautos	38
3.5	O DOCUMENTÁRIO	38
4	ANÁLISE	40
4.1	A PARTIDA DA FADA	42
4.2	A INICIAÇÃO DA FADA	47
4.3	O RETORNO DA FADA	52
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
	REFERÊNCIAS	59

1 INTRODUÇÃO

Quem acompanha a mídia esportiva deve perceber que é comum a construção de ícones nas mais diversas modalidades, sobretudo os que se destacam dentro de um grande evento. Este trabalho de conclusão de curso verifica a construção narrativa do episódio *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?*, do documentário *É ouro - O brilho do Brasil em Tóquio* da *Globo Play*, usando como base a Jornada do Herói, de Joseph Campbell. Para isso, foi utilizada como metodologia a análise fílmica voltada para o documentário, de forma a empregar o monomito como uma perspectiva de leitura da obra.

A imagem do atleta esportista e sua representação varia conforme a época e a sociedade na qual é inserida. Na antiguidade, os atletas dos Jogos Olímpicos se limitavam a um pequeno número de cidadãos¹. De classes mais favorecidas, os vencedores eram honrados em suas cidades e seus feitos glorificados. Eram representados por grandes esculturas, também como sinônimo do corpo perfeito. Hoje, porém, com a globalização e os valores cada vez mais homogêneos entre as sociedades sobre o que é correto, o impacto do que representa determinado atleta é maior. Soma-se a isso o fato da representatividade social estar cada vez mais presente dentro do esporte, aumentando, assim, a importância desses ícones, que se transformam em um mito.

Em períodos pré e pós grandes eventos, como as Olimpíadas de Tóquio, realizada entre os dias 23 de julho e 8 de agosto de 2021², a mídia costuma buscar referências dentro do esporte para trazer ao público, principalmente em modalidades que o Brasil obtém ou obteve sucesso. No caso dos jogos olímpicos, é comum que os medalhistas brasileiros tenham matérias especiais ou, até mesmo, documentários, como o *É ouro — O brilho do Brasil em Tóquio*, produzido pela *Globo Play*. O objetivo é engrandecer a imagem do atleta que, muitas vezes, é retratado como sinônimo de superação, garra e sucesso.

¹ Na época, apenas homens não escravos tinham direito de participação. Somente na Era Moderna, a partir de 1900, é que as mulheres puderam participar.

² A Olimpíada de Tóquio 2020 seria realizada entre os dias 23 de julho e 8 de agosto de 2020, porém, devido a pandemia de Covid-19, foi adiada, pela primeira vez na história dos Jogos Olímpicos, para 2021.

As matérias especiais são as mais procuradas pelo público, pois elas procuram ter identificação com as pessoas que estão vendo pela televisão. A Televisão é uma ferramenta de representatividade da ‘realidade’ (CARVALHO, 2019, p.163).

Oficializado como esporte em 1963, o *skate* somente foi integrar os Jogos Olímpicos em sua última edição, no Japão, com duas modalidades distintas: *Street*³ e *Park*⁴. A primeira é realizada com obstáculos que simulam, como o próprio nome sugere, elementos encontrados nas ruas da cidade, como corrimão, degraus e escadas. Enquanto a segunda é praticada em uma pista, que lembra uma piscina, montada com diversas curvas e ondulações.

Jhulia Rayssa Mendes Leal é uma atleta brasileira de *skate* nascida em Imperatriz, no Maranhão, em 04 de janeiro de 2008. Nas Olimpíadas de Tóquio, ganhou grande notoriedade após conquistar a medalha de prata olímpica, na modalidade *street*, com apenas 13 anos de idade, fato que a tornou a medalhista brasileira mais jovem da história. Conhecida como “Fadinha do Skate”, tornou-se um ícone no esporte nacional, inspirando diversas crianças, principalmente meninas, a seguirem seus passos. O resultado na maior competição multiesportiva do mundo⁵, fez com que a *Globo Play* produzisse um episódio — para o documentário já nomeado — focado em sua trajetória.

Denominado como *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?*, a produção traz imagens desde antes da jovem se tornar profissional. A produção reforça a construção que a atleta teve, também, pela mídia: a de “Fadinha do Skate”. Tal apelido surgiu após viralizar um vídeo — que alcançou cerca de 4,8 milhões de visualizações — no qual Rayssa, com apenas sete anos na época, realizava um *heelflip*⁶ fantasiada de fada, após uma apresentação do Dia da Independência em sua

³ Na categoria feminina, o Brasil foi representado por Pamela Rosa, Rayssa Leal e Leticia Bufoni. Enquanto no masculino, Giovanni Viana, Felipe Gustavo e Kevin Hofler se classificaram para os Jogos Olímpicos de Tóquio.

⁴ Na categoria feminina, o Brasil foi representado por Dora Varella, Yndiara Asp e Isadora Pacheco. Enquanto no masculino, Pedro Barros, Pedro Quintas e Luiz Francisco foram os participantes brasileiros.

⁵ De acordo com o Comitê Olímpico Internacional (COI), as Olimpíadas de Londres 2012 e Pequim 2008 foram os eventos multiesportivos mais assistidos do mundo, com 3,6 bilhões e 3,5 bilhões de telespectadores, respectivamente.

⁶ Manobra de nível intermediário em que o *skate* faz um giro completo na direção oposta do *skatista*.

cidade. Além disso, o programa *Esporte Espetacular*, da Rede Globo, produziu uma matéria especial com a *skatista*, em que consolidou a alcunha.

A aproximação com o público desde cedo, bem como os resultados obtidos em grandes eventos, faz com que as pessoas simpatizem cada vez mais com a esportista. Soma-se a isso o fato de Rayssa Leal ser uma menina no meio de um esporte visto como “masculino” por grande parte da população, em especial da mais conservadora. Vendo a atleta como um modelo a ser seguido, cada vez mais jovens se inspiram em suas ações e tentam reproduzir os seus passos. De acordo com uma pesquisa da Neotrust, empresa que detém dados sobre o *e-commerce* no Brasil, a venda online de *skates* sofreu um aumento de 50% em relação à semana anterior a medalha de prata nas Olimpíadas 2021. A pesquisa foi publicada na reportagem de Paula Soprana, no jornal Valor Econômico.

Essa capacidade de influência que o ídolo tem sobre o fã fez com que o produto esportista deixasse de ser apenas uma figura fruto de suas atitudes atléticas. Agora, é uma construção, em grande parte, da mídia e da publicidade. Somente após os jogos olímpicos, Rayssa Leal ganhou mais de 5 milhões de seguidores⁷ em suas redes sociais. Além disso, assinou contrato com mais de 10 marcas para patrocínio, entre elas a Nike, Banco do Brasil, Monster Energy e MRV.

O atleta profissional do esporte contemporâneo tem sido, graças ao poder e influência que os meios de comunicação de massa têm sobre o espetáculo esportivo, tratado e reconhecido como personalidade pública, ídolo, herói e ideal de ego de grande parte da juventude e dos adultos, porque à sua figura estão associados o sucesso, a fama e uma vida vitoriosa, valores cultivados e desejados pela sociedade atual (RUBIO, 2002, p.01).

A partir do momento em que o ídolo se torna, mesmo que em parte, uma construção da mídia e essa figura detém um impacto considerável na sociedade, existe o perigo de que a “mensagem” que o atleta passa seja o da empresa de comunicação. Quando isso ocorre, espalha-se a ideologia — de manutenção ou mudança social — da marca. Isso porque essa imagem acaba por assumir, na maioria

⁷ No dia seguinte à medalha de prata, a conta da Fadinha no Instagram passou de 600 mil para 3,36 milhões de seguidores, um crescimento de mais de 500%.

das vezes, uma forte influência mercadológica. É o caso do atleta de basquete LeBron James, o qual, desde 2015, detém um contrato vitalício com a Nike. Além disso, anualmente, o esportista lança uma linha exclusiva de tênis pela marca, denominada Nike LeBron.

De acordo com Betti (2001), uma característica da mídia televisiva é a valorização, a partir da linguagem áudio visual, do evento e do atleta. Com técnicas de cobertura, a transmissão busca atingir a emoção do espectador, de forma a provocar a espetacularização do esporte e de seus participantes, bem como de modo a mitificar os atletas.

Essa construção da mitologia da esportista pela mídia faz relação com o que Gramsci (2001) define para o jornalismo, o qual atua para “satisfazer todas as necessidades (de uma certa categoria) do seu público, mas pretende também criar e desenvolver estas necessidades e [...] gerar seu público e ampliar progressivamente sua área” (GRAMSCI, 2001, p.197). Isto é, criar um público e desenvolvê-lo a partir de um fator ideológico, gerador de uma opinião pública. E que são meios formadores de uma unidade social, ou seja, de uma coletividade que deve “ser entendida como produto de uma elaboração de vontade e pensamento coletivos, obtidos através do esforço individual concreto” (GRAMSCI, 2001, p.232).

Essa ideia vai de encontro a um dos principais conceitos que Nichols (2005) define para a obra de não ficção, também denominado como documentário de representação social. Ele afirma que a produção, apesar de teoricamente representar o fato com maior autenticidade possível, transmite a mensagem de acordo com o interesse de quem a produz, ou seja, a forma como a obra é montada interfere diretamente em como a mensagem é transmitida.

Para auxiliar na análise do documentário, o trabalho utilizará como referencial Campbell (1989). Em seu livro *O Herói das Mil Faces*, o autor constrói a ideia de que todas as mitologias, independente do período, partem dos mesmos elementos narrativos, que ele chama de Jornada do Herói, ou monomito. Constitui-se em um enredo narrativo estruturado por etapas, que, resumidamente, são elas: a partida, em que o herói recebe um chamado para uma missão e hesita a aceitar; a iniciação, na qual o personagem passa por um processo de treinamento e provações, com o auxílio de um mentor e aliados; e o retorno, em que, após triunfar em sua missão, o herói

retorna de sua jornada com o elixir de sua conquista, podendo, também, enfrentar novos desafios.

A estrutura do monomito transcende a mitologia, podendo ser encontrada nas mais diversas histórias, independente do período em que foi escrita. Christopher Vogler (2015), em seu livro *A Jornada do Escritor*, destrincha diversos enredos cinematográficos de *Hollywood*. É possível observar que todas as obras da sétima arte se inspiram nos tópicos da Jornada do Herói, intencionalmente ou não. Para o autor, “a contribuição de Joseph Campbell à caixa de ferramentas foi reunir essas idéias, reconhecê-las, articulá-las, nomeá-las e organizá-las. Ele expôs pela primeira vez o padrão que existe por trás de todas as histórias já contadas” (VOGLER, 2015, p.42).

Os conceitos da Jornada do Herói se mostram fundamentais para verificar os elementos narrativos que o documentário da *Globo Play* utilizou no episódio de Rayssa Leal. Tais recursos podem auxiliar na mitificação da *skatista*, transformando-a em um ícone para grande parte da população brasileira. “Quando se torna modelo para a vida dos outros, a pessoa se move para uma esfera tal que se torna passível de ser mitologizada” (CAMPBELL, 1990, p.16).

Além desses recursos narrativos, outros elementos podem contribuir com a possível mitificação feita pelo episódio. Durante as Olimpíadas, a atleta tinha 13 anos de idade, número que é considerado o da transformação e do renascimento. “Na Última Ceia, havia doze apóstolos e um Cristo [...]. Você tem os doze signos do zodíaco e o sol” (CAMPBELL, 1990, p.27).

Outro fator importante na construção da mitologia é o apelido de fada. Por se tratar de contos que, muitas vezes, fazem parte da infância das pessoas, é possível compreender que os signos que permeiam os contos de fadas se tornam parte da construção do indivíduo. Autora do livro *O Universo Simbólico da Criança*, Adriana Friedmann, compreende que “os símbolos têm um grande poder de evocar, já que se dirigem ao nosso intelecto, às nossas emoções e ao nosso espírito” (2015, p. 88). De forma que, quando se vincula um desses signos a alguém, é normal que traga, também, um apelo emocional à sua personalidade.

Vale ressaltar que, apesar dessa aura mágica que a simbologia de fada detém, o apelido pode conter um viés totalmente oposto ao da misticidade. Valerie Walkerdine, em seu artigo *A Cultura Popular e a Erotização das Garotinhas* (1999),

debate sobre a sexualização que alguns desses apelidos “inocentes” contém, sobretudo da erotização da inocência infantil. Entretanto, este não é o caso da alcunha que foi dada à Rayssa Leal, a qual não foi designado apenas pelo seu vídeo fantasiada de fada, mas também pelos resultados e pelas manobras consideradas acima da média para uma garota de apenas sete anos, na época.

A pureza e a inocência de uma criança, somada aos preceitos das fadas nos contos populares, como misticidade e fantasia, podem fazer com que a atleta, que começou a andar de *skate* aos 6 anos, tenha uma aura mágica sob sua imagem. Todos os feitos e conquistas que a Fadinha obteve acabam se tornando especiais. Adriana Friedmann compreende que “os símbolos têm um grande poder de evocar, já que se dirigem ao nosso intelecto, às nossas emoções e ao nosso espírito” (2015, p. 88). De forma que, quando se vincula um desses signos a alguém, é normal que traga, também, um apelo emocional a sua personalidade.

Inicialmente, o trabalho trata sobre a carreira da *skatista* e como a mídia, através do programa *Esporte Espetacular*, da Rede Globo, repercutiu seus feitos. O primeiro capítulo traz descrições das reportagens em que Rayssa Leal foi abordada no período anterior e posterior às Olimpíadas de Tóquio. Ao todo, foram analisadas 12 reportagens. A margem de tempo entre a primeira e a última publicação foi de oito anos, tendo início em 2015, com a já citada reportagem da criança vestida de fada.

O capítulo seguinte tem como tema os elementos comuns a todas as histórias, os quais Joseph Campbell nomeou como Jornada do Herói. Esses conceitos podem ser considerados os mais influentes quando se trata de narrativa no âmbito da comunicação. Serão expostos os elementos que compõem a estrutura das histórias e como se adaptam ao roteiro das produções audiovisuais, tendo como base também a obra Christopher Vogler. As etapas do monomito, pela perspectiva de Campbell, são fundamentais para que a produção consiga passar com mais exatidão a mensagem desejada ao telespectador.

Por fim, tendo caracterizado todos os elementos que serão abordados pelo trabalho, foi realizada a análise do documentário. O intuito foi elencar como os recursos utilizados auxiliam na mitificação da atleta. No capítulo, também foi discutido sobre a definição do que é documentário, a partir do livro *Introdução ao Documentário*, de Bill Nichols. A partir da análise, é possível afirmar que o documentário auxiliou a transformar Rayssa Leal em uma heroína?

2 O TRAJETO DA FADA E A MÍDIA

Após as Olimpíadas de Tóquio — realizadas entre os dias 23 de julho e 8 de agosto de 2021 — a pequena cidade de Imperatriz, no Maranhão, ganhou um novo ícone para se idolatrar. A *skatista* Rayssa Leal, de apenas 13 anos na época, tornou-se a brasileira mais jovem a conquistar uma medalha olímpica — na modalidade *street*. Mas seus feitos começaram desde antes: com apenas sete anos de idade, foi a primeira campeã nacional mirim na modalidade *skate street*. Anos mais tarde, em 2019, tornou-se a mais jovem atleta a ganhar uma modalidade mundial, no Street League Skateboarding (SLS) Los Angeles, e, assim, conquistar a vaga nas Olimpíadas de Tóquio.

FIGURA 1 - Rayssa Leal comemora a prata nas olímpias



Fonte: Time Brasil

Nascida em 2008, a imperatrizense passou a se interessar por *skate* desde cedo. Em um esporte majoritariamente masculino, enfrentou o preconceito da

sociedade e a resistência de seus pais — como mostra o documentário da *Globo Play* — para se destacar como uma das principais atletas da modalidade. O destaque veio em 2015, após viralizar o vídeo publicado por sua mãe, no qual realiza manobras fantasiada de fada. O vídeo foi compartilhado por Tony Hawk⁸, um de seus maiores ídolos no esporte. Além disso, pouco depois, o programa *Esporte Espetacular*, da *Rede Globo*, produziu uma reportagem especial sobre a Rayssa, em que proporcionou o encontro da fã com o ídolo.

FIGURA 2 - Tony Hawk compartilha vídeo de Rayssa Leal



A publicação já atingiu a marca de 2,4 milhões de visualizações

⁸ Anthony Frank Hawk nasceu nos Estados Unidos, em Carlsbad, Califórnia, no dia 12 de maio de 1968. Multicampeão masculino nos *skates*, foi nomeado pela *FoxWeekly* para o prêmio de Mais Influentes Skatistas de Todos os Tempos, em 2014.

Com apenas dez anos de idade, a *skatista* assinou seu primeiro contrato profissional, com a empresa norte-americana *Nike*. Sendo uma das atletas mais jovens a assinar com a empresa de material esportivo, o vídeo divulgado pela empresa, no mês das Olimpíadas, já atingiu a marca de 8,5 milhões de visualizações no *YouTube*.

Em 2019, com 11 anos de idade, participou de seu primeiro grande torneio de *skate* profissional, o SLS Londres. O terceiro lugar no evento também foi seu primeiro prêmio conquistado profissionalmente. Porém, a maior conquista do ano viria dois meses mais tarde: o título no SLS Los Angeles, realizado em julho. A colocação resultou não apenas no recorde de *skatista* mais jovem campeã de uma etapa mundial, mas também na classificação para as Olimpíadas de Tóquio 2020, que foi realizada em 2021.

Nos meses anteriores ao evento olímpico, diversas mídias esportivas elencaram Rayssa Leal como uma das principais atletas brasileiras na competição. Além disso, apontaram como grande candidata a uma medalha⁹. Iniciava-se, então, uma forte cobertura sobre os passos da atleta. Pela primeira vez na história das Olimpíadas, o *skate* esteve na disputa, tendo a premiação na primeira (modalidade *street*) e última (*park*) semana de jogos.

No dia 25 de julho de 2021, foi a vez do *skate street* ser disputado. Com as brasileiras Letícia Bufoni e a campeã mundial e favorita, Pâmela Rosa, em Tóquio, quem se destacou foi Rayssa Leal, que, com a manobra *slide* no *backside*, conseguiu a nota 3,39. No total, a atleta somou a avaliação 14,64. Valor, este, que só foi superado pela atleta da casa, Momiji Nishiya, que obteve 14,74. Com o segundo lugar na modalidade *Skate Street*, a *skatista* também foi eleita, em votação pelo público, como a esportista que melhor representou os valores olímpicos em eleição organizada pelo Comitê Olímpico Internacional (COI).

⁹ Quais são os brasileiros favoritos para a medalha nas olimpíadas de Tóquio. Globo Esporte, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/olimpiadas/blogs/brasil-em-toquio/noticia/quais-sao-os-brasileiros-favoritos-para-a-medalha-nas-olimpiadas-de-toquio.ghtm>. Acesso em: 27/03/2023.
Brasil quer superar seu próprio recorde olímpico: veja as apostas de medalhas do país na Tóquio 2020. El País, 2021. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/esportes/jogos-olimpicos/2021-07-22/brasil-quer-superar-seu-proprio-recorde-olimpico-veja-as-apostas-de-medalhas-do-pais-na-toquio-2020.html#:~:text=O%20Brasil%20chega%20aos%20Jogos,Rio%202016%20ao%20seu%20lado>. Acesso em: 27/03/2023.

As inúmeras conquistas alavancaram a fama de Rayssa à nível mundial. Em entrevista à revista *Vogue*, realizada em novembro de 2021, a *skatista* falou sobre a idolatria que detém, fato que causa algumas situações inusitadas para a jovem. “Às vezes estou colocando a comida na boca e vem alguém pedir para tirar foto, não era assim antes.”

A fama da atleta cresceu paralelamente com a sua exposição na mídia. Este trabalho realizou um levantamento das matérias sobre a fadinha veiculadas no programa *Esporte Espetacular*, da Rede Globo, desde 2015. Foi neste ano que produziram a primeira reportagem especial, de 22 minutos, sobre a *skatista*, com a manchete: “Conheça Rayssa, a ‘fadinha do skate’ que encantou Mineirinho e Bob Burnquist”.

É possível verificar, nessa primeira matéria, elementos que foram utilizados com base na narrativa da Jornada do Herói pelo documentário da *Globo Play*. Os encontros entre a jovem atleta e seus ídolos, Tony Hawk e Letícia Bufoni¹⁰, serviram para a construção dos arquétipos de mentor e aliado na produção analisada pelo trabalho. “Assim que entramos no mundo dos contos de fadas e mitos, tomamos ciência de que há tipos de personagens e relacionamentos recorrentes [...]” (VOGLER, 2015, p. 61). Mais à frente será abordada a característica e a função de cada personagem dentro do monomito.

Após a estreia em rede nacional, seus feitos só voltaram a ser noticiados três anos depois, em 2018, depois de conquistar o tricampeonato brasileiro da modalidade. E, diferentemente da conquista anterior, este foi noticiado através de uma nota coberta de apenas 1 minuto. O trajeto de Rayssa até os Jogos Olímpicos também foi noticiado, porém sem maior ênfase da grande mídia. O programa produziu uma reportagem, de 6 minutos e 11 segundos, sobre o terceiro lugar no Circuito Mundial de Skate, resultado que a deixou próxima da competição internacional.

¹⁰ Letícia Bufoni e Silva é considerada uma das principais atletas do *skate* feminino brasileiro. Com 29 anos de idade, coleciona bons resultados internacionais na modalidade desde 2010, com o segundo lugar no *X Games Los Angeles*.

QUADRO 1 - Quantidade de reportagens analisadas

ESPORTE ESPETACULAR	REPORTAGENS ANALISADAS
Pré Olimpíadas (2015 até julho de 2021)	6
Pós Olimpíadas (a partir de julho de 2021)	6

Fonte: *Elaboração própria*

Apesar de estar na mídia desde os sete anos de idade, foi em 2021 que se verificou uma maior abordagem sobre a atleta. Se antes, em sete anos, foram produzidas seis reportagens com a *skatista*, após a medalha de prata Olímpica foi possível verificar a mesma quantidade em apenas um semestre. Além disso, as produções tiveram um enfoque não apenas nos resultados, mas também na rotina da esportista. Como a reportagem de seis minutos, veiculada no dia 21 de novembro de 2021, que acompanha Rayssa Leal em passeio a um parque de diversões.

Intitulada como “Rayssa Leal, a fadinha do skate, se diverte em parque de diversões”, a produção — apesar do repórter Guilherme Roseguini mostrar algumas de suas conquistas — tem como objetivo resgatar o “lado infantil” da atleta. A passagem pela Disney serve para mostrar que, mesmo com os feitos, a esportista continua sendo uma criança, como todas as outras. O encanto pelos cenários temáticos e o nervosismo ao andar na montanha-russa foram registrados ao lado de sua “aliada” — considerando o arquétipo do monomito — Letícia Bufoni. Esse tipo de matéria auxilia na simpatia que o público detém com ela.

A irreverência e o carisma da *skatista* são frequentemente abordados. A personalidade alegre, junto com a magia de seu apelido, faz com que os novos atletas passem a se basear em seus feitos. A reportagem “Jovens skatistas se inspiram na Fadinha e sonham com medalha olímpica”, de Diogo Marques, que foi ao ar em 29 de agosto de 2021, demonstra um cenário que se popularizou após a prata olímpica: Rayssa Leal se tornou um ícone para novos atletas da modalidade. Diferentemente da matéria de 2015, em que era a Fadinha quem sonhava em encontrar seus ídolos Tony Hawk e Letícia Bufoni, agora é ela que tem o papel de ídolo que as pessoas têm o desejo de conhecer.

Apesar de Rayssa ter aparecido mais constantemente na mídia pós Olimpíadas, constata-se que desde a sua primeira aparição sua imagem é tratada para se tornar um ícone no esporte — o que se consolidou pelas conquistas em competições mundiais. Mesmo as reportagens tendo um objetivo diferente de um documentário, observa-se que alguns dos recursos, utilizados pelo *É Ouro! O Brilho do Brasil em Tóquio*, começaram a ser construídos nessas matérias.

Características do monomito, as vitórias, normalmente, são representadas após momentos de dificuldades. Na reportagem “Rayssa Leal supera campeã olímpica e vence etapa do circuito mundial”, do dia 31 de outubro de 2021, antes de mostrar a manobra com a qual a *skatista* atingiu o primeiro lugar, foi salientado os percalços que ela teve na etapa da Liga Mundial de Skate Street. Após a queda na penúltima volta, Rayssa estava na terceira colocação e, restando apenas uma tentativa, com um *kickflip backside 50-50*¹¹, adquiriu a maior nota da competição para faturar o título.

Os bons resultados não elevaram apenas os *status* de Rayssa, que se tornou exemplo para diversos novos atletas, como também da modalidade. O Brasil sempre obteve bons resultados e com bastante adeptos no país¹², porém, após a medalha da jovem, o *skate* passou a ser frequentemente transmitido pelos canais *Globosat* e, na maior parte das vezes, com a *skatista* presente. Entre as coberturas, o *Esporte Espetacular*, que tradicionalmente televisiona eventos ao vivo, exibiu no dia 06 de novembro de 2022 a final da Liga Mundial de Skate Street, em que a Fadinha saiu campeã.

O crescimento das transmissões desses eventos auxiliou na mitificação dos atletas. Para Fogliatto e Marques (2022), o número de seguidores que Rayssa ganhou após a prata olímpica não está ligado apenas à fama repentina, mas também a um público que passou a ter interesse pelo esporte e pela sua promissora carreira. Auxiliada pela mídia, que acompanha cada vez mais seus passos, a Fadinha passou a exercer uma forte influência no comportamento dessas pessoas. No dia seguinte a medalha de prata Olímpica, o portal de notícias *UOL* publicou uma matéria em que

¹¹ Manobra em que o *skate* gira 360° junto com o próprio eixo.

¹² Chega a 8,5 milhões o número de skatistas no Brasil. Metodista, 2017. Disponível em: <http://www.metodista.br/rroonline/noticias/esportes/2017/chega-a-8-5-milhoes-o-numero-de-skatistas-no-brasil-ouca-no-esporte-10>. Acesso em: 11/01/2023.

apontava um aumento das vendas em 79,9% nos produtos relacionados a *skate*. Os dados foram divulgados pela loja de materiais esportivos *Netshoes*.

A espetacularização do esporte (KELLNER, 2004), proporcionada, também, por essa cobertura da mídia, acaba por influenciar diretamente no culto ao atleta, o qual influencia alguns dos principais padrões de comportamento da sociedade. Isso acaba por gerar, além da aproximação do público, uma forte movimentação econômica.

Esses rituais culturais celebram os mais profundos valores da sociedade (por exemplo, a competição, a vitória, o sucesso e o dinheiro), e as empresas estão dispostas a investir grandes verbas para terem seus produtos associados a esses eventos (KELLNER, 2010, p.7).

Com Rayssa Leal não foi diferente. Garota propaganda de grandes empresas como *Nike* e *Nescau*, além do *Banco do Brasil*, a *skatista* passou a ser personagem cada vez mais frequente no cotidiano das pessoas. Todos esses elementos facilitam a construção de “heroína” que se fomenta no documentário *É Ouro ! O Brilho do Brasil em Tóquio*.

3 JORNADA DO HERÓI

Em todo mundo, independente da época ou do povo, os mitos fizeram parte da formação da sociedade. Repleto de significados, essas histórias trazem respostas às dúvidas e aos receios dos povos, mostrando-os como reagir diante de momentos de dificuldades e sucesso. De acordo com Campbell (1990), esses contos partem de quatro funções fundamentais: a misticidade, a cosmológica, a sociológica e a pedagógica.

Para a procedência do trabalho, abordaremos o tema sob a perspectiva das duas últimas. A questão sociológica tem relação à validação de uma determinada ordem social, ou seja, é uma forma de sustentar o pensamento e modo de agir de um certo período de tempo. “Foi essa função sociológica do mito que assumiu a direção do nosso mundo” (CAMPBELL, 1990, p. 32). Já a função pedagógica, que, para o autor, todas as pessoas deveriam se conectar, consiste no ensinamento que essas histórias se traduzem. Isto é, “como viver uma vida humana sob qualquer circunstância. Os mitos podem ensinar-lhe isso” (CAMPBELL, 1990, p. 32).

O autor fundamenta que, nos mais diversos períodos da história humana, esses contos foram estruturados dentro de um mesmo recurso narrativo. É típico dos mitos e das histórias sagradas, como Moisés e a salvação do povo hebreu do Egito, no catolicismo, ou o despertar de Sidarta Gautama, no budismo. Mas também passou a ser adaptado para os variados tipos de enredos. Pode ser observado em longas metragens, como *Star Wars* e a animação *O Rei Leão*. Além disso, está presente em obras literárias, como *O Senhor dos Anéis* e *Harry Potter*. Todas essas histórias são, essencialmente, constituídas a partir dos elementos que Joseph Campbell (1989), em seu livro *O Herói das Mil Faces*, definiu como monomito ou Jornada do Herói.

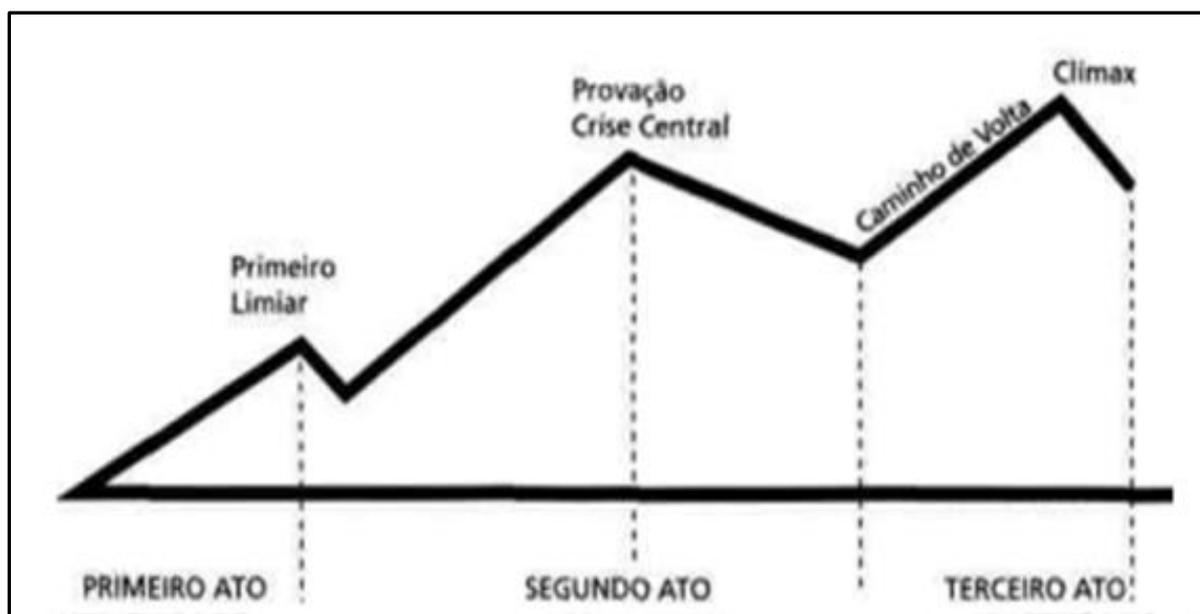
As vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir padrão da unidade nuclear acima descrita: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida (CAMPBELL, 1989, p. 20).

Pela primeira vez, um autor expôs essas características em comum. Consciente ou não, são recursos que atingem diretamente as emoções do destinatário, a fim de ter, mais facilmente, a recepção positiva do público. Christopher

Vogler, em seu livro *A Jornada do Escritor* (2015), reuniu esses conceitos e adaptou aos roteiros cinematográficos. Com maior foco em filmes *Hollywoodianos*, a obra traz elementos essenciais à análise do documentário *É Ouro! O Brilho do Brasil em Tóquio*. “Os estágios [...] podem ser identificados em todos os tipos de história, não apenas naquelas que apresentam ação física “heróica” e aventuras” (VOGLER, 2015, p. 45).

As histórias seguem padrões que podem ser separados em três fases: O chamado, a iniciação e o retorno. A seguir, será abordado cada um dos estágios, os quais se subdividem em um total de 12 etapas — nem todas serão tratadas neste capítulo, apenas as que ajudarão no desenvolvimento do trabalho. Para praticidade, iremos considerar a distinção feita por Vogler. “Os estágios podem ser excluídos, acrescentados e drasticamente embaralhados sem perder em nada sua força” (VOGLER, 2015, p. 58).

Figura 3 – Principais picos dramáticos da Jornada do Herói



Fonte: *A Jornada do Escritor* (2015), de Christopher Vogler

3.1 A PARTIDA

Na maioria das histórias, o herói inicia sua jornada no que Vogler (2015) chamou de Mundo Comum. É a base de nossa personagem, lugar em que estabelece

sua história antes de receber o chamado para a missão. Pode ser considerado o momento chave para o começo do enredo, pois é o ponto de partida para que o público se aproxime e sinta-se familiarizado com o protagonista.

A obra de J.K Rowling, *Harry Potter*, apresenta o Mundo Comum na casa do tio de Harry, local em que não há bruxos, antes de receber o convite para ingressar em Hogwarts. Em *Madagascar*, animação da DreamWorks Animation, o zoológico de Nova York é estabelecido como ponto de início da jornada, lugar que serve como base de comparação para quando as personagens avançarem na história.

3.1.1 O Chamado

Na bíblia, enquanto Moisés pastoreava, Deus aparece a partir de um arbusto em chamas e lhe oferece a missão de salvar os Hebreus dos egípcios. A mitologia grega traz os elementos com Teseu, que, ao chegar em Atenas, escuta a história de uma criatura que habitava o centro do Labirinto e, a partir disso, parte em busca de derrotar o Minotauro.

Na literatura fantástica de *O Hobbit*, Bilbo Baggins vive sua vida tranquila no Condado até Gandalf lhe convidar à missão de ajudar os anões a reconquistar Erebor, a Montanha Solitária, do dragão Smaug. Em *Star Wars*, talvez a principal obra cinematográfica inspirada nos estudos de Campbell, Luke Skywalker está em Tatooine quando recebe uma mensagem holográfica da Princesa Léia, através de seu dróide R2-D2. O recado, destinado à Obi-Wan Kenobi, acaba por ser o ponto de partida do filme e da aventura do jovem jedi.

A aventura pode começar como um mero erro, [...]; igualmente, o herói pode estar simplesmente caminhando a esmo, quando algum fenômeno passageiro atrai seu olhar errante e leva o herói para longe dos caminhos comuns do homem (CAMPBELL, 1989, p. 35).

Como pôde ser visto nos quatro exemplos citados, o estágio inicial de toda e qualquer narrativa pode se chamar de “o chamado”. Isto é, em algum momento da vida e por alguma razão externa, o herói recebe a convocação para uma missão desconhecida. Porém, quase sempre essa etapa é seguida da renúncia.

3.1.2 A Recusa Do Chamado

Em *Avengers: End Game*, filme com segunda maior bilheteria da história do cinema¹³, após Thanos conseguir êxito em apagar metade da população universal, Homem de Ferro, interpretado por Robert Downey Jr, recusa o chamado dos Vingadores para tentar consertar o passado. Já em *Star Wars*, após receber a mensagem holográfica e se encontrar com Kenobi, Luke Skywalker rejeita partir para salvar a Princesa Leia e acaba por ficar em Tatooine.

Na Bíblia, até mesmo Cristo hesita em aceitar seu sacrifício no momento em que pede a Deus: “se possível, afaste de mim este cálice” (Mt. 26:39). Assim como na etapa anterior, a recusa pode aparecer de diversas formas e, nem sempre, de forma direta. “Não raro, nesse momento o herói hesita no limiar da aventura, recusando o chamado ou manifestando relutância” (VOGLER, 2015, p. 49).

Na série produzida pela HBO, *The Last of Us*, inspirada no jogo homônimo exclusivo para Playstation, Joel recusa a proposta de Marlene para levar Ellie ao encontro do grupo rebelde Vagalumes. A personagem só decide aceitar quando entende que é a única alternativa para que também consiga sair em busca de seu irmão, Tommy, que estava fora da zona segura de Boston.

3.1.3 O Auxílio Do Mentor

Na mitologia grega, o centauro Quíron serviu como mentor, dentre tantos heróis, para Hércules. Ainda na Grécia, a Deusa da Sabedoria, Atena, assume esse papel em diversas histórias, pode-se citar Perseu, que, com a espada e o escudo recebidos pela Deusa, derrotou a terrível Medusa. Já na literatura, a série de Carlos Ruiz Zafón, *Cemitério de Livros Esquecidos*, tem a personagem Fermin agindo como mentor de Daniel Sempere.

Essa etapa do monomito também pode ser observada nos mais variados gêneros cinematográficos. Na comédia *Uma Noite do Museu*, Theodore Roosevelt, protagonizado por Robin Williams, em determinado momento exerce o arquétipo para a personagem de Ben Stiller, quando este inicia seu emprego no museu. Luke

¹³ Arrecadou total de 2,798 bilhões de dólares, ficando apenas atrás de Avatar.

Skywalker não conseguiria controlar o uso da força e derrotar o Império sem os ensinamentos Obi-Wan Kenobi e, mais posteriormente, Mestre Yoda. Em *Senhor dos Anéis: Sociedade do Anel*, Gandalf tem como objetivo guiar o pequeno grupo de hobbits em suas empreitadas para destruir o Um Anel.

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora [...] que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (CAMPBELL, 1989, p.39).

Esse arquétipo está presente na grande maioria das histórias e tem a importante missão de, quase sempre, ajudar o herói. Seja com ensinamentos, motivação ou com objetos, o mentor auxilia na evolução do protagonista, exercendo uma influência crucial para o decorrer da narrativa.

3.1.4 O Primeiro Limiar

Após o encontro com o mentor, é nesse momento em que o protagonista marca a passagem do primeiro para o segundo ato de seu objetivo. O herói terá que enfrentar os perigos e as dificuldades de sua missão. Muitas vezes o desconhecido é o motivo de temor para as personagens e, nas histórias, podem ser seres que aparecem para impedir a passagem do limiar, porém, o herói enfrenta seus medos para avançar em seu caminho. Para Vogler, “é o momento em que a história decola e a aventura realmente começa. [...] Filmes em geral são constituídos por três atos [...]. O Primeiro Limiar marca o ponto de virada entre o Primeiro e o Segundo Ato” (VOGLER, 2015, p. 50).

Vemos esse cenário nas mais variadas histórias. Na mitologia grega, Cérbero, o guardião do Mundo Inferior, tem o papel de barrar a entrada daqueles que tentam seguir pelo reino de Hades. Na animação da DreamWorks, *Shrek*, o primeiro limiar aparece no momento em que o protagonista chega ao castelo do Lorde Farquaad e enfrenta dezenas de soldados que foram desafiados a derrotá-lo. Após a luta, Shrek decide salvar a Princesa Fiona, que estava presa em um castelo, em troca de liberar sua casa dos intrusos.

Em *Star Wars IV: Uma Nova Esperança*, a passagem para o segundo arco acontece após Luke Skywalker ter seus tios assassinados pelo Império em Tatooine. Motivado para vingar as mortes de seus familiares, Luke inicia seus treinos com o mestre jedi Obi-wan Kenobi.

3.2 A INICIAÇÃO

Após seguir sua aventura e passar pelo primeiro limiar, o herói agora se encontra longe do Mundo Comum, sem a opção de voltar a sua vida anterior. Em sua frente, o Mundo Especial, local em que o desconhecido predomina, tendo um forte contraste com todas as experiências anteriores da personagem.

Em *Madagascar*, quando as personagens chegam no país africano, instantaneamente se vê uma grande diferença com o espaço que se encontravam anteriormente, o zoológico de Nova York. Na também animação da DreamWorks, *Kung Fu Panda*, outra obra que utiliza fielmente a estrutura da Jornada do Herói, o segundo estágio inicia com o ingresso de Po no Palácio de Jade, local em que o herói começa a praticar a arte marcial.

Logo após Harry Potter entrar em Hogwarts, o contraste com a casa de seu tio em Londres espanta o público, mesmo sem entendermos as regras desse novo mundo. No Mundo Especial, Harry enfrenta desafios que eram inimagináveis anteriormente.

3.2.1 Aproximação Da Caverna Oculta

Pode se considerar um dos estágios chaves de toda a jornada do nosso herói. Depois do encontro com o mentor e os testes que seguiram até o encontro com o guardião do primeiro limiar, a aproximação da caverna oculta é o momento em que o objetivo está perto de ser concluído. É o local em que irá enfrentar seu maior desafio, mas também triunfará em sua missão.

Em *Star Wars: O Retorno do Jedi*, a Estrela da Morte representa a caverna, local em que Luke Skywalker encontra Darth Vader e o Imperador Palpatine, protagonizando uma das cenas mais emblemática de todo o cinema. Na primeira

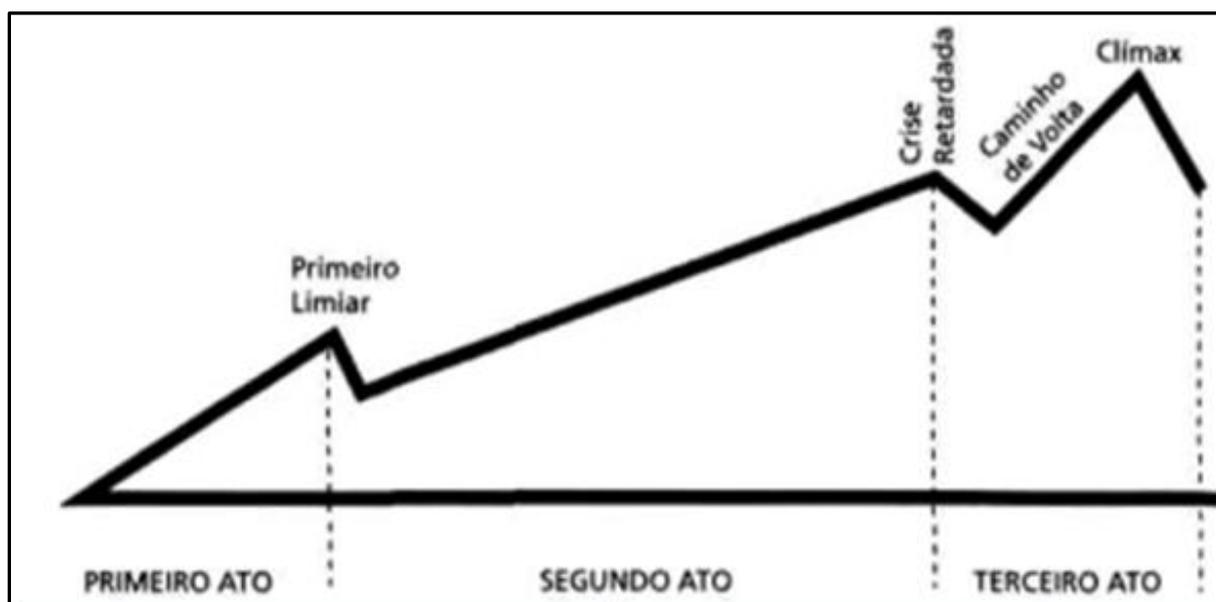
animação de *Shrek*, é simbolizada pelo castelo em que a Princesa Fiona está presa, tendo um dragão como protetor do local.

Em eventos esportivos, as arenas e os ginásios em que são realizadas as finais são os lugares em que os atletas terão que passar pelo desafio. A aproximação pode ser considerada toda a fase de treinamentos que o esportista realiza. Como a clássica cena do filme de Sylvester Stallone, *Rocky: Um Lutador*, em que o boxeador se prepara para a luta contra Apollo Creed ao som de *Eye of the Tiger*, da banda estadunidense Survivor, ao fundo.

3.2.2 Provação

Muitas vezes é nesse momento em que o herói irá até o seu limite e leva o público à tensão, sem saber se irá conseguir o êxito em seu objetivo. “Toda história precisa de um momento de vida ou morte em que o herói e seus objetivos estão em perigo mortal” (VOGLER, 2015, p. 54). É o principal momento do segundo ato ou, em alguns casos, de toda a narrativa. Pode ser vista de duas formas na narrativa, ao meio do segundo ato ou ao final, o que Vogler chama de “Crise Retardada.”

FIGURA 4 – Picos dramáticos com a provação tardia



Fonte: *A Jornada do Escritor* (2015), de Christopher Vogler

Agora no âmago da caverna, o herói passará pelo maior combate para conquistar seu objetivo. A provação pode aparecer com a morte e o renascimento, como em *Harry Potter*, em que o protagonista morre na batalha final, para assim enfraquecer Voldemort e, ao ressuscitar, derrotá-lo; no sexto episódio de *Star Wars*, a batalha entre Luke e Darth Vader é o momento em que o jovem jedi confronta a tentação de seguir ao lado negro da força para salvar as galáxias do Império.

Em documentários esportivos, normalmente é retratado como as grandes finais que o atleta tem como objetivo. Em *The Last Dance — Arremesso Final*, em português — da Netflix, que retrata o auge da franquia de basquete norte-americano Chicago Bulls, vemos o sétimo jogo da final da temporada 1997-98 da NBA, contra o Utah Jazz, como ponto de provação de Michael Jordan e companhia.

3.2.3 Recompensa

“O herói agora toma posse do tesouro que viera buscar, sua recompensa” (VOGLER, 2015, p. 54). Após sobreviver à caverna oculta, é o momento em que se conquista o prêmio pela missão. A recompensa pode aparecer de diversas formas, dos meios mais extravagantes, com prêmios e celebrações, às mais singelas, pelo reconhecimento e pequenos gestos.

Em *O Mágico de Oz*, Dorothy recebe o sapatinho de rubi ao derrotar a Bruxa Malvada, de modo a conseguir voltar para sua casa, no Kansas. No último filme da trilogia do *Senhor dos Anéis*, após ser um dos principais personagens a salvar a Terra Média de Sauron, Aragorn é nomeado rei de Arnor, de forma a unir o Reino dos Homens, o que não acontecia desde o reinado de Isildur muitos anos antes.

Nos esportes, a recompensa vem por meio dos títulos e das premiações. Em *Rocky II: A Revanche*, após a derrota no primeiro filme para Apollo Creed, Balboa aceita a revanche oferecida por seu oponente e passa a se preparar para a disputa do cinturão. Após uma luta intensa e parelha, os dois lutadores acabam por se nocautear. É neste momento em que o público fica na maior expectativa, se a luta terminasse empatada, Creed continuaria com o título. Porém, Rocky, com muito esforço, consegue se levantar e receber sua recompensa e se tornar campeão mundial.

3.3 O RETORNO

Com a conclusão do objetivo inicial, o herói agora inicia o retorno para a casa com o prêmio de sua jornada. Porém, apesar de uma aparente tranquilidade, poderá enfrentar novos desafios pela frente. É no terceiro ato, também, que a história atinge, como vimos na Figura 3 e 4, seu pico de dramaticidade. Campbell (1989) define esse momento como aquele em que:

[...] o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano (CAMPBELL, 1989, p.113).

No último filme da trilogia do *Senhor dos Anéis*, após destruir o Um Anel na Montanha da Perdição, Frodo Baggins tem que decidir entre ficar no Condado ou seguir com seu tio, Bilbo Baggins, às Ilhas Élficas, para nunca mais voltar. Na série *The Last Dance*, após o título da temporada 1997-1998 da NBA, o Chicago Bulls, comandado por Michael Jordan voltam para Chicago na festa realizada para recepcioná-los.

3.3.1 Caminho De Volta

Aqui inicia-se o último estágio da missão. Após desbravar os mais diversos desafios, o herói agora terá que voltar ao Mundo Comum e enfrentar as consequências, nem sempre positivas, de seus atos. Em algumas histórias, também marca a passagem pelo segundo limiar, podendo haver novas reviravoltas e problemas pelo caminho.

Estamos passando agora para o Terceiro Ato [...]. Esse estágio marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. O herói percebe que o Mundo Especial deve, no fim das contas, ser deixado para trás, e que ainda há perigos, tentações e testes pela frente (VOGLER, 2015, p. 55).

No Universo Cinematográfico da Marvel (MCU), alguns filmes utilizam esse estágio como o encerramento do longa. Em *Thor: Ragnarok*, após salvarem o povo

de Asgard do Ragnarok, a espaçonave em que se encontram é capturada por Thanos, na última cena da obra. O filme *Spider Man: No Way Home* tem a virada do arco ao final, quando Doutor Estranho sinaliza que, para reverter a situação do multiverso, é preciso que todos esqueçam que o Peter Parker é o Homem Aranha, alterando completamente o destino da personagem.

Diferentemente da adaptação cinematográfica de *O Senhor dos Anéis*, na literatura, após derrotarem Sauron, o grupo de Hobbits entram em um novo desafio ao voltarem para o Condado e o encontrar tomado por Saruman. Em *O Mágico de Oz*, Dorothy está prestes a embarcar no balão para voltar à sua casa, quando Totó salta para ir atrás de um gato, o que faz com que a heroína perca o transporte para Kansas e se veja presa no local.

3.3.2 Retorno Com O Elixir

Completado a sua missão, chegou o momento de retornar ao Mundo Comum. Após adquirir toda a experiência de seus desafios, o herói nunca mais será o mesmo, tendo que conviver com as consequências de seus atos. O elixir pode ser considerado algum conhecimento, objeto ou item especial que, ao ser compartilhado, trará benefícios às pessoas ou até mesmo o autoconhecimento da personagem.

Algumas vezes, o Elixir é o tesouro conquistado na busca, mas pode ser o amor, a liberdade, a sabedoria, ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe, mas se pode sobreviver a ele. Outras vezes, o Elixir é apenas uma volta para casa, com uma boa história para contar (VOGLER, 2015, p. 57).

No universo das animações, em *Madagascar 2: A Grande Escapada*, Alex e seus aliados descobrem que uma represa está obstruindo a passagem de água para a vila de animais. Após destruírem a represa, os heróis retornam ao Mundo Comum reabastecendo a lagoa da savana em que moram. Já ao final de *Kung-Fu Panda 3*, Po, após concluir sua jornada interior, que vem desde o primeiro longa, retorna como mestre para o Palácio de Jade e passa a ensinar a arte marcial para todos os moradores da vila, elevando-os espiritualmente.

Após derrotar o Império, em *O Retorno de Jedi*, Luke Skywalker retorna para restaurar a paz nas galáxias, que havia sido corrompida por Palpatine e Darth Vader.

Assim como Harry Potter, ao duelar e vencer Voldemort, salva a todos do bruxo das trevas.

3.4 ARQUÉTIPOS

Em todas os contos e mitos há padrões nos comportamentos e nas relações das personagens, que exercem funções dentro de um mesmo enredo. Essas atribuições são denominadas como arquétipos, os quais servem “para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana” (VOGLER, 2015, p. 61). Ou seja, são formas de agir comuns e que se repetem no subconsciente das pessoas, sendo vistas nos mais diversos mitos e histórias da humanidade.

Dentro de um enredo, são fundamentais para a construção da narrativa. Cada personagem exerce sua função de forma a auxiliar a jornada do herói pelo Mundo Especial. Porém, de acordo com Vogler, elas atuam “não como papéis rígidos de personagens, mas como funções desempenhadas temporariamente pelos personagens para alcançar certos efeitos numa história” (VOGLER, 2015, p.62).

FIGURA 5 – Os arquétipos para chistopher vogler



Fonte: *A Jornada do Escritor* (2015), de Christopher Vogler

Isso mostra que uma mesma personagem pode exercer diferentes arquétipos no enredo, dependendo do que a situação exigir, como se fossem máscaras. No tópico seguinte, será destrinchada as funções dos principais papéis encontrados no episódio *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?* de modo a elucidarmos para o momento da análise no próximo capítulo.

3.4.1 Herói

Um dos principais arquétipos dentro das histórias são os heróis. Apesar de terem que possuir qualidades e emoções que o público se identifique e possa se reconhecer, devem ser considerados personagens únicos, que estão dispostos a se sacrificar pelo bem maior das pessoas. Em *Vingadores: End Game*, Tony Stark

exerce esse papel ao final, quando se entrega ao utilizar a Manopla do Infinito e salvar a parte do universo que Thanos havia dizimado no filme anterior.

No decorrer do roteiro, também vemos a evolução do herói. Os obstáculos ultrapassados auxiliam na aprendizagem, de forma que, ao final da jornada, seja possível observar um nível de sabedoria e crescimento maior que as demais personagens. Po, em *Kung Fu Panda*, é um ótimo exemplo de herói que evolui constantemente ao longo da história. Inicialmente visto como um panda incapaz de aprender a lutar, cresce a ponto de se tornar mestre ao final da trilogia.

Heróis vencem obstáculos e alcançam objetivos, mas também ganham conhecimentos e sabedoria. A essência de muitas histórias está no processo de aprendizado entre um Herói e um mentor [...] (VOGLER, 2015, p. 69, 70).

Apesar de todas as qualidades, o herói também possui defeitos que precisam ser superados ao longo de sua missão. Um personagem perfeito, além de impossibilitar a sua evolução no roteiro, acaba por prejudicar a simpatia que o público detém, já que em uma boa história é preciso “reconhecer um pouco de nós mesmos num Herói” (VOGLER, 2015, p. 69, 72). Um exemplo é Frodo, na trilogia *Senhor dos Anéis*, que possui diversos defeitos que são vistos durante a sua jornada. A tentação em utilizar o Um Anel, as dúvidas e a insegurança que são apresentadas durante a história facilitam a identificação do público com a personagem.

O herói acaba por se tornar o protagonista dentro da jornada e suas ações, por vezes falhas, guiam o grupo para a missão. Há diversos tipos de personagens que encaixam no arquétipo. Por sua flexibilidade, é encontrado desde as animações, às comédias e dramas, ou seja, independente do gênero, o herói se faz presente na história.

3.4.2 Mentor: Velha Ou Velho Sábio

O papel do mentor é fundamental para que o herói se mantenha firme em sua jornada. Normalmente visto como alguém com maior experiência, tem a importante função de orientar e preparar a personagem para os desafios do Mundo Especial. Pode-se citar Mestre Yoda, em *Star Wars: O Império Contra-ataque*, ao servir como

mentor de Luke Skywalker, ensinando-o a utilizar a Força e atingir o equilíbrio comum aos jedís.

A figura do Mentor, seja nos sonhos, nos contos de fada, nos mitos ou nos roteiros [...] simboliza o que o herói pode se tornar e persistir na Estrada do Herói. Mentores quase sempre são ex heróis que sobreviveram às provações da vida [...] (VOGLER, 2015, p.80).

Além dos ensinamentos, o arquétipo também pode aparecer com outras funções. Presentes que irão auxiliar o herói a enfrentar seus desafios também são comuns de serem providos pelo mentor. Ainda em *Star Wars*, Obi-Wan Kenobi, outro personagem que também exerce esse papel, entrega a Luke o sabre de luz que outrora foi de Anakin Skywalker, seu pai. Logo ao início do trajeto de Frodo, em *Senhor dos Anéis*, Galadriel oferece o grupo de heróis alguns presentes que serão úteis durante sua jornada. É ele quem “fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se” (CAMPBELL, 1989, p.39).

A motivação é outra importante atribuição que o Mentor exerce. Durante a aventura, muitas vezes o herói se vê em uma encruzilhada, sem saber o que fazer ou desanimado com o objetivo. São nesses momentos que o Velho Sábio mostra algo que o motiva a prosseguir com sua jornada.

Por vezes, também aparece como parte da consciência do herói, guiando-o em tomadas de decisões para o manter dentro das boas ações. Na trilogia prequela de *Star Wars*, Qui-Gon Jin e Obi-Wan Kenobi tentam guiar o jovem novato Anakin Skywalker de acordo com o código moral dos jedís, porém acabam por falhar e vê-lo tornar futuramente o Darth Vader.

3.4.3 Aliados

O herói não conseguiria completar sua jornada se não fossem seus aliados. É a personagem que sempre estará ao lado do protagonista, o apoiando nos momentos mais difíceis e um dos responsáveis pela travessia do Mundo Especial. É a “pessoa com quem possa conversar, revelar sentimentos humanos ou questões importantes da trama” (VOGLER, 2015, p.117).

Na série literária de Carlos Ruiz Zafon, *Cemitério dos Livros Esquecidos*, a personagem Fermin, além de vestir a máscara de mentor em determinados momentos, é um dos aliados mais fiéis ao herói Daniel e o ajuda a desvendar os mistérios por trás dos livros da biblioteca secreta de Barcelona. “Os heróis em jornada podem precisar de um companheiro [...], um aliado que possa cumprir uma variedade de funções necessárias” (VOGLER, 2015, p.117).

Samwise Gamgee talvez seja um dos aliados mais simbólicos da literatura fantástica. Fiel escudeiro de Frodo, a personagem nunca abandonou a missão de auxiliar o bolseiro rumo a Montanha da Perdição, nem mesmo quando o herói o expulsa da jornada. Além disso, foi o responsável por salvar Frodo da morte, quando este foi atacado pela Laracna, em Mordor.

3.4.4 O Guardiã Do Limiar

Durante a jornada, o herói sempre irá encontrar barreiras que tentarão impedir seu avanço na aventura. Esses obstáculos podem ser representados por personagens, como guardas, vigias e porteiros, ou simplesmente por forças naturais e acontecimentos que atrapalhem o caminhar da história. Para Vogler (2015), são nesses momentos que o arquétipo do Guardiã do Limiar é visto.

Em sua grande parte, os guardiões mantêm uma relação direta com o Vilão, servindo-o para impedir o avanço do herói. Já exemplificado anteriormente, Cérbero, na mitologia grega, tem a missão de proteger o Mundo Inferior dos intrusos, exercendo, assim, a função de guardião. Em *O Senhor dos Aneis: As Duas Torres*, Saruman assume o arquétipo para proteger Sauron, em Mordor. Antes de adentrar a terra negra e se aproximar de Barad-dur, Frodo e companhia enfrentam o mago branco em Isengard. “Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo” (CAMPBELL, 1989, p. 45).

Entretanto, há momentos em que esse arquétipo não tem uma relação direta com o vilão. Nesses casos, ele é apresentado apenas como um obstáculo para a jornada. Pode surgir por meio de algum familiar que tenta impedir a personagem de aceitar algum convite, como o tio de Harry Potter, no primeiro livro da franquia, o qual tenta impedi-lo de ir para Hogwarts. Algum amigo, como Alex na animação

Madagascar, que não quer deixar Marty ir para a natureza. Ou pode até mesmo ser alguma força natural durante o trajeto, como uma tempestade que impede que o herói prossiga momentaneamente em seu trajeto.

3.4.5 Arautos

Os arautos normalmente se apresentam no primeiro ato. Porém, pode se fazer presente em qualquer etapa da narrativa, e tem a função de iniciar a jornada do herói. São eles os encarregados de anunciar o desafio e a mudança na vida da personagem. Vogler define que:

Os Arautos fornecem motivação, lançam um desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Alertam o herói (e a platéia) para o fato de que a mudança e a aventura estão chegando [...] a notícia de uma nova energia que irá afetar o equilíbrio. Pode ser um telegrama ou um telefonema (2015, p.97).

Esse arquétipo pode ser visto de diversas formas e, nem sempre, como uma figura real. Por vezes, se faz presente a partir de algum acontecimento, como por exemplo as tempestades naturais do filme *Um Dia Depois de Amanhã* ou a erupção vulcânica no filme *O Inferno de Dante*. Em *Shrek*, pode ser considerado a invasão do pântano de Shrek, acontecimento que faz com que o ogro saia para se encontrar com Lorde Farquaad.

O arauto pode se fazer presente como uma figura boa. Frodo Baggins não seguiria sua jornada rumo a Montanha da Perdição se Gandalf não tivesse o convocado no Condado. O mago, aliás, também tem a mesma função em *O Hobbit*, outra obra literária que antecede os fatos de *Senhor dos Anéis*. Entretanto, o próprio vilão pode assumir o arquétipo, como Darth Vader, no episódio IV de *Star Wars*, ao capturar a Princesa Leia antes mesmo do herói ser apresentado.

3.5 O DOCUMENTÁRIO

Como visto no decorrer do capítulo, o monomito é encontrado em todos os tipos de histórias, sendo elas em livros e nos filmes de ficção e não ficção — veremos

mais à frente a diferença entre cada um — ou até mesmo nos mitos que perpetuam desde a antiguidade, como o caso das religiões. Detalhado cada elemento da Jornada do Herói, há de crer que o documentário da *Globo Play* também se baseie estruturalmente nesses conceitos.

No próximo capítulo, foi analisada toda a narrativa construída pela obra de não ficção sobre a Rayssa Leal. A investigação é feita de modo que seja possível verificar se, apesar de baseadas em fatos reais, a forma como as cenas são montadas auxiliam na mitificação da atleta.

4 ANÁLISE

Antes de iniciar a análise do episódio, é preciso definir do que se trata um documentário. Inicialmente pode parecer simples, mas caracterizá-lo é fundamental para o desenvolvimento do trabalho e seus conceitos podem variar dependendo do teórico. Neste trabalho, iremos utilizar a definição de Bill Nichols (2005), em seu livro *Introdução ao Documentário*.

Nichols é incisivo ao tratar tanto os filmes de ficção quanto os que retratam fielmente a realidade como documentários. O autor define dois conceitos centrais para essas produções: a de satisfação de desejo e a de representação social. O que diferencia um do outro são as histórias ou narrativas de cada um.

O primeiro conceito pode ser definido como as obras de ficção, que não necessariamente representam uma verdade, mas sim “nossos desejos e sonhos, nossos pesadelos e terrores. Tornam concretos [...] os frutos da imaginação” (NICHOLS, 2005, p.26). Já a de representação social são as obras de não ficção, isto é, buscam retratar o mundo da forma como ele é, de forma a atuar diante de “questões oportunas que necessitam de atenção [...] colocam diante de nós questões sociais e atualidades, problemas recorrentes e soluções possíveis” (NICHOLS, 2005, p.27).

Para fins de facilitar o andamento da análise, utilizaremos como “documentário” as obras de não ficção, bem como Nichols descreveu em sua obra. Para o autor, esse tipo de produção pode ser considerada um gênero cinematográfico, assim como comédia, aventura e fantasia.

O trabalho leva em consideração a definição utilizada para os documentários, que parte de três características principais: a fidelidade ao fato, já que muitas vezes o audiovisual retrata exatamente o acontecimento; representação social, ao ter como tema assuntos em razão do interesse de terceiros; e, para complementar aos elementos anteriores, esse tipo de gênero, apesar de trazer veracidade aos fatos, podem representar os interesses de quem o produz.

Ou seja, a obra traz consigo a representação de determinado assunto do modo mais fidedigno às intenções de determinada pessoa ou empresa, intervindo ativamente “[...] para conquistar consentimento ou influenciar opiniões” (NICHOLS, 2005, p.29). Essa representação audiovisual agindo ao interesse de terceiros vai de encontro com Santaella (1996), que afirma que “cada vez mais as imagens

videográficas chegam a nós lambuzadas de ilusão, verdadeira apoteose da irrealidade”, isto é, mesmo que o documentário traga cenas reais, a narrativa e a forma como as cenas são montadas, auxiliam na fomentação do sentido que a produção quis criar.

Esse ponto é fundamental para entendermos que o filme não ficcional não traz uma reprodução da realidade, isto é, uma cópia exatamente igual ao fato, mas sim a representação a partir de determinado ponto de vista.

Julgamos uma representação mais pela natureza do prazer que ela proporciona, pelo valor das ideias ou do conhecimento que oferece e pela qualidade da orientação ou da direção, do tom ou do ponto de vista que instila. Esperamos mais da representação que da reprodução (NICHOLS, 2005, p.47).

A partir dos fundamentos estabelecidos por Nichols, é possível classificar a obra da *Globo Play* como um documentário, já que representa uma história não ficcional — carreira de Rayssa Leal — com maior veracidade aos fatos. Porém, pela forma como é montada a narrativa, é possível verificar que, em diversos momentos, a produção buscou realçar os desafios que a Fadinha enfrentou durante a sua jornada rumo ao pódio olímpico. Como veremos mais a frente, esses detalhes fazem parte da mitificação da atleta. Além disso, recursos audiovisuais, como a coloração, são inseridos para auxiliar e reforçar essa construção. Neste sentido, embora se trate de um documentário calcado em fatos da vida da atleta, o processo de mitificação é visível. Como veremos, porém, não se trata de uma ficcionalização da história em questão.

Apesar de não seguir todos os passos da Jornada do Herói, é possível verificar a estrutura dos conceitos de Campbell em toda base do documentário. O episódio *Rayssa Leal – sonho ou conto de fadas?* tem a duração de 25min41s e conta uma narrativa não linear, logo, a Jornada do Herói não é vista de forma totalmente estruturada. Como, por exemplo, no início da produção, em que se tem cenas da recepção da Rayssa Leal ao voltar com a medalha de prata para o colégio em que estuda, cena que pode ser considerada um dos últimos estágios do monomito: o Retorno com o Elixir. Entretanto, para maior facilidade de compreensão, a análise

será feita de forma temporal, isto é, respeitando sequencialmente os tópicos descritos por Vogler (2015).

Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. [...] O contexto é o critério que irá revelar se uma cor será percebida como agradável e correta ou errada e destituída de bom gosto (HELLER, 2013, p.22).

Nomeado como *Sonho ou conto de fadas?*, o próprio título do episódio já remete a uma misticidade em torno da narrativa. Esse tom mágico, logo no início, já faz com que o telespectador saiba que a história em questão será épica. A análise que será feita neste capítulo levará em conta todos esses aspectos, com intuito de trazer maior embasamento à conclusão.

4.1 APARTIDA DA FADA

No capítulo anterior, descrevemos todas as etapas do primeiro ato da Jornada do Herói, porém, no documentário da *Globo Play* a estrutura não segue fielmente com o conceito de Campbell (1949). Em uma história tradicional, Rayssa Leal seria apresentada como uma garota comum, para que, depois de algum acontecimento, começasse a praticar *skate*. Com duração de 14 minutos e 54 segundos, o primeiro arco já começa com a atleta introduzida ao mundo do esporte. Assim, todo o início do monomito, com etapas como “O Chamado” e “A Recusa do Chamado”, não é visto, diferente do que Campbell (1989) elencou em sua obra.

Com frequência, na vida real, e com não menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses (CAMPBELL, 1989, p.35).

Introduzido pelo seu pai, Haroldo Leal, o episódio tem foco inicial nas dificuldades que Rayssa enfrentou ao começar a andar de *skate*, inclusive com sua própria tia, que ameaçou chamar o conselho tutelar caso a menina continuasse a praticar o esporte. Ao tentar impedir que a Fadinha inicie no *skate*, ela assume o

arquétipo de Guardiã do Limiar. Entretanto, não ocorre a mudança de ato logo em seguida, como era de se esperar no monomito.

Na vida cotidiana, provavelmente você já encontrou resistência quando tenta fazer uma mudança positiva. As pessoas em volta, mesmo as que gostam de você, muitas vezes relutam em vê-lo mudar. [...] A idéia de uma mudança em você as ameaça. Se elas resistem, é importante que você perceba que estão apenas funcionando como um Guardiã de Limiar, testando você, para verem se está mesmo determinado (VOGLER, 2015, p.85).

A própria *skatista* confirma essa informação, acrescentando, também, o preconceito que vivenciava em seu colégio. As adversidades são fundamentais para a mitificação da Fadinha, pois acaba por criar uma identificação maior com o público (Carvalho, 2019), que a vê como sinônimo de superação e conquista.

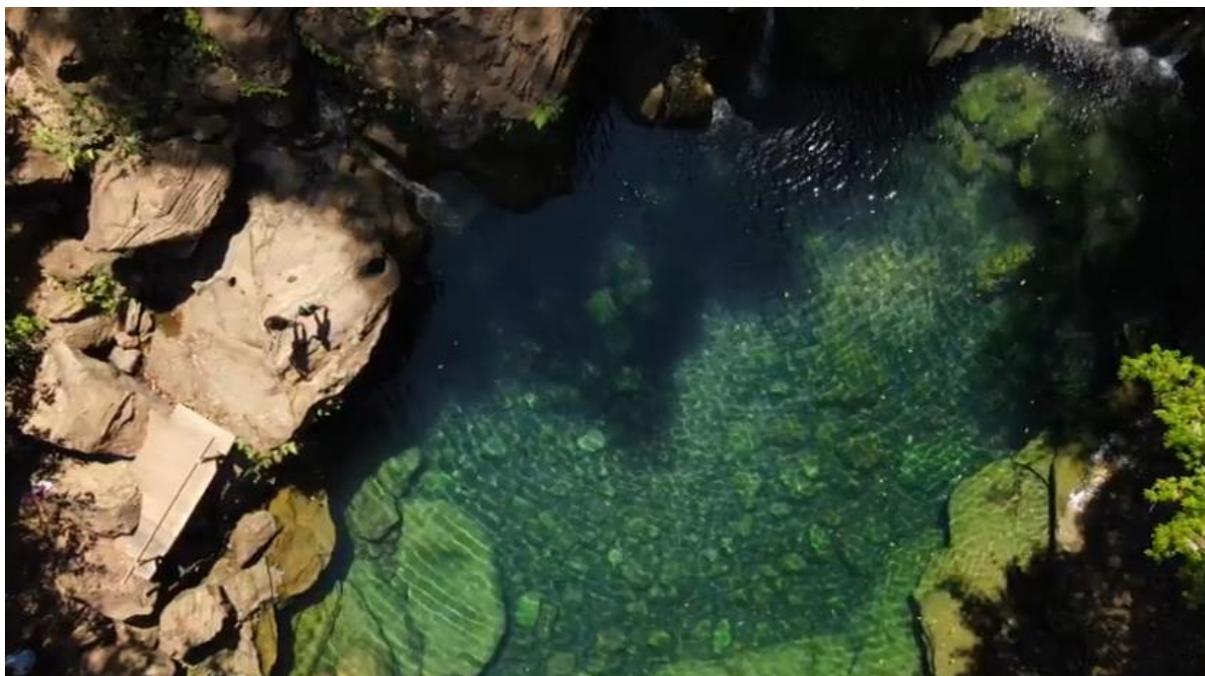
Logo na sequência, é apresentado o primeiro grande desafio da carreira de Rayssa, o 1º Brasileiro Mirim de Skate Street, organizado na cidade de Blumenau, Santa Catarina, em julho de 2015. A competição foi realizada antes de viralizar o vídeo em que anda de *skate* fantasiada de fada. Novamente ressalta-se as dificuldades da jovem *skatista* para seguir sua carreira e o documentário evidencia o esforço que a família faz para conseguir o dinheiro da viagem, com a falta de apoio da mídia e dos empresários de Imperatriz.

Nas histórias, é no primeiro ato que nos é apresentado o Mundo Comum, o qual, futuramente, se observa um forte contraste com o Mundo Especial. Porém, no episódio da *Globo Play*, não se tem essa estrutura clássica da Jornada do Herói. Por competir profissionalmente desde criança, o Mundo Comum, representado pelas cenas naturais a uma criança de 13 anos, como o colégio e as brincadeiras — sempre ressaltando a alegria da menina — e o Mundo Especial, com as competições esportivas, se apresentam paralelamente. De forma que esses dois momentos não são separados linearmente durante a história.

No documentário, vemos Rayssa Leal ser humanizada com essas brincadeiras no Mundo Comum. Além disso, nesses momentos o episódio busca trazer cenas em que cores claras e alegres predominam. Heller (2013), em seu livro *Psicologia das Cores*, traz uma pesquisa que indica que 67% das pessoas tem o azul, verde e amarelo, respectivamente, como cores preferidas. Além disso, o verde e o amarelo

remetem à vivacidade. Em um dos momentos que a *skatista* aparece longe do Mundo Especial, brincando com seu irmão em um riacho no Maranhão, são esses tons que predominam.

Figura 6 - Mundo Comum sendo representado pelas brincadeiras de Rayssa no riacho



Fonte: *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?*¹⁴

Como vimos anteriormente, o herói é apresentado na maioria das histórias como um personagem carismático e que detém a identificação do público. A montagem dessas cenas, realçando as cores alegres, facilita a aproximação das pessoas com a jovem atleta de 13 anos. Essa mesma coloração aparece em outras cenas, como durante as entrevistas de Haroldo Leal e sua mãe, Lilian Leal, ou nas brincadeiras de Rayssa no rio Tocantins, logo no início da produção. Os dois personagens, aliás, se enquadram no primeiro arquétipo de Vogler (2015) apresentado pela produção, a de aliado. Independente da situação, apoiam e auxiliam a Fadinha a ultrapassar seus desafios.

¹⁴ Captura de tela do episódio *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?* do documentário *É OURO! O brilho do Brasil em Tóquio*

Figura 7 - Pai de Rayssa Leal apresentado pelas cores claras e cenário simples



Fonte: *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?*

O documentário destaca que, até o campeonato brasileiro, poucas pessoas a conheciam. O principal catalisador da carreira de Rayssa Leal, para que ficasse conhecida em todo o Brasil, foi o vídeo em que viralizou, em 2015, andando de *skate* fantasiada de fada. É possível classificar esse momento como o arquétipo do arauto.

No capítulo anterior, definimos essa função como aquela em que é responsável pela mudança na vida do herói. Graças ao compartilhamento das manobras feitas pela Fadinha, o programa *Esporte Espetacular* produziu uma reportagem especial, na qual protagonizou o encontro da jovem atleta com ícones brasileiros do *skate*, como Mineirinho e Bob Burnquist. A produção da *Globo Play* utiliza desse momento para trazer cenas dos bastidores da matéria da Rede Globo.

É nesse trecho que vemos outros arquétipos sendo apresentados: o de aliado e o de mentor. Bob Burnquist tem a função de mentor — ou ancião, para Campbell (1989) — durante o encontro da reportagem. Apesar de não apresentar o estereótipo clássico do arquétipo, o experiente *skatista* entrega um importante presente para Rayssa: um vídeo que Letícia Bufoni, grande inspiração da Fadinha, gravou para ela, motivando-a a seguir seus sonhos.

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã

ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (CAMPBELL, 1989, p.39).

Apesar do autor citar esse item como um amuleto que protege o herói dos desafios que irá enfrentar pela frente, vimos anteriormente que, na interpretação de Vogler (2015), esse presente pode vir de diferentes formas, inclusive através da motivação. Assim, por mais que o papel de Bob Burnquist não tenha sido como o de um professor, por meio de ensinamentos, ele continua se enquadrando dentro do arquétipo de mentor.

Apresentada para a maranhense ao vivo no programa, Letícia Bufoni, que inicialmente serviu como inspiração para a Fadinha, torna-se a sua aliada durante a maior parte dos desafios seguintes, inclusive nas Olimpíadas. A produção da *Globo Play* dá grande importância a esse momento, de forma a utilizar técnicas para realçar a emoção do encontro entre as duas *skatistas*, como a trilha sonora.

Figura 8 – Rayssa Leal se emociona ao encontrar Letícia Bufoni pela primeira vez no programa Esporte Espetacular



Fonte: Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?

Os elementos são utilizados para que a mensagem seja transmitida mais eficientemente ao telespectador. Carvalho (2007), em seu trabalho *A Trilha Sonora do Cinema: Proposta para 'ouvir' analítico*, traz a importância dos sons para a contextualização da cena, sendo tão importante para a criação de sentido quanto a imagem.

[...] Esta classificação do som no interior de um estilo particular de um filme demonstra o fato de que o cinema sonoro significa imagem e som como elementos integrantes de mesmo valor, e não, como muitos preferem, imagens visuais acrescidas de um acessório sonoro (CARVALHO, 2007, p.13).

Indo de encontro à Carvalho, Borges (2013), em seu trabalho *A Importância da Trilha Sonora na Composição Emocional dos Filmes*, afirma que “a trilha sonora atinge o seu propósito na grande maioria dos espectadores, que mesmo sendo nomeada de diversas formas, a emoção é a mesma” (BORGES, 2013, p.42).

4.2 A INICIAÇÃO DA FADA

O segundo ato da Jornada do Herói tem início após a reportagem do *Esporte Espetacular*. Já nacionalmente conhecida, Rayssa começou a participar de campeonatos na categoria superior à de sua idade. Pelo destaque e bons resultados na divisão Feminino 1 – que antecede ao profissional – a *skatista* chegou a receber convite para participar da seleção. Entretanto, o Comitê Olímpico Brasileiro (COB) e o Ministério Público vetaram a convocação.

A Fadinha somente foi garantir a chance de participar das Olimpíadas após conquistar o SLS, em 2019, equivalente ao campeonato mundial, chegando ao número dois do mundo. Apesar de ser um trecho com grande importância na Jornada, já que acabou sendo o primeiro grande estágio rumo à caverna oculta, o momento é retratado apenas por comentários de sua família e de seu mentor, Bob Burnquist.

As disputas dessa etapa do monomito se fazem presente no documentário com a participação em alguns torneios antes das Olimpíadas. Elementos, esses, que são característicos do segundo ato. Campbell (1989, p. 57) define que, após a passagem pelo primeiro limiar, “o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas

curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa fase favorita do mito-aventura.”

Apesar de ser o ato em que se tem um dos principais acontecimentos da Jornada do Herói, que é a provação, o documentário simplifica diversas situações do trajeto da Rayssa Leal. A Aproximação da Caverna Oculta, que é a preparação para os Jogos Olímpicos, é praticamente nula, dando espaço apenas aos resultados dessas competições.

Outro ponto importante, e que o episódio não se aprofundou, foi durante a pandemia de Covid-19, que adiou em um ano as Olimpíadas de Tóquio. Com apenas 50 segundos destinados ao período, a produção decidiu representar apenas com a *skatista* valorizando o tempo que passou ao lado do irmão caçula, sem dar foco ao Mundo Especial. Vale lembrar que foi pela primeira vez, na era moderna, que os Jogos Olímpicos foram adiados e interferiu diretamente na preparação dos atletas para o evento.

Figura 9 – Rayssa Leal aproveita a pausa, devido a pandemia de Covid-19, para se divertir com seu irmão



Fonte: Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?

Após esse breve momento, inicia-se a Provação de Rayssa Leal na Caverna Oculta — O Skate Park do Japão. Auxiliado por uma trilha épica, que acompanha as manobras realizadas pela atleta, a produção traz cenas da Fadinha durante a final da competição. Nesse momento, também são utilizados os comentários da equipe da Rede Globo¹⁵, que contou com Bob Burnquist — antigo mentor da *skatista* no início de carreira — para realçar o clima de tensão da final.

Com o aproximar da última volta da decisão, a trilha sonora se torna mais emocionante, principalmente no momento em que a jovem se torna a primeira colocada, na penúltima manobra. Na última chance de Rayssa ser medalhista de ouro, a falta de música é utilizada para criar tensão no telespectador. O “silêncio também é capaz de sublinhar com força e tensão dramática um momento no filme” (CARVALHO, 207, p.5).

E é nesse momento que é possível observar um recurso bastante utilizado nas narrativas, o qual Vogler (2015) descreve em um tópico de seu livro, nomeado como *O herói parece morrer*. É o trecho de maior dificuldade para a personagem, em que normalmente seu objetivo aparenta ter um desfecho negativo. Elemento que traz o maior pico de dramaticidade do segundo ato.

Uma coisa que se revela nos mitos é que, no fundo do abismo, desponta a voz da salvação. O momento crucial é aquele em que a verdadeira mensagem de transformação está prestes a surgir. No momento mais sombrio surge a luz (CAMPBELL, 1990, p.41).

Para Rayssa Leal, esse momento aparece em sua última volta. Após falhar em sua tentativa, vê a medalha de prata em perigo, já que sua concorrente, Funa Nakayama, ainda teria mais uma manobra a ser realizada. Aqui, por tudo que já foi contado na história, o público já simpatiza com o herói, de forma que, com a crescente dificuldade em sua batalha, resulte também no aumento da expectativa de quem acompanha seu trajeto desde o início.

Entretanto, novamente com a utilização de recursos sonoros, a tensão se esvazia com o erro de sua rival. A música épica cresce com a conquista do segundo lugar pela Fadinha. A glória no principal evento esportivo do mundo, que a colocou

¹⁵ A Rede Globo ficou responsável pela transmissão em canal aberto das Olimpíadas de Tóquio no Brasil.

na história ao ser a medalhista brasileira mais jovem da história das Olimpíadas, é simbolizado pelo choro de uma criança de apenas 13 anos.

E é após conseguir o êxito na provação que o herói atinge seu ápice, ou, como Campbell (1989) define, a condição divina. Isto é, após a conquista, ultrapassa o nível humano para ser tratado como um ser superior, ou seja, um ente divino, o qual apenas um grupo seleto se enquadra.

Tal como o próprio Buda, esse ser divino é um padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância. [...] Eis o potencial liberador que se encontra dentro de todos nós, e que todos podem alcançar através do heroísmo (CAMPBELL, 1989, p.83).

Esse momento é acompanhado pelos depoimentos de seus principais aliados na Jornada: sua mãe, Lilian Leal, e Letícia Bufoni. Inicialmente com o arquétipo de mentora — apesar de não ter exercido diretamente a função de tutora — Bufoni deixa claro que se tornou a principal companheira, sem ser da família, ao afirmar: “esse é um dos motivos que eu fiquei emocionada agora, foi saber que eu fui uma inspiração para ela e hoje ela é uma inspiração para mim”. O companheirismo entre as duas *skatistas* é uma característica que ficou marcada durante todo o documentário.

Figura 10 – Leticia Bufoni abraça Rayssa Leal após a medalha olímpica



Fonte: *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?*

Figura 11 – Rayssa Leal recebendo a medalha de prata nas Olimpíadas de Tóquio



Fonte: *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?*

4.3 O RETORNO DA FADA

Como vimos no capítulo anterior, é no terceiro ato que a Jornada do Herói atinge o seu ápice, ou seja, é aqui que chegamos ao clímax da história. Porém, novamente se observa uma diferença em relação a estrutura clássica do monomito, já que não há outros acontecimentos, além da provação no ato anterior, que elevem o pico de dramaticidade.

A etapa que Vogler chama de *O caminho de volta*, na qual o herói enfrenta novas dificuldades antes de retornar ao Mundo Comum, é deixada de lado, tendo apenas um breve momento da Fadinha sendo parabenizada pelos atletas do Time Brasil¹⁶ do Comitê Olímpico Brasileiro (COB). A produção busca ter como foco a parte em que o autor nomeia de *Retorno com Elixir*, que se dá com a volta à sua casa e à escola. Inclusive, como mencionado no começo do capítulo, as primeiras cenas do episódio trazem esta etapa, de modo a ter a estrutura narrativa de forma não linear.

A construção da cena do momento em que Rayssa Leal retorna ao Mundo Comum engrandece o feito da jovem atleta nas Olimpíadas de Tóquio. Ao desfilar no ginásio de sua escola, a Fadinha atravessa um corredor feito pelas crianças que estudam no local, as quais veneram a heroína. Chama a atenção a forma como é realizada a filmagem, tendo um forte fator semiótico, realçando a atleta ao centralizá-la rodeada pelos alunos. Outro detalhe, e que ajuda na construção desse sentido, é que as crianças são mais jovens que Rayssa, assim, ela ganha destaque por ser mais alta que os demais.

¹⁶ Nome da delegação brasileira nos Jogos Olímpicos de Tóquio.

Figura 12 – Cena inicial, Rayssa Leal retornando com a medalha de prata olímpica



Fonte: *Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?*

Além disso, o terceiro ato também conta com cenas dos moradores de Imperatriz, cidade natal da *skatista*, parabenizando-a pelo feito. Detalhes que representam a importância do feito realizado no Japão e que finaliza a Jornada da Fada pelo maior evento esportivo do mundo.

Ao concluir a provação e retornar ao Mundo Comum, o herói agora enfrenta um de seus maiores problemas, que, para Campbell:

Consiste em aceitar como real, depois de ter passado por uma experiência da visão de completeza, que traz satisfação à alma, as alegrias e tristezas passageiras, as banalidades e ruidosas obscenidades da vida (CAMPBELL, 1989, p.125).

Entretanto, como dito anteriormente, a produção da *Globo Play* não trata desses detalhes. Rayssa Leal não demonstra dificuldades de se adaptar novamente à sua casa ao retornar do Mundo Especial.

Por fim, como encerramento do documentário, a *Fadinha*, que antes se inspirava nos grandes *skatistas*, como Leticia Bufoni e Bob Burnquist, passa uma mensagem às crianças que pensam em um dia se tornarem profissionais do esporte.

“Nunca pare de sonhar, porque sonhar é muito e podemos transformar não só o mundo, mas o esporte também” (LEAL, Rayssa, 2021). Assim, a medalhista olímpica se transforma também em um espelho para as demais pessoas.

Com uma trilha calma, o episódio finaliza com cenas em *slow motion* de Rayssa Leal brincando no rio Tocantins, com o pôr do Sol ao fundo. E, assim, a Jornada do Herói é concluída com o retorno ao Mundo Comum e a heroína lidando com as consequências, nesse caso positivas, de sua missão.

Figura 13 – A Fadinha brinca sob o pôr do Sol após conquistar a medalha de prata



Fonte: Rayssa Leal - sonho ou conto de fadas?

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso teve origem com o seguinte problema: de que maneira o episódio traz recursos que auxiliam na transformação de Rayssa Leal em um mito? O objetivo foi verificar, sob a perspectiva da Jornada do Herói de Joseph Campbell, a mitificação da jovem *skatista* no episódio *Rayssa Leal – sonho ou conto de fadas?*, o qual consta no documentário *É Ouro! O brilho do Brasil em Tóquio*, publicado pela *Globo Play*. Considera-se que o próprio título da obra leva a crer que haverá uma transformação a partir do feito da jovem atleta. “Um conto de fadas é o mito para a criança. Há mitos certos para cada estágio da vida” (CAMPBELL, 1990, p.147).

Para nortear a análise, foram utilizados diversos autores, como Christopher Vogler e Bill Nichols, com a intenção de definir alguns conceitos bases em todo o trabalho. Levando em consideração que a obra é um filme de não ficção, isto é, um documentário, há de crer que todos os fatos retratados são reais. Porém, isso não impede que alguns trechos sejam realçados mais do que o normal, a fim de provocar determinadas emoções em quem os assiste. Esses sentimentos foram instigados, também, através dos recursos audiovisuais.

Avalia-se que a própria jornada de Rayssa Leal nas Olimpíadas já é possível de ser transformada em um mito: a criança, que ficou conhecida, em 2015, por gravar um vídeo realizando manobras enquanto se vestia de fada, foi campeã mundial do principal torneio de *skate street*, quatro anos depois de viralizar. Além disso, garantiu a vaga como a atleta mais jovem da história do Comitê Olímpico Brasileiro. Na principal competição esportiva do mundo, a menina se destacou não apenas pela medalha de prata, mas também pela alegria — a qual a produção fez questão de enfatizar.

Joseph Campbell, em uma conversa com Bill Moyers, definiu outro fator chave que facilita essa mitificação: a juventude. “A história de uma criança se tornando um jovem, o despertar do novo mundo que se abre para a adolescência —, sempre ajuda a fornecer um modelo para acompanhar esse desenvolvimento” (CAMPBELL, 1990, p.145). Soma-se a isso, o fato de que, durante as Olimpíadas de Tóquio, a Fadinha tinha 13 anos de idade, número, como visto anteriormente, considerado sagrado por algumas seitas.

Apesar da Jornada do Herói tratar de elementos tipicamente narrativos, os recursos citados nos parágrafos anteriores são fundamentais para auxiliar na mitificação da Fadinha. Como ficou constatado na análise do quarto capítulo, esses detalhes, como a paleta de cores e a trilha sonora, influenciam diretamente na eficiência da transmissão da mensagem — elementos, estes, que foram muito bem utilizados pela edição.

A medalha de prata nas Olimpíadas de Tóquio é um dos maiores feitos que um atleta pode conseguir durante a carreira. Logo no início, com pouco mais de 20 segundos passados, o episódio ressalta que 419 brasileiros já chegaram ao pódio dos Jogos Olímpicos, no entanto, somente um conquistou a proeza com menos de 17 anos. A grandiosidade pôde ser observada também pelas cenas em que Rayssa Leal volta para o Brasil, repleta de aplausos e homenagens, inclusive com direito ao desfile em trio elétrico no país.

Logo pela ficha técnica, já foi possível deduzir que a produção optou por superficializar alguns momentos da trajetória da Fadinha. Apesar de ainda ter uma carreira curta, nos 25 minutos e 41 segundos o episódio deixou de lado alguns fatores importantes do ciclo olímpico de Tóquio, como a pandemia de Covid-19, para dar maior foco nas dificuldades que a atleta passou no início da sua caminhada. As escolhas feitas pela produção fazem com que a obra não tenha uma abordagem completa sobre a carreira da *skatista*. Em vez disso, trazem uma maior carga emocional com os percalços de Rayssa Leal.

Essa questão fica bem em evidência a partir do momento em que algumas etapas importantes do monomito — como é o caso de “O Chamado” e “A Recusa do Chamado”, no primeiro ato — são deixadas de lado para que a produção foque no preconceito que a atleta sofreu ao decidir andar de *skate*. No episódio, também optaram por abreviar a etapa de “Iniciação” e a “Aproximação da Caverna Oculta”, do segundo ato.

Entretanto, apesar da superficialidade mencionada, até mesmo o telespectador pouco familiarizado com o esporte, ou que não conhece a Fadinha, é atingido pela mensagem transmitida pelo documentário: a de mitificação da atleta. Ao optar em dar maior ênfase à dramaticidade no início do episódio, o público se aproxima da heroína e passa a torcer pela sua superação e, conseqüentemente, comemora cada êxito reportado ao longo da obra.

É possível observar que a estrutura da Jornada do Herói adaptada para obras cinematográficas, como indica Vogler (2015), não se enquadra em sua totalidade ao documentário da *Globo Play*, muito menos os conceitos originais de Campbell (1989). Ainda assim, alguns componentes cruciais para o desenvolvimento do herói podem ser notados durante a narrativa. O “Auxiliar do mentor”, o “Primeiro limiar”, a “Provação” e o “Retorno com o elixir” são algumas das principais etapas que norteiam o desenrolar da jornada da Fadinha. Além disso, dos oito arquétipos estabelecidos por Vogler (2015), três são encontrados no episódio: os “aliados”, o “mentor” e o “arauto”.

Claramente o documentário visa engrandecer as conquistas da jovem *skatista*, tendo como principal enfoque as dificuldades que enfrentou durante sua breve carreira. A utilização de alguns elementos da Jornada do Herói auxiliou, até certo ponto, na mitificação de Rayssa Leal no episódio. Entretanto, é possível concluir que a produção, dirigida por Rafael Pirrho, não utilizou o monomito como base de sua narrativa.

A trilha sonora, a semiótica das cenas e o *background*, o qual é construído anteriormente, são ferramentas que ajudam o público a transformá-la em uma heroína. A mensagem é reforçada durante a utilização do depoimento de Letícia Bufoni, que diz que a Fadinha passou a ser uma grande inspiração para ela. De acordo com Campbell (1990, p. 16), “quando se torna modelo para a vida dos outros, a pessoa se move para uma esfera tal que se torna passível de ser mitologizada.”

Ao mitificar a Rayssa, transforma seu sucesso em exemplo para as pessoas. É comum no mundo esportivo que, ao atingir a fama, o atleta acabe perdendo o foco e não retorne ao bom rendimento que o levou à conquista. No momento em que a Fadinha ganha a medalha de prata e mantém as qualidades que o documentário apresentou ao longo da produção, como a humildade e a alegria, ela se torna um modelo não somente para os atletas, mas também para o público no geral. “O mito me fala a esse respeito, como reagir diante de certas crises de decepção, maravilhamento, fracasso ou sucesso. Os mitos me dizem onde estou” (CAMPBELL, 1990, p.16).

A partir de toda a análise e das interpretações que foram abordadas neste trabalho de conclusão de curso, é possível considerar que o episódio sobre a Fadinha no documentário *É Ouro! O brilho do Brasil em Tóquio* foi, de fato, construído de modo

a engrandecer os feitos da *skatista* e, de certo modo, a mitificá-la. E isso não se deu apenas pela questão narrativa, como também por recursos audiovisuais.

Apesar de determinadas etapas da Jornada do Herói não serem identificadas, é possível notar a estruturação do monomito durante o documentário, mesmo que de forma um pouco mais genérica. A narrativa construída pela produção auxilia na mitificação da Rayssa Leal e de toda a trajetória até a medalha de prata nos Jogos Olímpicos.

REFERÊNCIAS:

Após medalha olímpica de Rayssa Leal, vendas de itens de skate crescem 80% . Lance.com, 2021. Disponível em: <https://www.lance.com.br/fora-de-campo/apos-medalha-olimpica-rayssa-leal-vendas-itens-skate-crescem.html>. Acesso em: 08/11/2022

Arremesso Final. Direção: Jason Hehir. Produção Michael Tollin e Jon Weinbach. Estados Unidos: Netflix, 2020.

BETTI, Mauro. *Esporte na Mídia ou Esporte da Mídia?*. Ano XII, nº 17, p. 107 – 112. Revista Motrivivência. 2001.

BORGES, Adriana Barbosa. *A Importância da Trilha Sonora na Composição Emocional dos Filmes*. UniCEUB, 2013

CAMPBELL, Joseph. *O herói das mil faces*; tradução de Adail Ubirajara Sobral. 1ª ed. São Paulo: Editora Pensamento, 1989. *E-Book*.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito - Joseph Campbell com Bill Moyers*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athenas, 1990.

CARVALHO, Marcia. *A Trilha Sonora do Cinema: Proposta para 'ouvir' analítico*. Revista USP – V.3 Nº1. 2007.

Conheça Rayssa, a "fadinha do skate" que encantou Mineirinho e Bob Burnquist; Esporte Espetacular; 11 de out. 2015. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/4530473/>> Acesso em 01/11/2022

É OURO! O Brilho do Brasil em Tóquio. Direção: Rafael Pirrho. Rio de Janeiro: Globo Play, 2021.

FOGLIATTO, Monique de Souza Sant'Anna, MARQUES, José Carlos. *Interação programada ou socieabilidade?: as nuances do "consumo" de Rayssa Leal em seu perfil no Instagram após a conquista da prata olímpica*. Intercom. 2022.

FRIEDMANN, Adriana. *O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância*. Petrópolis: Vozes, 2005.

GRAMSCI, Antonio. *Cadernos do cárcere Volume 2*: 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001

Harry Potter e a Pedra Filosofal. Direção: Chris Columbus. Produção: David Heyman. Estados Unidos: Warner Bros Pictures, 2001.

HELLER, Eva. *A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. Tradução: Maria Lúcia Lopes da Silva. 1ª ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores : como as cores afetam a emoção e a razão* - tradução Maria Lúcia Lopes da Silva - 1. ed. - São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

Jovens skatistas se inspiram na Fadinha e sonham com medalha olímpica; Esporte Espetacular; 29 de out. 2021. Disponível em:

<<https://globoplay.globo.com/v/9811041/>>. Acesso em: 01/11/2022

KELLNER, Douglas. *Cultura da mídia e triunfo do espetáculo*. LÍBERO - Ano VI - Vol 6 – nº. 11, 2004.

Kung Fu Panda 3. Direção: Jennifer Yuh Nelson e Alessandro Carloni. Produção: Melissa Cobb. Estados Unidos: Dream Works Animation, 2016.

Kung Fu Panda. Direção: Mark Osborne e John Stevenson. Produção: Melissa Cobb. Estados Unidos: Dream Works Animation, 2008.

Madagascar. Direção: Eric Darnell e Tom McGrath. Produção: Mireille Soria. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2005.

Madagascar: A Grande Escapada. Direção: Eric Darnell e Tom McGrath. Produção: Mireille Soria e Mark Swift. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2008.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Tradução: Mônica Saddy Martins. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2005.

O Mágico de Oz. Direção: Victor Fleming. Estados Unidos: Warner Bros, 1939.

O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel. Direção: Peter Jackson. Produção de Peter Jackson, Fran Walsh, Barrie Osborne e Tim Sanders. Estados Unidos: Warner Bros, 2001.

O Senhor dos Anéis: As Duas Torres. Direção: Peter Jackson. Produção de Peter Jackson, Fran Walsh e Barrie Osborne. Estados Unidos: Warner Bros, 2002.

O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei. Direção: Peter Jackson. Produção de Peter Jackson, Fran Walsh e Barrie Osborne. Estados Unidos: Warner Bros, 2003.

Olha o que ela fez: "Fadinha do Skate" conquista título nacional da modalidade; Esporte Espetacular; 25 de fev. 2018. Disponível em: <
<https://globoplay.globo.com/v/6531088/>> Acesso em 01/11/2022

Rayssa Leal avalia conquistas no skate e fala sobre fama repentina após Olimpíadas, vogue.globo.com, 2021, disponível em:
<https://vogue.globo.com/moda/moda-news/noticia/2021/11/rayssa-leal-avalia-conquistas-com-skate-e-fala-sobre-fama-repentina-apos-olimpiada.html>. Acesso em: 14/10/2022

Rayssa Leal confessa que preferia não ser chamada de fadinha. Globo.com, 2021, disponível em: <https://gshow.globo.com/programas/altas-horas/noticia/rayssa-leal-confessa-que-preferia-nao-ser-chamada-de-fadinha.ghtml>. Acesso em: 01/12/2021

Rayssa Leal supera campeã olímpica e vence etapa do circuito mundial; Esporte Espetacular; 31 de out. 2021. Disponível em:
<<https://globoplay.globo.com/v/9998361/>>. Acesso em: 07/11/2022

Rayssa Leal vence prêmio de espírito olímpico das Olimpíadas de Tóquio. Cnnbrasil.com.br, 2021, disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esporte/rayssa-leal-vence-premio-de-espirito-olimpico-das-olimpiadas-de-toquio/>. Acesso em: 14/10/2022

Rayssa Leal, a fadinha do Skate, fica em 3º no Circuito Mundial e pode ser mais nova a representar o Brasil em Olimpíadas; Esporte Espetacular; 02 de jun. 2019. Disponível em: < <https://globoplay.globo.com/v/7662011/>> Acesso em 30/10/2022

Rayssa Leal, a fadinha do skate, se diverte em parque de diversões; 21 de nov. 2021. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/10060118/>>. Acesso em: 04/11/2022

Rocky II. Direção: Sylvester Stallone. Estados Unidos: United Artists, 1979.

Rocky. Direção: John G. Avildsen. Produção: Robert Chartoff e Irwin Winkler. Estados Unidos: United Artists, 1976.

RUBIO, Katia. *O imaginário esportivo contemporâneo: o atleta e o mito do herói*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001

RUBIO, Katia. *O trabalho do atleta e a produção do espetáculo esportivo*. Scripta Nova: revista electrónica de geografía y ciencias sociales: 2002

Shrek. Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produção: Aron Warner, John H. William e Jeffrey Katzenberg. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2001.

SOPRANA, Paula. *Efeito Rayssa faz vendas de skate no país disparar*. Valor Econômico, 2021. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2021/08/07/efeito-rayssa-faz-vendas-de-skate-no-pas-disparar.ghtml>. Acesso em: 01/12/2021

Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Estados Unidos: Lucasfilm, 1999.

Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd, 1977.

Star Wars: Episódio V – O Império Contra-Ataca. Direção: Irvin Kershner. Produção: Gary Kurtz. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd, 1980.

Star Wars: Episódio VI – Retorno do Jedi. Direção: Richard Marquand. Produção: George Lucas e Howard Kazanjian. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd, 1983.

The Last of Us. Produção: Greg Spence e Cecil O'Connor. Estados Unidos: HBO, 2023.

Thor: Ragnarok. Direção: Taika Waititi. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Disney, 2017.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *O Hobbit*. 1ª ed. Nova York: HarperCollins, 2019.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei*. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Uma Noite no Museu. Direção: Shawn Levy. Produção: Chris Columbus, Shawn Levy e Michael Barnathan. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2006.

Vingadores: Guerra Infinita. Direção: Anthony Russo e Jose Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Disney, 2018.

Vingadores: Ultimato. Direção: Anthony Russo e Jose Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Disney, 2019.

VOGLER, Chistopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. Tradução Petê Rissatti – 3ª ed. São Paulo: Aleph, 2015

WALKERDINE, Valerie. A cultura popular e a erotização das garotinhas. *Educação e Realidade*. 24: 75-88; jul./dez; UFRGS, 1999

ZAFON, Carlos Ruiz. *A Sombra do Vento*. 1ª ed. São Paulo: Suma, 2017.