

Narrativas míticas: as quatro funções do mito no filme “A Vila”

Mythical narratives: the four functions of myth in the movie “The Village”

Leila Piovesan Garcia Paiva – Universidade de Sorocaba | Sorocaba | São Paulo | Brasil | leila.gapy@hotmail.com 

Vanessa Heidemann – Universidade de Sorocaba | Sorocaba | São Paulo | Brasil | vanessa_heidemann@hotmail.com 


Monica Martinez – Universidade de Sorocaba | Sorocaba | São Paulo | Brasil | monica.martinez@prof.uniso.br 

Resumo: Este artigo aponta as possíveis relações entre a narrativa do filme estadunidense *A Vila* (2004, M. Night Shyamalan) e as narrativas míticas. Utilizando o método fenomenológico buscamos descrever situações que aparecem na produção cinematográfica e compará-las às quatro funções do mito (Mística ou Metafísica, Cosmológica, Sociológica e Psicológica ou Pedagógica) propostas por Joseph Campbell. Antes de nos debruçarmos especificamente nas possíveis analogias entre a narrativa do filme e as funções dos mitos buscamos contextualizar as narrativas míticas sob a ótica dos pensadores Mircea Eliade, Joseph Campbell, Carl Gustav Jung e Monica Martinez. As narrativas míticas são compreendidas, por esses autores, como verdades que por meio de metáforas podem explicar a realidade para o ser humano.

Palavras-chave: Narrativas. Mitos. Funções do mito. Análise fílmica.

Abstract: This article points out the possible relations between the narrative of the American film *The Village* (2004, M. Night Shyamalan) and the mythical narratives. Using the phenomenological method we try to describe situations that appear in cinematographic production and compare them to the four functions of the myth (Mystical or Metaphysical, Cosmological, Sociological and Psychological or Pedagogical) proposed by Joseph Campbell. Before focusing specifically on the possible analogies between the narrative of the film and the functions of the myths we seek to contextualize the mythical narratives from the perspective of the thinkers Mircea Eliade, Joseph Campbell, Carl Gustav Jung and Monica Martinez. The mythical narratives are understood, by these authors, as truths that through metaphors can explain the reality for the human being.

Keywords: Narratives. Myths. Functions of the myth. Film analysis.

 <https://doi.org/10.22484/2177-5788.2018v44n2p287-299>

Recebido em setembro de 2018.

Aprovado em outubro de 2018

1 Introdução

Este artigo possui como proposta desenvolver uma análise do filme estadunidense *A Vila* (The Village), do diretor M. Night Shyamalan, lançado em 2004. A partir das quatro funções do mito, na perspectiva do mitólogo Joseph Campbell (1904-1987), apontamos paralelos entre as narrativas míticas e a narrativa fílmica.

Por meio de revisão de literatura, buscamos contextualizar as narrativas míticas utilizando autores que, como Campbell, desenvolveram estudos na área. Dentre os autores citados estão Mircea Eliade (1907-1986), Carl Gustav Jung (1875-1961) e Monica Martinez.

A proposta desenvolve-se por meio do método fenomenológico, conforme Martinez e Silva (2014), no qual evidenciamos que a análise não possui como pretensão chegar a verdades. Antes, aponta para possíveis interpretações e relações do escopo almejado. Para evidenciar cada uma das funções dentro da narrativa fílmica selecionamos uma cena ou situação, que em nossa percepção é correlata a uma das quatro funções míticas.

Os mitos perderam espaço com o advento da razão já na Grécia Antiga. Desde então, o mundo começou a perder suas características poéticas abarcando a linearidade que vigora nas sociedades até a atualidade, sobretudo nas sociedades ocidentais. Apesar das inúmeras interpretações das narrativas míticas como análogas a histórias ficcionais, ou mentiras, autores como Eliade, Jung e Martinez elucidam que para os povos primevos, os mitos eram interpretados como verdadeiros, como histórias sagradas de natureza simbólica. Campbell (1997, p. 15) esclarece que “em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos”.

Ao analisarmos e compararmos ambas narrativas buscamos apontar para as características que a produção cinematográfica *A Vila* possui em comum com as funções dos mitos, compreendidas como maneiras de explicar o mundo.

2 Narrativas míticas

Podemos compreender que “contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo” (BENJAMIN, 1994, p. 205) e que, “as narrativas produzem parte da cultura, assim como são produtos culturais já que materializam singularidades perceptivas acerca dos fenômenos experimentados pelo homem, na relação com o seu meio e com o seu imaginário” (SILVA; SANTOS, 2015, p. 1), tais características também são encontradas nas narrativas míticas.

Os mitos foram a primeira tentativa do ser humano de explicar o mundo ao seu redor, portanto antecede a Filosofia e a Ciência, ou seja, o mito precede a linearidade ou a racionalidade que surge posteriormente.

Mircea Eliade, em *Mito e Realidade*, sinaliza que foi a partir do desenvolvimento do *logos* na Grécia Antiga, que as narrativas míticas começaram a perder sua característica de verdade:

Todos sabem que, desde os tempos de Xenófanes (cerca de 565-470) – que foi o primeiro a criticar e rejeitar as expressões “mitológicas” da divindade utilizada por Homero e Hesíodo – os gregos foram despojados progressivamente o *mytos* de todo valor religioso e metafísico. Em contraposição ao *logos*, assim como posteriormente, à história, o *mytos* acabou por denotar tudo “o que não pode existir realmente”. O judeu-cristianismo, por sua vez, relegou para o campo da “falsidade” ou “ilusão” tudo o que não fosse justificado ou validado por um dos dois Testamentos (ELIADE, 1998, p. 8).

Eliade (1998) explica que o mito em muitas sociedades era vivo, uma vez que fornecia modelos de conduta, dando um significado e valor à existência humana. Essas narrativas do sagrado por meio das ações dos Entes Sobrenaturais se tornam reais afetando o ser humano, o tornando um ser mortal, sexual e cultural.

Em sua concepção, nas sociedades primevas as narrativas míticas possuíam cinco estruturas ou funções:

1) constitui a História dos atos dos Entes Sobrenaturais; 2) que essa História é considerada absolutamente *verdadeira* (porque se refere à realidade) e *sagrada* (porque é obra dos Entes Sobrenaturais); 3) que o mito se refere sempre a uma “criação”, contando como algo veio à existência, ou como um padrão de comportamento de uma instituição, uma maneira de trabalhar foram estabelecidos; essa é razão pela qual os mitos constituem os paradigmas de todos os atos humanos significativos; 4) que, conhecendo o mito, conhece-se a “origem” das coisas, chegando-se, conseqüentemente, a dominá-las e manipulá-las à vontade; não se trata de um conhecimento “exterior”, “abstrato”, mas de um conhecimento que é “vivido” ritualmente, seja narrando cerimonialmente o mito, seja efetuando o ritual ao qual ele serve de justificação; 5) que de uma maneira ou de outra, “vive-se” o mito, no sentido de que é impregnado pelo poder sagrado e exaltante dos eventos rememorados ou reatualizados (ELIADE, 1998, p. 22).

Com o desenvolvimento da racionalidade no ocidente, os mitos passam a ser interpretados como histórias ficcionais perdendo a função de explicar o mundo e seus fenômenos. Apesar das narrativas míticas ressurgirem em outros períodos históricos, como no Renascimento,

segundo Martinez (2008), o que é primado são suas formas dentro das criações literárias e artísticas da época e não seu conteúdo mágico/religioso inicial.

Para o mitólogo Joseph Campbell (1997), os símbolos da mitologia são produções espontâneas da psique coletiva e analisar os estudos desenvolvidos pela psicanálise e pela psicologia junguiana é pressuposto fundamental para a compreensão da mitologia. Segundo o autor, “Freud, Jung e seus seguidores demonstraram irrefutavelmente que a lógica, os heróis e os feitos do mito mantiveram-se vivos até a época moderna”. (CAMPBELL, 1997, p. 16).

Carl Gustav Jung (1964, p. 20), a partir da análise dos sonhos de seus pacientes desenvolve um vasto estudo baseado nos símbolos, onde considera que

uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou esta imagem têm um aspecto ‘inconsciente’ mais amplo, que nunca é totalmente definido ou de todo explicado [...] O que chamamos símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós.

Os símbolos, segundo Jung (1964), são representações de formas ou conceitos que não podemos compreender de forma integral. Jung (1964, p. 67) evidencia que existem analogias “entre as imagens oníricas do homem moderno e as expressões da mente primitiva, as suas ‘imagens coletivas’ e os seus motivos mitológicos”. Esses símbolos compartilhados foram denominados como arquétipo ou imagens primordiais, essas imagens são compreendidas como instintivas, que se manifestariam como fantasias e se revelariam por meio de imagens simbólicas. Assim,

[...] sua origem não é conhecida; e eles se repetem em qualquer época e em qualquer lugar do mundo — mesmo onde não é possível explicar a sua transmissão por descendência direta ou por ‘fecundações cruzadas’ resultantes da migração. (JUNG, 1964, p. 69).

Para o autor é de extrema importância a imersão nos estudos sobre os mitos e os símbolos, pois passamos por uma época de mudanças sociais e para melhor compreendermos o ser humano é preciso entender o seu passado e o seu presente.

Joseph Campbell, compreendendo as narrativas míticas como metáforas organizadas em imagens e símbolos das possibilidades da

experiência humana, a partir da influência do pensamento de Jung e outros estudiosos dos mitos e símbolos, elabora durante sua vida uma série de estudos comparados das religiões e dos mitos.

A partir do desenvolvimento de suas pesquisas, Campbell (2001), define quatro funções para as narrativas mitológicas, sendo elas: a Função Mística ou Metafísica, a Função Cosmológica, a Função Sociológica e a Função Psicológica ou Pedagógica. As narrativas das histórias humanas, por exemplo, compreendidas como preciosas, sagradas no sentido de serem profundas e dignas de respeito, auxiliam na compreensão dos estágios da vida, desempenhando a função pedagógica (MARTINEZ, 2008). Cada uma das quatro funções desenvolve um determinado papel no indivíduo e na sociedade em que ele está inserido.

3 As quatro funções do mito

Para Campbell (2002), a primeira função chamada por ele de mística é a função religiosa da mitologia responsável por despertar na mente um sentimento de assombro.

Quer concebamos a mitologia em termos da afirmação do mundo como ele é, da negação do mundo como ele é ou da restauração do mundo ao que *deve* ser, a primeira função da mitologia é de despertar na mente um sentimento de assombro perante essa situação mediante uma entre três formas de participar dela: exteriorizando, interiorizando ou efetuando uma correção. (p. 18).

A segunda função, conforme Campbell (2002), é da ordem cosmológica, e nos conecta à realidade apresentando uma imagem consistente do universo, apresentando as sociedades como pertencentes à ordem cósmica.

A terceira função de ordem sociológica, válida e dá respaldo a uma ordem moral específica, ou seja, "por meio desta terceira função, a mitologia reforça a ordem moral moldando a pessoa às exigências de um grupo social específico geográfica e historicamente condicionado" (CAMPBELL, 2002, p. 20).

A quarta e última função, chamada de psicológica ou pedagógica possibilita:

[...] conduzir o indivíduo através dos vários estágios e crises da vida, isto é, ajudar as pessoas a compreender o desdobramento da vida com integridade. Essa integridade supõe que os indivíduos experimentarão eventos significativos a partir do nascimento, passando pelo meio da existência até a morte em harmonia, primeiramente com eles mesmos, em segundo lugar com sua cultura, em terceiro lugar com o universo e, finalmente, com aquele

mysterium tremendum que transcende a eles próprios e a todas as coisas. (CAMPBELL, 2002, p. 20).

Em Temas mitológicos na arte e na literatura criativa, Campbell (2001), também encontramos definições para cada uma das quatro funções, que são as seguintes:

- a) função mística ou metafísica é a reconciliação da consciência com as condições da própria existência;
- b) a função cosmológica formula e transmite uma imagem do universo, uma imagem cosmológica paralela à ciência da época de uma espécie tal que, dentro de seu âmbito, todas as coisas deveriam ser reconhecidas como partes de um único e grande quadro do sagrado, um ícone, assim por dizer: árvores, pedras, animais, sol, lua e estrelas, tudo se abrindo ao mistério e servindo de agentes da primeira função, como veículos e mensageiros do ensinamento;
- c) a função sociológica valida e mantém alguma ordem social específica, endossando seu código moral como uma construção além da crítica ou emenda humana;
- d) na função psicológica ou pedagógica molda os indivíduos conforme os objetivos e ideais dos diversos grupos sociais, sustentando-os desde o nascimento até a morte, por todo o curso da vida humana.

A partir de cada uma das definições analisamos a produção cinematográfica A Vila, associando uma ou mais cenas ou situações que remetem a cada uma das quatro funções do mito.

4 Sobre o método de análise

Compreendemos o cinema como mídia e, portanto consideramos que por meio da análise de suas narrativas seja possível vislumbrar as características do imaginário humano.

O método fenomenológico, de acordo com Martinez e Silva (2014), foi empregado para desenvolver a análise, correlacionando às narrativas fílmicas com as quatro funções do mito. O método adotado possibilita a descrição dos fenômenos por meio da experiência e descrição.

Para o método fenomenológico, a vivência singular é universalizada: pesquisadores e leitores da pesquisa podem compreendê-la porque são também participantes da condição humana. O que se busca, portanto, é uma descrição direta, intuitiva, da experiência baseada na observação, ainda assim sabendo que ela permite várias interpretações. (MARTINEZ; SILVA, 2014, p. 6).

Partindo deste pressuposto assistimos ao filme destacando cenas que remetessem as quatro funções propostas por Campbell.

5 A Vila

A Vila (*The Village*) é uma produção cinematográfica estadunidense de 2004, catalogada no gênero suspense e dirigida pelo diretor indiano, naturalizado estadunidense, M. Night Shyamalan. Protagonizado pelos atores Bryce Dallas Howard, Joaquin Phoenix e Adrien Brody possui ainda no elenco nomes como William M. Hurt, Susan Alexandra Weaver, Brendan Gleeson, Cherry Jones e Jayne Atkinson.

O enredo se desenvolve em uma pequena vila, aparentemente do final do século XIX, que está rodeada por uma floresta. Sua população é pequena e pacífica, todos colaboram para a manutenção do local.

Apesar da aparente normalidade, os habitantes temem pela presença de criaturas que vivem na floresta, que são chamadas por eles de “aquelas de quem não falamos”.

Os habitantes possuem postos de vigia entre o limite da vila e da floresta, para certificarem que seu território não está sendo invadido pelas criaturas. Tanto os humanos quanto as criaturas devem respeitar os limites que separam os dois ambientes. Apesar do acordo, alguns cuidados são tomados pelos humanos, como evitar a cor vermelha que está associada às criaturas e, portanto é considerada uma cor maldita, e usar mantos amarelos sempre quando se aproximam da divisa, pois acreditam que a cor os mantém protegidos.

Tudo transcorre bem na vila, até que um jovem introspectivo chamado Lucius Hunt (Joaquin Phoenix) alimenta um desejo incessante de transpassar os limites impostos para buscar medicamentos e explorar o desconhecido. Lucius é apaixonado desde a infância por Ivy Walker (Bryce Dallas Howard), uma jovem cega e bastante perspicaz, que está sempre acompanhada por Noah Percy (Adrien Brody), um rapaz com desequilíbrio mental.

É possível observar algumas características míticas de imediato na narrativa da produção cinematográfica. A vila é rodeada por uma vasta floresta e posteriormente compreendemos que a floresta em si, é cercada e protegida por muros. Campbell (2004, p. 89), aponta a relação entre as pessoas e a cidade fechada “numa cidade murada, todos sabiam que a cidade era a vida deles e defendiam a si próprios e à sua vida” (2004, p. 89), e ainda que “toda mitologia viva se desenvolveu num horizonte limitado em determinado momento, num determinado lugar, para determinadas pessoas” (CAMPBELL, 2004, p. 90).

Os personagens não possuem nenhum contato com o mundo exterior, apenas os que fundaram a vila, os anciões, conhecem a verdade sobre o local. Após se conhecerem em um grupo de apoio para pessoas que perderam entes queridos devido à violência, o grupo resolve abandonar o

ambiente urbano criando um novo mundo, uma nova realidade. Uma comunidade onde a meta, além de se viver em harmonia é a de se preservar a inocência e a não violência.

Os moradores da vila possuem alguns tabus sendo os mais marcantes a proibição da cor vermelha – nomeada por eles como “a cor ruim” –, em qualquer perímetro do sítio em que vivem, e o respeito máximo às fronteiras territoriais estabelecidas.

A cor vermelha, conforme Chevalier e Gheerbrant (2007), possui vários significados em culturas distintas, sendo associada em alguns casos ao impulso, a morte e a paixão.

Ao criarem os tabus, os anciões permitem que os seres que habitam a floresta existam no imaginário dos habitantes da vila. Assim, mesmo que ninguém os tenha visto eles passam a existir.

Hoje em dia quando falamos em fantasmas e outras figuras numinosas já não os evocamos. Estas palavras, que já foram tão convincentes, perderam tanto o seu poder quanto a sua glória. Deixamos de acreditar em fórmulas mágicas; restaram-nos poucos tabus e restrições semelhantes; e nosso mundo parece ter sido saneado de todos estes numes “supersticiosos”, tais como feiticeiras, bruxas e duendes, para não falarmos nos lobisomens, vampiros, almas do mato e todos os seres bizarros que povoavam as florestas primitivas. (JUNG, 1964, p. 95-96).

Os monstros relatados no filme são imagens arquetípicas, que para Jung (1964) só podem ser referenciadas quando estas aparecem na prática, simultaneamente como imagem e emoção. Assim,

[...] quando existe apenas a imagem, ela equivale a uma descrição de pouca consequência. Mas quando carregada de emoção a imagem ganha numinosidade (ou energia psíquica) e torna-se dinâmica, acarretando consequências várias. (JUNG, 1964, p. 96).

Essa construção arquetípica evidencia-se no momento em que é revelado para o público que a história dos monstros foi construída a partir de relatos que um dos anciões teve acesso, ainda na cidade, sobre seres que habitariam aquela região.

Ainda dentro de uma construção de narrativa mítica podemos observar tanto uma jornada do herói por meio do personagem Lucius Hunt, quanto uma jornada da heroína empreendida pela personagem Ivy Walker. A jornada do herói é compreendida como “[...] fases de desafios e transformações crescentes que culminam com uma recompensa material ou psicológica desejada pelo herói”. (MARTINEZ, 2008, p. 21).

Podemos compreender que “a Jornada do Herói ilustra o caminho que leva a pessoa a empreender vivências que a fazem mudar padrões de

comportamento conscientes e inconscientes” (p. 53). Principalmente no caso da personagem feminina, essas fases se evidenciam quando ela, em busca de provisões que podem salvar a vida de Lucius é abandonada na floresta por seus companheiros. Mesmo sendo cega e estando sozinha, consegue chegar a uma estrada onde após receber a ajuda de um vigilante, consegue os remédios e retorna para a vila.

As passagens citadas servem para evidenciar as características míticas que o roteiro do filme possui, possibilitando apontar exemplos das quatro funções dos mitos dentro da narrativa.

6 Função mística ou metafísica

São quatro os exemplos que gostaríamos de destacar dentro da perspectiva de uma abertura dos personagens para os mistérios da realidade na qual estão inseridos.

O primeiro ocorre no início do filme quando duas jovens estão brincando e varrendo uma varanda. Ao perceberem uma flor vermelha crescendo ao lado da casa, imediatamente umas delas arranca a flor e as duas a enterram no quintal. Como se trata do início da narrativa fílmica, o público não consegue distinguir de imediato que o ato de enterrar a flor está relacionado à sua cor. Entretanto, isso passa a ficar claro com o desenrolar da narrativa.

Aqueles que ficam nas torres de vigia ou se aproximam dos limites entre a floresta e a vila usam um manto da cor amarela. Moradores demarcam constantemente os postes que ficam no limite dos territórios com a tinta da mesma cor. A cor amarela, conforme Chevalier e Gheerbrant (2007), pode representar os raios do Sol, sendo de essência divina. Na narrativa cinematográfica o amarelo está relacionado à proteção.

No decorrer do filme os seres da floresta invadem a vila, os moradores levam um grande pedaço de carne que é atirado em cima de uma pedra, que se encontra no território das criaturas de capa vermelha. A oferenda seria uma tentativa de buscar uma trégua entre as partes, crianças acompanham os adultos para executar a tarefa. Todos usam um manto de cor amarela.

Ao precisar buscar remédios para tentar salvar seu amado, Ivy inicia sua jornada pela floresta com dois acompanhantes. Logo nos primeiros passos um dos rapazes nega-se a adentrar nas profundezas do território desconhecido, pois teme seus habitantes. Para tentar convencê-lo a personagem mostra uma pequena bolsa de pano com algumas pedras dentro e garante que as pedras são mágicas, portanto que elas os

protegerá. Um dos rapazes que a acompanha, não acredita na história e questiona por qual motivo ele desconhecia a existência das pedras.

Enquanto o rapaz que questiona o poder das pedras desiste da viagem, o outro, que acredita na palavra da personagem segue ao seu lado por mais um tempo.

7 Função cosmológica

A primeira cena do filme mostra o enterro de uma criança e, no cemitério há a imagem de um anjo. No decorrer da história os moradores da vila aparentam ser cristãos, mas não há uma religião cristã bem definida ou explícita na narrativa.

A ordem e a existência da comunidade estão relacionadas ao respeito que todos os moradores possuem com os tabus impostos. Respeitar os limites da floresta, evitar a cor vermelha e cumprir alguns rituais possibilita as pessoas uma vida pacata e feliz.

8 Função sociológica

Em relação às narrativas que proporcionam a ordem social e moral na comunidade da vila apontamos os exemplos a seguir.

O primeiro exemplo ocorre nas cenas iniciais do filme onde crianças a caminho da escola encontram um animal que teve todo o seu couro arrancado e seu pescoço quebrado. Já na escola, o professor pergunta as crianças quem poderia ter realizado tal ato. Uma das alunas responde que "foram as criaturas de quem não falamos". O adulto pergunta por que ela chegou a essa conclusão. Os outros alunos interferem, respondendo que as criaturas são comedoras de carne e possuem garras grandes, justificando assim, a aparência do animal que foi encontrado morto.

O docente afirma que há muitos anos tais criaturas não invadem a vila, pois existe um acordo, se ninguém invadir a floresta, as criaturas não invadem a comunidade. Essa sequência mostra de que forma as narrativas acerca dos monstros são reforçadas para as crianças, pontuando quais são as principais regras da comunidade.

Para apontar como os moradores da vila compreendem o mundo exterior, e se mantêm afastado dele, selecionamos um diálogo entre Lucius e um colega que está de vigia em uma das torres no limite dos territórios. Lucius pergunta ao rapaz: "Você alguma vez pensou na cidade?" e o colega responde: "Cidade? Pra quê? Um lugar maldito é onde pessoas malditas vivem". No decorrer da narrativa fílmica, os anciões sempre reforçam o quanto a cidade é um lugar perigoso.

Por último, os seres da floresta invadem a vila durante a noite e demarcam as portas de todas as casas com o que parece ser tinta vermelha ou sangue. Essa cena lembra a passagem bíblica de Êxodo¹.

Os moradores ficam assustados com a invasão das criaturas e, em uma assembleia geral Lucius admite que desrespeitou os limites e entrou na floresta. Envergonhado pede perdão e jura que nunca mais desrespeitará as leis.

9 Função psicológica ou pedagógica

Pela perspectiva da função psicológica percebemos que todos os personagens desenvolvem papéis importantes dentro da comunidade. Os trabalhos para a manutenção e alimentação do local são divididos entre os moradores, proporcionando harmonia e um sentimento de pertencimento ao grupo e ao lugar.

Os problemas que surgem são discutidos em assembleias e os anciões são ouvidos e respeitados.

Observamos que com exceção de Lucius, todos os outros moradores não pensam em explorar a floresta ou deixar o lugar onde vivem.

10 Considerações finais

O filme narra a história de um grupo de pessoas que tinham em comum a perda de familiares ou amigos por meio da violência da cidade onde habitavam. Decididos a deixar os centros urbanos, constroem uma vila em um lugar afastado e isolado, cercado por uma vasta floresta.

Apenas os anciões conhecem toda a trajetória que os levaram até ali. Os demais habitantes não possuem conhecimento de que na verdade vivem num mundo fantasioso com monstros irreais. As criaturas da floresta foram inventadas por um dos líderes da comunidade, que ainda enquanto vivia na cidade, soube de histórias/lendas sobre seres misteriosos que supostamente habitavam aquela região.

A narrativa mítica surge dentro de comunidades que compartilham crenças e experiências. Essas características são observadas na narrativa fílmica de A Vila.

O enredo do filme possui características míticas no decorrer de seu desenvolvimento, como apontamos neste trabalho. Podemos observar que a narrativa cinematográfica possibilita a construção de paralelos com as

¹ Passagem que narra à morte dos primogênitos no Egito. A família que tivesse em suas portas a marca do sangue dos cordeiros abatidos seria poupada.

quatro funções que os mitos desenvolvem, na perspectiva de Joseph Campbell.

A partir do método fenomenológico relacionamos cenas ou situações do filme que consideramos exemplos plausíveis para cada função mítica.

Os mitos foram a primeira forma que o ser humano encontrou de explicar a realidade, entretanto as transformações das sociedades, o desenvolvimento da racionalidade e de novas tecnologias levaram, sobretudo, o ocidente a interpretar os mitos como mentiras. Há, entretanto pesquisadores que apontam como as narrativas míticas permanecem vivas e podem ser encontradas em todos os lugares já que são construções do inconsciente coletivo.

O filme A Vila nos auxilia na percepção de como as narrativas míticas são maneiras de explicar a realidade. Possibilitando a compressão de como essas narrativas passam a ser consideradas verdades dentro de contextos específicos.

Referências

- BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, Walter. **Magia, técnica, arte, política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 197-221.
- CAMPBELL, Joseph. **E por falar em mitos: conversas com Joseph Campbell**. Campinas: Verus, 2004.
- CAMPBELL, Joseph. **Isto es tu: redimensionando a metáfora religiosa**. São Paulo: Landy, 2002.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.
- CAMPBELL, Joseph. Temas mitológicos na arte e na literatura criativa. In: CAMPBELL, J. (Org.) **Mitos, sonhos e religião: nas artes, na filosofia e na vida contemporânea**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001. p. 139-174.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- ÊXODO. Português. In: **Bíblia sagrada**. Tradução do Centro Bíblico Católico. São Paulo: Ave Maria, 1998. p. 101-144.
- JUNG, Carl Gustav. Chegando ao inconsciente. In: JUNG, C. G. (Org.) **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964. p. 16-99.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos do inconsciente coletivo**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2000.



MARTINEZ, Monica. **Jornada do herói**: estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida no jornalismo. São Paulo: Annablume, 2008.

MARTINEZ, Monica; SILVA, Paulo Celso da. Fenomenologia: o uso como método em Comunicação. **E-Compós**, Brasília, v. 17, n. 2, maio/ago. 2014. p. 1-15.

Disponível em:

<http://www.compos.org.br/seer/index.php/ecompos/article/viewFile/1012/762>.

Acesso em: 19 maio 2018.

SILVA, Míriam Cristina Carlos; SANTOS, Tarcyanie Cajueiro. Peregrinação, experiência e sentidos: uma leitura de narrativas sobre o Caminho de Santiago de Compostela. **E-Compós**, Brasília, v.18, n. 2, maio/ago. 2015. p. 1-15.

Disponível em: <http://www.ecompos.org.br/ecompos/article/view/1198/846>.

Acesso em: 19 maio 2018.