

Provação Suprema

Agora, o herói está no aposento mais profundo da Caverna Oculta, enfrentando o maior desafio e o mais temível adversário. Este, sim, é o âmago da questão, o que Joseph Campbell chamou de *Provação*. É a mola mestra da forma heroica, a chave de seu poder mágico. (Vogler, p. 157)

Morte e Renascimento

O segredo simples da Provação é este: *Os Heróis têm que morrer para poderem renascer*. O movimento dramático de que a plateia mais gosta, acima de qualquer outro, é o de morte e renascimento. De algum modo, em toda história os heróis enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade velha. Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem — literal ou simbolicamente — para colher as consequências de terem derrotado a morte. Passaram pelo teste principal, aquele que consagra um herói. O E.T. de Spielberg morre diante de nossos olhos, mas renasce através de uma magia alienígena e do amor de um menino. (Vogler, p. 157)

O Herói volta mudado...Renascido

Ninguém é o mesmo após uma experiência de quase morte.

A Provação é um dos principais núcleos nervosos da história. Muitos fios da história do herói conduzem a ela, e muitos fios de possibilidades e mudanças saem dela para um outro lado. Mas não deve ser confundida com o clímax da Jornada do Herói — este é outro centro nervoso, mais adiante, perto do fim da história (como o cérebro, na base da cauda de um dinossauro). (Vogler, p. 158)

Ou seja:

Na Provação o Heroi enfrenta a Sombra (Vilão), passa por transformações bruscas,

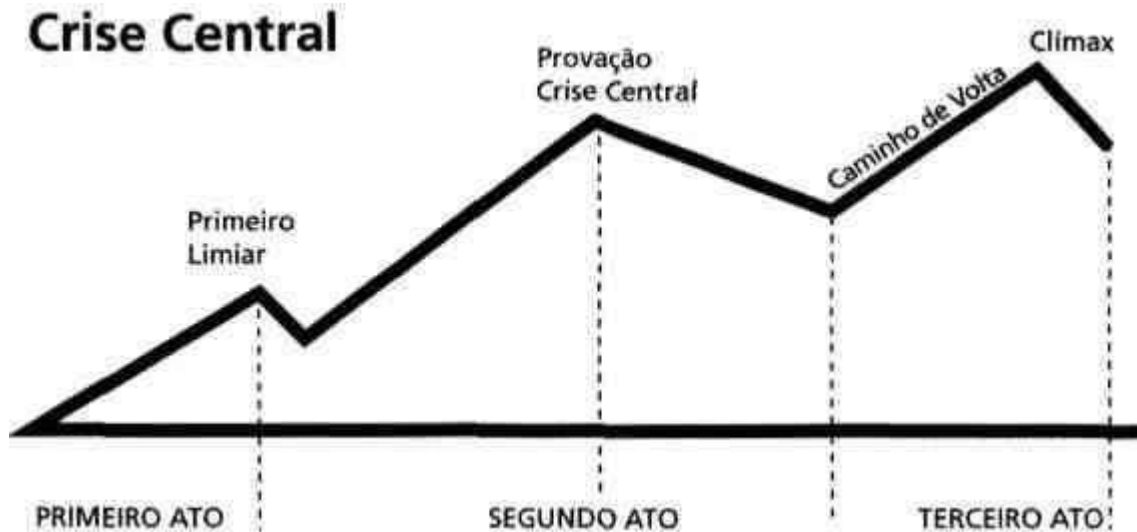
- Passapor experiências de quasemorte
- Ou Morte e Renascimento
- Ou por uma transformação brusca do qual o mudará
- Éo conflito principal dahistória

Provação Suprema em Thor, aqui nesse vídeo temos seguido a Provação na primeira luta, Caminho de Volta em seguida.

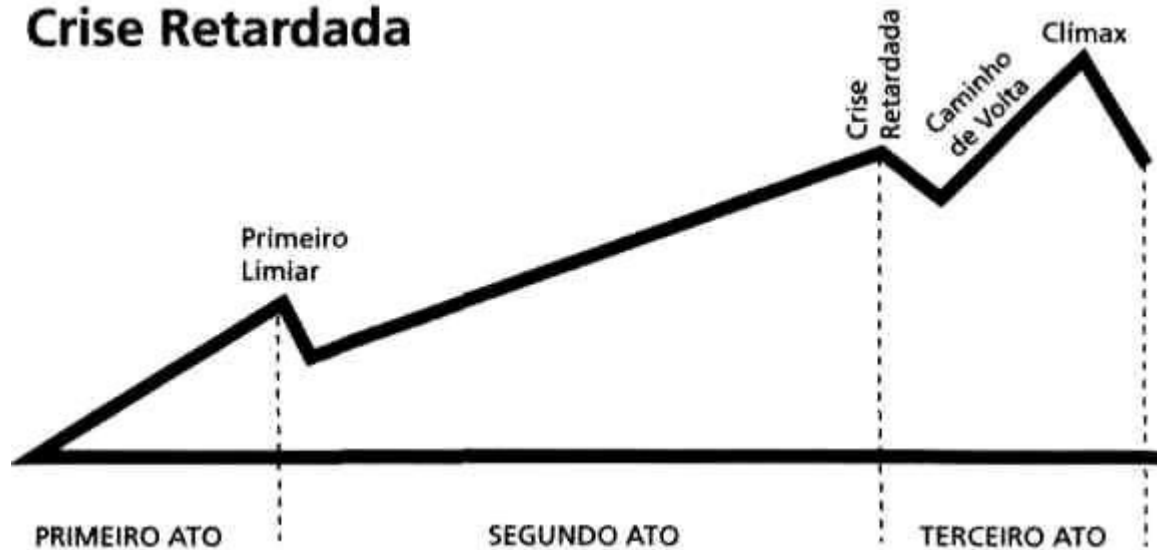
<https://www.youtube.com/watch?v=HCjPBpdlccM>

<https://www.youtube.com/watch?v=goVJkD5PZts>

A situação dessa crise, o lugar onde se coloca essa Provação, depende das necessidades da história e do gosto de quem conta a história. O padrão mais comum é que o momento de morte-e-renascimento venha perto do meio da história, como se mostra aqui, no diagrama da Crise Central. Uma *crise central* tem a vantagem da simetria, e deixa bastante tempo para elaborar as consequências que decorrem da provação. Note-se que essa estrutura permite outro momento crítico no fim do segundo ato. (Vogler, p. 159)



Crise Retardada



Entretanto, uma estrutura igualmente eficaz pode ser construída com o *retardamento de uma crise*, que só ocorra próximo ao fim do segundo ato, já havendo dois terços de história transcorridos. Mas, seja no centro da história ou perto do fim do segundo ato, pode-se dizer que toda história precisa de um momento de crise, que transmita o sentido de morte e renascimento presente na Provação.

A realidade de uma crise de morte-e-renascimento pode depender do ponto de vista. Uma testemunha, muitas vezes, desempenha um papel importante nesse estágio, é alguém que está perto e vê o herói *parecer* que morre, momentaneamente chora sua perda, e fica eufórica quando ele revive.

Provação em Harry Potter e as Relíquias da Morte parte 2

<https://www.youtube.com/watch?v=ltr-kdHSdPA>

<https://www.youtube.com/watch?v=jM3dRKpRots>

<https://www.youtube.com/watch?v=BxF-sl178Yg>

Ou seja, a Provação é o conflito final da história.

Outro exemplo notável é em Matrix

Quando Smith mata Neo e ele volta como o Salvador e em seguida derrota Smith

<https://www.youtube.com/watch?v=qaLvcM-u4ns>

Recompensa

O estágio da recompensa seria o que o herói ganha após a provação final. Pode ser algo material ou não. São as consequências de ter sobrevivido à morte ou à provação.

Tendo passado pela crise da Provação, os heróis agora experimentam as consequências de sobreviver à morte. Já que o dragão que vivia na Caverna Oculta foi morto ou vencido, eles agarram a espada da vitória e reclamam sua *Recompensa*. O Triunfo pode ser enganador, mas nesse momento eles saboreiam seus prazeres. (Vogler, p. 176)

É muito fácil saber onde é a Recompensa: é só se fazer duas perguntas simples:

O que ocorre após a provação? Após o herói enfrentar a sombra?
O que o herói ganhou?

Ter um encontro com a morte é um grande acontecimento e seguramente vai ter consequências. Haverá sempre algum período de tempo em que o herói é reconhecido ou recompensado por ter sobrevivido à morte ou a uma grande provação. Muitas possibilidades se abrem quando alguém sobrevive a uma crise. A Recompensa, que se segue à Provação, tem muitas formas e propósitos. (Vogler, p. 176)

No Senhor dos Anéis, seria quando Frodo e Sam são resgatados pelas águias amigas de Gandalf e são levados para Valfenda. A Recompensa se trata da salvação da Terra Média e as celebração, homenagens e agradecimentos que eles recebem.

É comum na fase de recompensa cenas ao redor de uma fogueira, cenas de paz, cenas em um bar ou taverna dentre outros semelhantes. Também é comum cenas românticas.

Outra opção é o herói pegar uma arma, artefato ou outros após o confronto com a Sombra, em O Mágico de Oz após matar a bruxa, Dorothy pega a vassoura da bruxa e retoma os sapatinhos de Ruby.

Olhar no livro do Vogler a descrição da fase de recompensa que Vogler faz com O Mágico de Oz

Caminho de Volta

Após celebrar e assimilar as lições e recompensas da grande Provação, os heróis enfrentam uma escolha: ficar no Mundo Especial ou iniciar a volta para casa, numa jornada ao Mundo Comum. Muito embora o Mundo Especial possa ter seus encantos, poucos heróis decidem ficar. A maioria toma o *Caminho de Volta*, regressando ao ponto de partida ou continuando a jornada para um local totalmente diverso ou uma destinação final. É um momento em que a energia da história — que pode ter caído um pouco, nos instantes tranquilos de Apanhar a Espada — tem que se levantar de novo. Se encararmos a Jornada do Herói como um círculo que começa no alto, ainda estamos lá embaixo no porão, e vamos precisar de um empurrão para subirmos outra vez para a luz. (Vogler, p. 187)

Vogler exemplifica com um trecho criado por ele:

Acordem, Buscadores! Sacudam os efeitos do banquete e da celebração, e lembrem-se do que viemos buscar aqui! As pessoas lá em casa estão morrendo de fome, e é urgente, agora que nos recuperamos da provação, que carreguemos nossas mochilas com a comida e o tesouro, e voltemos logo. Além disso, não se sabe que perigos ainda nos aguardam às margens dos campos de caça. (Vogler, p. 188)

É a volta do herói, sabem quando Frodo volta para o Condado?

No entanto Frodo não se acostuma de volta e resolve não ficar no seu mundo comum

Psicologicamente simboliza a resolução do herói de voltar ao mundo comum, Ebotar em prática o que aprendeu no mundo especial, o herói de fato não é mais o Mesmo, afinal o que ele passou não foi fácil.

Motivação

O Caminho de Volta marca o momento em que os heróis se dedicam novamente à aventura. Alcançaram um patamar de conforto e devem sair dele, seja por sua própria decisão íntima, seja pela ação de uma força externa.

A decisão íntima pode ser representada por uma cena de um comandante cansado que reúne tropas dispersas após uma batalha, ou um pai juntando a família depois de uma tragédia ou da morte de alguém. Uma força externa pode ser: um alarme soando, um relógio marcando o tempo, ou a renovada ameaça de um vilão. Os heróis devem, nessa hora, ser advertidos do objetivo final de sua aventura.

Exemplo: Beyond Two Souls

No seu caminho de volta, quando aparentemente tudo está bem e nossa heroína ganha até uma recompensa financeira, o Vilão / Sombra (as forças do outro mundo e a CIA) atacam novamente

<https://www.youtube.com/watch?v=VY7WN5fvAls>

O Caminho de Volta pode ser tranquilo ou turbulento, depende da necessidade da História. Esse seria o exemplo de um Caminho de Volta bastante turbulento.

Caminho de Volta em OMágico de OZ, desmembrado por Vogler:

O Mágico preparou um balão de ar quente, com o qual espera levar Dorothy no Caminho de Volta para o Kansas. O povo de Oz reúne-se para se despedir deles, com uma banda de música. No entanto, nunca é tão fácil assim. Totó, vendo um gato no colo de uma mulher da multidão, sai correndo, e Dorothy vai atrás dele. Na confusão, o balão sobe com o Mágico a bordo e Dorothy fica para trás, aparentemente presa em definitivo no Mundo Especial. Muitos heróis tentaram voltar empregando meios com os quais estão familiarizados — velhas muletas e outros tipos de dependência. Mas descobrem que esses caminhos são tão artificiais e difíceis de controlar quanto o balão do Mágico. Dorothy, guiada por seu instinto (o cachorro) sabe, no fundo, que esse não é seu caminho. No entanto, está pronta para tomar o Caminho de Volta e continua procurando a estrada certa. Os heróis agrupam o que aprenderam, ganharam, roubaram ou receberam no Mundo Especial. Estabelecem uma nova meta — escapar, encontrar uma nova aventura, ou voltar para casa. Mas, antes de chegar lá, precisam passar por outro teste, o exame final da jornada, a Ressurreição.

Ressureição

Agora vem um dos trechos mais difíceis e mais desafiantes, tanto para o herói como para o escritor. Para que uma história fique completa, a plateia precisa experimentar mais um momento de morte e renascimento, parecido com a Provação Suprema, mas ligeiramente diferente. É o *clímax* — não a crise —, o último encontro com a morte e o mais perigoso. Os heróis precisam passar por uma purgação final, uma purificação, antes de ingressar de volta no Mundo Comum. Mais uma vez, devem mudar. O truque do escritor, nessa ocasião, deve ser *explicitar* a mudança em seus personagens, no comportamento e na aparência, e não apenas falar sobre ela. Os escritores precisam descobrir um modo de demonstrar que seus heróis passaram por um processo de *Ressurreição*. (Vogler, p. 195)

A morte aqui pode ser real seguida de uma ressurreição como em Beyond e Harry Potter, mas também pode ser simbólica, o herói simplesmente não é mais o mesmo e sequer se acostuma de volta em seu mundo comum, como é o caso de Frodo, que não se acostuma mais ao Condado e vai embora para sempre da terra média junto com os elfos e com Gandalf.

A ressurreição é marcada pela mudança irrevogável do herói, após tudo que ele passou jamais será o mesmo! Vogler chamará isso de ***Uma nova Personalidade***.

Limpeza

Uma das funções da Ressurreição é limpar os heróis do cheiro da morte mas, ao mesmo tempo, deixar que conservem as lições da experiência. A falta de cerimônias públicas e de aconselhamento para os veteranos que voltaram da Guerra do Vietnã pode ter contribuído para os terríveis problemas que esses soldados revelaram no momento de reintegração à sociedade. As chamadas sociedades primitivas parecem mais preparadas para lidar com a volta de seus heróis. Fornecem rituais para purgar o sangue e a morte dos caçadores e guerreiros — rituais que os fazem tornar-se membros pacíficos da sociedade outra vez. (Vogler, p. 196)

Duas Grandes Provações

Por que tantas histórias parecem ter dois clímaxes ou provas de vida ou morte — uma perto do meio e outra imediatamente antes do fim? A metáfora acadêmica de provas de fim do semestre sugere a explicação disso. A crise central, ou Provação Suprema, é como um exame no meio do semestre. A Ressurreição é a prova final. Os heróis têm que ser testados, mais uma vez, para que se verifique se eles aprenderam mesmo, com a Provação Suprema do segundo ato. (Vogler, p. 197)