



## SIGNOS DO VELHO MUNDO: ALEGORIA E SÍMBOLOS NA SÉRIE AUDIOVISUAL “HOJE É DIA DE MARIA”

Janiclei Aparecida Mendonça<sup>1</sup>

**RESUMO:** Convite a uma reflexão sobre a linguagem audiovisual enquanto disseminadora da cultura popular brasileira, objetiva-se com este trabalho proporcionar uma análise que elucidie sobre como se realizou audiovisualmente a alegoria presente na obra “Hoje é Dia de Maria” e o que ela nos diz. Para tanto, se faz necessário um breve passeio por áreas como Mito, Memória Individual e Coletiva, Alegoria e Símbolos que serão abordadas no intuito de realizar, a partir do estudo, uma breve análise da série, uma vez que a tessitura desses campos é a responsável por toda carga semântica na composição audiovisual da obra.

**PALAVRAS-CHAVE:** Alegoria, Mito, Audiovisual, Memória, Cultura

**ABSTRACT:** An invitation to reflect on audiovisual language as disseminator of brazilian popular culture, the objective of this work was provide an analysis that elucidates how the allegory present in the audiovisual series "Hoje é Dia de Maria" was audio-visually realized and what it tells us. Therefore, a brief tour of areas such as Myth, Individual and Collective Memory, Allegory and Symbols will be addressed in order to implement, from the study, a brief analysis of the series, since the texture of these fields is responsible for all semantic load in audiovisual composition of the work.

**KEY WORDS:** Allegory, Myth, Audiovisual, Memory, Culture

O homem é o resultado da confluência de experiências que se desenvolvem, se multiplicam, se transformam e acabam por moldar o mundo em que vivemos. Somos como espelhos de uma realidade que se estrutura por meio de uma intrínseca rede de relacionamentos na qual a linguagem é o amálgama que une e sustenta as pontes responsáveis pelo diálogo entre passado, presente e futuro, configurando a experiência humana em um contínuo aprendizado na busca incessante da perpetuação da espécie. A linguagem, característica inerente ao homem, é fator determinante no desenvolvimento das sociedades, sendo ela, desde os primórdios da humanidade - ora imagética, ora mimética, ora oral - fator que possibilitou a manutenção do saber e, por fim, vetor fundamental no surgimento das narrativas míticas. Estas surgidas no âmago das comunidades desempenharam papel determinante para a educação moral e civil dos

---

<sup>1</sup> Graduada em Letras pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Especialista em Gestão do Design (UEL). Especialista em Assessoria em Comunicação (PITÁGORAS). Mestranda em Literatura e Estudos Comparados pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE). Docente dos cursos de Publicidade e Propaganda, Jornalismo e Moda, da UNICESUMAR, em Maringá. Docente do curso de Publicidade e Propaganda da Unifamma em Maringá. *E-mail:* janiclei.mendonca@gmail.com



indivíduos, norteando-os e embasando a estruturação do que hoje denominamos de sociedade contemporânea.

Sendo assim, o mito, o imaginário coletivo e os saberes milenares por gerações disseminadas por meio da linguagem oral e/ou escrita, configuram-se em terreno fértil para as artes, em especial o cinema, as novelas e as séries televisivas, pois com base nos contos populares, a linguagem audiovisual reconta os “ditos” da cultura de massa, reproduzindo visualmente o que antes era apenas contado ou escrito. E este fascínio pela concretização de sonhos, mesmo que apenas visualmente, é reafirmado a cada novo convite a assistir uma produção audiovisual, uma vez que o indivíduo tem a oportunidade de ver, logo ali à sua frente, um portal de entrada a novos mundos e realidades, antes inexplorados, agora, no entanto, quase reais. Sendo assim, as produções audiovisuais tem imensa importância para o resgate da memória popular, pois incide diretamente na preservação e manutenção da cultura de toda uma nação.

Mas afinal, o que isso quer realmente dizer? De onde surgem os enredos audiovisuais? Seja em relatos orais ou escritos, os produtores artísticos buscam no cerne da população narrativas autênticas que sirvam de base para a produção de obras audiovisuais as quais possam trazer às telas modos de vida, denúncias, olhares, experiências, expectativas e indagações. Estas, de alguma forma, surgem a partir da cultura de um povo e o trabalho em conjunto de técnicas e recursos que realizem audiovisualmente os fatores já citados proporcionará, com efeito, a catarse em seu público. Isso se deve ao fato deste reconhecer naquele traços, trejeitos, situações cotidianas parecidas, ou seja, indícios que o “insira na trama” à partir da identificação do “eu” com o enredo e elementos que fazem parte do mundo real.

Assim, não se intenciona esgotar o assunto em apenas algumas páginas - uma vez que este capítulo é o recorte de um trabalho maior - mas sim, realizar uma introdução sobre este trabalho que tem continuidade em outras produções acadêmicas.

Que se inicie nossa jornada!

## **A linguagem tecida**

A história da humanidade se confunde, no decorrer dos séculos, com os enredos míticos produzidos sobre ela mesma e, portanto, não se sabe definir ao certo, o limiar que separa os fenômenos científicos dos relatos do fantástico, frutos da imaginação de um povo quando da narração da criação do mundo e dos seres. Por isso, torna-se difícil atribuir um conceito ao



significado do Mito - tal qual ele é entendido hoje - em apenas algumas linhas, pois sua amplitude e complexidade ultrapassam a simples compreensão dos fatos, o que acarreta na necessidade de uma reflexão aprofundada sobre a própria história do homem.

Para Crippa

“O mito é uma experiência singular da realidade, que se reveste de dimensões que ultrapassam a simples contação e descrição dos fenômenos culturais, psicológicos e históricos. Mais que palavra falada, narração ou fábula, o mito é proposição da realidade. A experiência mítica é uma experiência do real que se verifica num nível especial da consciência. Nível que corresponde a uma revelação.” (CRIPPA, 1975, p. 41)

Nesse sentido, o mito não se refere a um episódio puramente fictício e sim faz referência a um relato, um acontecimento, um fato verídico ou passível de se realizar, apropriando-se de elementos, figuras e linguagem do cotidiano para revelar um ensinamento que, por meio da narrativa do fantástico, o ouvinte é convidado a adentrar no mágico mundo regido por seres “superiores”, estes determinantes de leis que norteiam a formação do homem no decorrer de sua trajetória terrestre, orientando-o a como proceder para alcançar a graça eterna ou, simplesmente, para que ele se possa adequar as leis da comunidade.

Muito além de apenas uma narrativa, o mito tem raízes no sagrado e sua função social está intrinsecamente relacionada com o desenvolvimento espiritual e social das comunidades primitivas que procuravam refúgio e suporte no poder mítico dos rituais e contos para entender e/ou explicar o mundo, assim como ações e consequências, bonança e miséria, vida e morte.

Desta forma, narrativas como os mitos provocam o que de mais íntimo e arraigado há no homem, manipulando de forma lúdica nossas percepções sobre o mundo. Eles permitem que a linguagem se refaça a cada história contada, a cada palavra repensada, sempre com base no conhecimento popular, no intuito de buscar uma identificação, repassar um sentido e provocar uma reação. E é essa linguagem que permitiu - e ainda permite - a manutenção e evolução do mundo como o conhecemos, assegurando que novas gerações surjam com um sentido, um propósito a cumprir.

Assim, nos deparamos com o Mito como um fenômeno híbrido, multifacetado, plural e mutante, que através de argumentos, por vezes obscuros, apresenta-se indecifrável, porém ao mesmo tempo, simples, pois não se trata de um produto da reflexão ou pensamento e também não se pode relegá-lo ao simples trabalho imaginário, pois uma vez que o homem crê no Mito,



ele não separa mais o mágico do real, ou seja, sua leitura de mundo é única, uma vez que ele considera o universo como um todo composto pelo tácito e pelo inexplicável. Fato este que revela a real função do Mito que é a de apresentar modelos e fornecer significados ao mundo e à própria existência humana afrontando e desafiando as concepções fundamentais do pensamento.

Arraijada no cerne cultural da humanidade, a tessitura da trama mítica transcendente ao simples relato lógico, congrega em sua estrutura elementos que dialogam por meio de simbolismos, por vezes aparentemente incoerentes, mas que de alguma forma constroem um sentido convincente para aquele que no Mito crê, trazendo para si como verdade os argumentos trabalhados pelos pressupostos semânticos apresentados no enredo.

Nesse ínterim, tange-se outra questão fundamental da estrutura mítica, ou seja, ao se admitir que o mito seja uma narrativa criada pela e para a massa e por gerações recontadas, conclui-se então que não se pode negar que ele está enraizado em um inconsciente coletivo, reduto dos arquétipos e que se materializa por meio do imaginário maravilhoso.

#### Para Jung

“O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo portanto uma aquisição pessoal. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e no entanto desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade. Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos.” (JUNG, 2000, p. 51)

Dessa forma, o mito, reside no inconsciente do povo desempenhando papel de fortaleza mantenedora da cultura e, enquanto narrativa, é propagador da sabedoria da massa sendo o inconsciente coletivo importante fonte dos arquétipos e experiências para que as narrativas sejam adaptadas e recontadas, facilitando a identificação do homem na trama mítica e, desta forma, proporcionando a devida “educação”. A este fato, o autor atribui aos arquétipos função primordial, pois enquanto “formas determinadas na psique que estão presentes em todo tempo e em todo lugar” (JUNG, 2000, p. 53) os arquétipos emprestam do homem características básicas para sua identificação no enredo funcionando como instintos, influenciando e controlando os comportamentos.

Enquanto espelho do homem, além de serem os vetores do conto para determinação da moral que se pretende ensinar, os arquétipos são bases pelas quais o homem consegue reconhecer a si mesmo e ao outro por meio das características apresentadas pelos arquétipos, tendo a oportunidade de tornar-se parte do enredo para, então, discernir o caminho do certo e errado, do bem do mal, da luz e escuridão. O esquema abaixo apresenta a estruturação de dois arquétipos muito conhecidos e trabalhados em narrativas tanto orais e escritas, quanto audiovisuais:

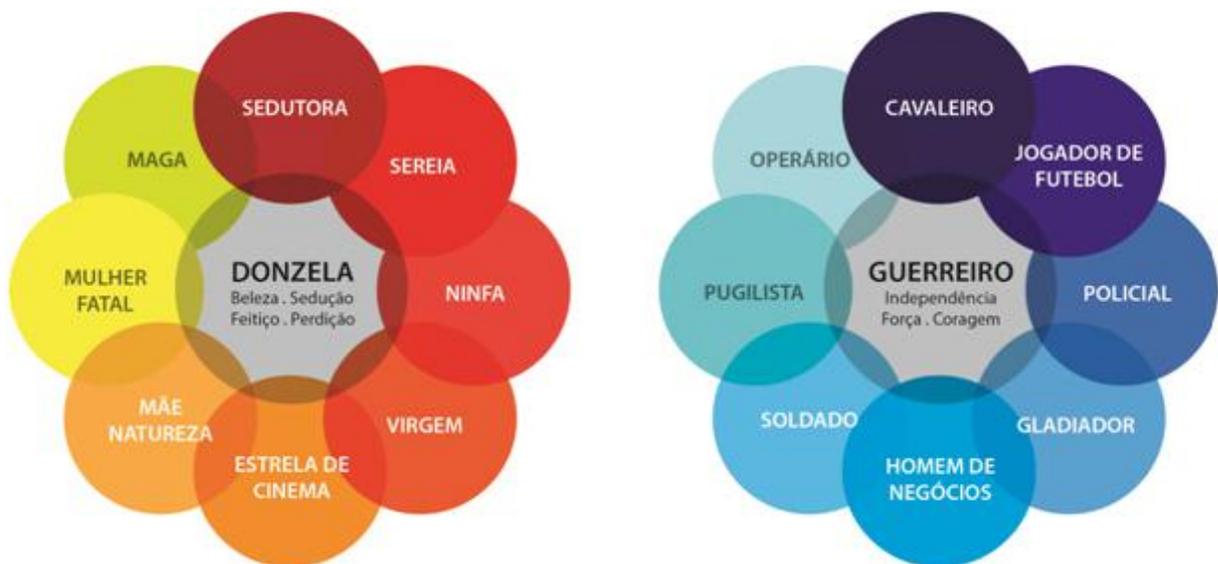


Figura 1 – Esquema visual dos arquétipos Donzela e Guerreiro

Com base nas características destes dois arquétipos, pode-se verificar os principais traços que os definem e os diferenciam dos demais. No arquétipo da Donzela, as características como beleza, sedução, feitiço e perdição abrem um leque de possibilidades que se constituem em outros traços inerentes à composição da personagem. No arquétipo do Guerreiro, os traços são determinantes da masculinidade, estando presentes nas variações como soldado, homem de negócios, gladiador, policial, jogador de futebol, cavaleiro, operário, pugilista, dentre outros. A partir da determinação destes traços ocorre a identificação do público implicando em uma visão prévia do comportamento esperado com base nas características do arquétipo sendo reservada à trama os caminhos sinuosos para o desenrolar do roteiro. Veja como os arquétipos citados acima podem ser interpretados hoje em obras audiovisuais:



Figura 2 – Donzela: Branca de Neve



Figura 3 - Guerreiro: Gladiador



Figura 4 - Donzela: Aquamarine



Figura 5 - Guerreiro: Tropa de Elite

Outrossim, se existe um inconsciente coletivo, certamente há uma memória coletiva e é nos meandros desta que os arquétipos e enredos míticos encontram respaldo para garantir a perpetuação da cultura e, por conseguinte, é na reprodução coletiva que contos e experiências de um povo são levadas adiante, configurando-as narrativas de cunho universal.

Para tanto, é retomada, ainda que brevemente, o conceito de memória coletiva defendida pelo sociólogo francês Maurice Halbwachs que compreende a memória como construto coletivo, ou seja, nossas memórias são advindas do grupo social ao qual pertencemos e, portanto, elas são compartilhadas por indivíduos que participaram de uma mesma experiência da qual as pessoas



daquele grupo em específico também fizeram parte e, dependendo do posicionamento de cada um no grupo, irão se recordar do mesmo fato, porém sob diferentes pontos de vista, ou seja, cada um atribuirá sua impressão à lembrança. Sendo assim, não estamos sozinhos ao recorrer à memória.

Dessa forma, a memória é pedra fundamental na formação da sociedade, pois como afirma Halbwachs, o pensamento coletivo é força motriz gerada por uma percepção coletiva embasada em uma lógica formalizada por grupos que auxiliam na combinação de informações para a compreensão do mundo exterior.

A partir do pressuposto apresentado acima, e em se tratando de memória coletiva, não se pode negar a importância do imaginário na produção do conteúdo perpassado por gerações. Sendo assim, por meio da combinação do inconsciente, dos arquétipos, da memória e do imaginário coletivo, as narrativas conseguem moldar-se e ganhar vida. No entanto, para compreender melhor a questão do imaginário nas narrativas míticas, se faz necessário entender como imaginação e memória funcionam em conjunto, na intenção de auxiliar o homem em sua jornada terrena.

A imaginação concretiza-se em nível “palpável” para se fazer entendida e realizar a função norteadora das experiências coletivas e ao ampliar horizontes, o imaginário convida o indivíduo a adentrar um mundo de novas possibilidades, despojando-se do que é pré-concebido como verdade única para privilegiar “outros olhares” e vivenciar novos sentidos que por meio de fatos inusitados ultrapassa os limites do real e cria o novos mundos. Sendo assim, a imaginação faz uso da narrativa fantástica que conforme Laplatine e Trindade:

“[...] é a face noturna da existência, é o universo do sonho e da magia que procedam ambos a transformações e metamorfoses (a alquimia das coisas e dos seres) que seriam absolutamente impossíveis na vida cotidiana.” (LAPLATINE e TRINDADE, 1996, p. 31)

Para Todorov (2008), “o fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 2008, p. 31). A possibilidade de hesitar entre o real e o imaginário cria o efeito do fantástico. Trata-se da intrusão de um elemento desconcertante no cotidiano do homem e, ao provocar o estranhamento, de imediato ocorre a suspensão do julgamento, ou seja, no momento em que tal



fato inusitado ocorre, o homem hesita em aceitar essa nova forma. Sua primeira reação é ficar atordoado e tentar compreender o que está acontecendo.

Partindo da narrativa fantástica, em que o inusitado torna-se possível, incursionamos na questão da alegoria, uma vez que esta se faz presente nas narrativas que se propõem apresentar uma realidade a partir do experimento de uma outra estruturada para fazer referência àquela pretendida, por muitas vezes apresentada em relatos permeados por elementos do fantástico imaginário.

Assim, a alegoria, figura discutida, de conceito diverso e ambíguo, por vezes contraditória e não aceita por alguns estudiosos de arte e literatura, configura-se em um procedimento construtivo apresentado como técnica metafórica de representar e personificar abstrações. Desta forma, as obras que lançam mão da alegoria apresentam um pressuposto e um efeito que permitem a distinção da estrutura alegórica e, por conseguinte, sua função na obra, sendo ela mimética enquanto representação e tendo por base a semelhança como princípio fundamental.

#### Segundo Hansen

“A alegoria é a metáfora continuada como tropo de pensamento, e consiste na substituição do pensamento em causa por outro pensamento, que está ligado, numa relação de semelhança, a esse mesmo pensamento.” (HANSEN APUD LAUSBERG, 1976, p. 283)

No entanto, não se pode falar sobre alegoria como fenômeno único, pois na verdade, há dois tipos de alegoria: a dos poetas, constituindo-se em uma alegoria construtiva ou retórica a qual se refere à maneira de falar, portanto, está no campo da expressão; e a dos teólogos, uma alegoria interpretativa ou hermenêutica, sendo útil às interpretações alegóricas, configurando-se em modo de entender. Ambas as categorias, apesar de inversamente opostas, se complementam constituindo no sentido alegórico hoje entendido pela representação imagética de uma ideia que faz referência a outra, ou seja, um 2º termo é apresentado no lugar de um 1º termo, sendo esta constituída por fragmentos de diversos olhares, crenças e conhecimento.

Dessa forma, à alegoria é atribuída a capacidade narrativa da formação de imagens significativas que nos permite interpretações diversas, funcionando como uma obra aberta à qual o leitor/espectador tem a oportunidade, por livre associação, de atribuir sentidos, estes mutantes a partir do contexto em que a obra é lida, vislumbrada ou assistida.



Mas não se pode abordar a alegoria sem falar sobre os símbolos, uma vez que é por meio da construção simbólica que a alegoria tem acesso a dispositivos que funcionam como suporte na narrativa e, conseqüentemente, na sua estruturação. Nesse sentido, a correta identificação dos conceitos de alegoria e símbolo é fundamental para compreender essa relação intrínseca na elaboração de narrativas.

Sobre a diferença entre representação simbólica e alegoria, Benjamim (1986), citando Creuzer, afirma que

“A segunda significa apenas um conceito geral ou uma ideia, diferente dela; a primeira é a própria idéia sensível, corporificada. No caso da alegoria, trata-se de uma substituição... No caso do símbolo, o próprio conceito desceu para o mundo corporal e, na imagem, nós o enxergamos de maneira direta e imediata [...] Ali (no símbolo), existe uma totalidade momentânea; aqui, existe uma progressão numa seqüência de momentos. Daí também porque não é o símbolo e sim a alegoria, que abrange o mito... cuja essência é expressa de modo mais perfeito pela progressão da epopéia.” (BENJAMIM, 1986, apud CREUZER)

Nesse sentido, o símbolo reúne em si, num todo fechado, compactado, referindo-se a si mesmo constantemente ideias e significações que, ao entrar em contato com o leitor/expectador, este toma conhecimento automaticamente de seu sentido, sendo remetido ao campo semântico gerado pelo símbolo. A este fenômeno de constatação, denominado epifania, atribui-se o senso de discernimento do que é real e do que é dito por meio da estruturação do símbolo, tornando-se assim, um fenômeno desvelador.

A alegoria acaba, dessa forma, funcionando como um plano de fundo, caminho pela qual a saga se realiza com o auxílio dos símbolos que, através dos intrincados caminhos do fantástico, torna real os enredos do imaginário mítico, presentes na memória coletiva de um povo que em obras audiovisuais conta com o trabalho em conjunto de fatores como perspectiva, iluminação, vestuário, cenário, cor, interpretação dos atores, som e a visão empreendedora do diretor para a concretização de novelas, séries, minisséries, filmes, entre outras produções. Portanto, a reinterpretação imagética e sonora implica em uma série de seleções de técnicas que, em geral, resulta na ressignificação da obra, fenômeno este que gera outra discussão, mas que não será abordada neste capítulo.

É justamente no campo audiovisual que se realiza a análise proposta, ou seja, é na observação de como funcionam os símbolos presentes na obra e suas manifestações audiovisuais que foi embasada a análise da alegoria como plano de fundo da saga. Nesse sentido, “Hoje é Dia



de Maria”, obra plural e híbrida, do diretor Luiz Fernando Carvalho, é estruturada à partir de relatos populares compilados por Câmara Cascudo, Mário de Andrade e Silvío Romero, agora reunidas em enredo televisual, carregada de simbolismos que remetem o leitor/expectador aos contos primordiais da cultura brasileira. É de posse das informações que norteiam os sentidos de símbolos e alegoria que foi realizada uma breve incursão a alguns dos símbolos mais presentes na série e suas significações.

### **A Santa**

Imagem da fé e devoção não só da personagem, como de um povo, a materialização da santa, com a qual Maria conversa nos momentos mais angustiantes de sua alma, traz como marca as feições de sua mãe, mesmo sem Maria identificá-la como tal. Devoção e amor se misturam numa espécie de concretização do sagrado pela presença maternal, fenômeno que se verifica a partir da expressão “mãe”, “mãezinha” ou mesmo “mãe de Deus”. No desenrolar do enredo, a mesma feição se revela em duas personagens diferentes: na florista e em uma expectadora do teatro de mambembe. A constante presença de Ceição, mãe de Maria, nos remete à fé popular de que a mãe nunca abandona seus filhos e, por isso, transmuta-se em outras imagens, corporificando-se perto de seus fiéis.



Figura 06: A Santa. Incorporação da mãe de Maria

### **O Pássaro dourado**

Figura que acompanha Maria desde sua infância, o grande pássaro dourado (feito de lata) a socorre nos momentos de perigo e a conforta nos de solidão. A princípio, apenas notado pela



menina como acompanhante silencioso, o pássaro se faz a cada dia mais presente em sua vida, sendo importante para a decisão de Maria quando, ao pé do altar, decide não se casar com o príncipe. Garboso, dourado, veloz e imponente, a caracterização visual do pássaro remete o expectador a proteção, sabedoria, liberdade e ao sagrado. Mais tarde, o grande pássaro se transforma em homem e ganha o coração de Maria, consumando um amor predestinado pelo divino, tão forte que vence a morte.

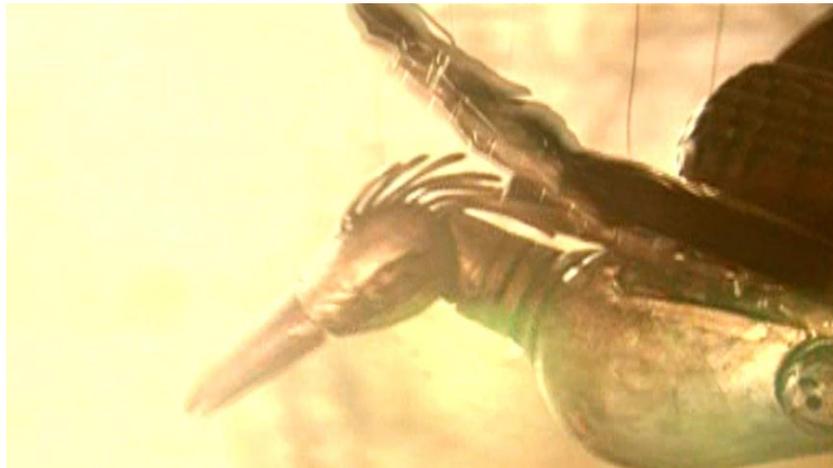


Figura 07: Pássaro dourado: proteção e amor

## **O Diabo**

Ser inquietante e sinistro, o Diabo é a fonte de discórdia, sofrimento, angústia, dor, desesperança e infortúnios presentes na série. Ele espreita Maria em sua trajetória, sendo o responsável pelas idas e vindas, desenredos e desencontros na obra. Maldade em seu mais puro significado, o diabo assume 7 figuras que assumem papéis influentes conforme os diferentes momentos e personagens a serem abordados. Quando em ação, o Diabo funciona como mentor, um conselheiro do mal que leva o indivíduo a escolher o caminho torto da vingança, ciúmes e morte.



Figura 08: Asmodeu em sua figura primordial

### **A máscara de Quirino**

Ator de teatro de mamembe, Quirino é o responsável pela entrada de Maria no companhia dele e da sua irmã. Louco de amor por Maria assim que a vê na platéia, Quirino não se conforma com o fato dela amar outro. Ele então passa a usar uma máscara representando a tristeza, traduzindo um olhar melancólico e encolarizado pela dor do amor não correspondido. A máscara de Quirino denota o duplo, ou seja, a presença de dois sentimentos: o amor por Maria e o ódio pelo amado desta. Bondade e ódio são sentimentos conflitantes na alma deste homem que não entende a razão de alimentar o pássaro aprisionado, sendo que poderia simplesmente matá-lo de vez. Cego de ciúmes, Quirino não se reconhece mais ao olhar sua face no espelho, no entanto, sua máscara cai no momento que percebe o grande mal que causou à Maria ao fazer com que ela pense que seu amor havia morrido.



Figura 09: Quirino frente ao espelho: lado oculto do amor possessivo

Verifica-se com a análise dos símbolos expostos o encontro entre o humano e o sagrado, o natural e o sobrenatural, a vida e a morte, o amor e o ódio, a sorte e o infortúnio, elementos primordiais que estruturam os mitos na configuração do homem e sua jornada no plano terrestre.

Em sua montagem audiovisual, esses símbolos trabalham em conjunto para o entendimento da grande encenação, trazendo significados e nuances materializados em luzes, cores, cenários, feições, que engajados na eterna dança da interação mimética oferecem indícios sobre o desenrolar da vida e seus caminhos misteriosos.

Muitos são os símbolos culturais presentes na série, tantas, ricas e variadas quanto a própria cultura brasileira que, concatenada por culturas das mais diversas, é generosa ao integrar em si novas perspectivas e histórias, numa congregação perfeita do mítico, do sagrado, do profano, do vital. Sendo assim, ao abordar sobre a estruturação audiovisual de “Hoje é Dia de Maria” tange-se o que de mais precioso pode-se encontrar no cerne da civilização: a essência dual do homem face ao terreno e ao sobrenatural, confrontando-se muitas vezes com seu próprio “eu” na busca incessante de entender e encontrar seu lugar.

### **A série migrante**

A análise em relação a alegoria presente na série pautou-se, principalmente, no conceito de Creuzer, já citado no texto, que afirma ser a composição alegórica uma ideia que remete à outra, sendo flexível e portanto, fluída como correnteza na estruturação de um sentido outro, que não se refere ao momentâneo, mas sim, existe numa progressão de momentos. (BENJAMIN



apud CREUZER, 1986) Nesse sentido, será abordada não várias alegorias, mas sim uma única e plena que se apresenta estrutural e amalgamada aos simbolismos diversos presentes na obra. Trata-se da Jornada de Maria.

Nesse ínterim, a Jornada de Maria é a jornada do homem sertanejo que migra para outras terras fugindo da estiagem e dos males de um sertão explorado pelas explorações capitalistas, no intuito de uma vida melhor em que a água é abundante e, por conseguinte, as oportunidades melhores. Vida nova que é prometida nas franjas do mar. Dessa forma, se a jornada de Maria é a do povo, enquanto símbolo, Maria é o próprio povo que migra. Sua inocência, fé, perseverança, bondade, inteligência, e meiguice representam, em sua figura, a essência de um povo que crê no mágico, no inusitado e sempre olha para frente, sem esquecer seu passado, suas raízes.

Sempre amparada pela sua fé, o aparecimento de entes sobrenaturais que a ajudam torna-se, por meio do fantástico, fato natural na vida da menina que não estranha às manifestações, mas ao contrário, crê e ouve suas recomendações. Esta ligação com o mítico revela a incessante crença do povo no sobrenatural, no divino, na busca de nortear suas vidas.

Na trama, a jornada de Maria abarca o amadurecimento da personagem, a perda da inocência, o trabalho no campo para sobrevivência, a experiência com a arte mambembe, o conhecimento do amor, a dor da perda, o sonho de uma vida melhor, ou seja, a trama fala do enredo popular real que anseia pela vida, que é tentado pelo mal. Um povo subjugado, que cai e se levanta graças à sua fé em um Deus misterioso, em seus santos e entidades míticas. Um povo que sonha, brinca, passa fome, que vive em meio do mágico e nele se baseia para encarar sua dura realidade, mas que mesmo assim, apesar das dificuldades impostas pelo sol a pino e das condições de subsistência humana, acaba por voltar a sua terra como na volta de Maria na saga.

Outrossim, enquanto símbolo que congrega os anseios, sonhos e temores de um povo, Maria configura-se na versão feminina do mito do Herói<sup>2</sup>, iniciando sua trajetória ao afrontar sua realidade para ir em busca de um sonho que a transformará interiormente. Sendo assim, a jornada de Maria (a jornada de um povo) inicia quando a personagem cansa do sofrimento e busca as franjas do mar. No seu trajeto ela transforma a realidade ao seu redor, se transforma e, ao retornar, a heroína transformada busca alento em sua terra de origem, por fim, transformando-a também.

---

<sup>2</sup> Conceito desenvolvido por Joseph Campbell na obra "O herói de Mil faces" no qual ele estrutura o Monomito.



### Considerações finais

A natureza humana, arraigada na necessidade de subsistência de sua espécie, interage entre si e com o mundo no qual está inserido buscando sempre estabelecer suas raízes segundo pilares sólidos para garantir seu pleno desenvolvimento face às incertezas e barreiras naturais. Portanto, pensar no homem e sua evolução no decorrer da história é, acima de tudo, abordar sobre sua relação social com o outro que se realiza, principalmente, via narrativas.

Muito mais que uma bricolagem de contos e figuras míticas, “Hoje é Dia de Maria” conta, por meio de símbolos inseridos em um mundo fantástico, a alegoria universal da saga do homem, aqui ressignificada na história do povo nordestino que caminha em trilhas mortificadas, luta contra a seca, peste, fome e escravidão, mas que ainda assim persiste sob o sol a pino em busca de seu lugar no mundo. Tudo isso arquitetado em uma produção audiovisual que se utilizou de recursos e técnicas que permitiram reinterpretar a cultura popular brasileira em seus mais ricos detalhes.

Contudo, não é intenção arrematar com este trabalho uma conclusão totalizadora sobre o tema, mas sim incitar o pensamento criativo e perspicaz sobre as produções contemporâneas enquanto narrativas que prenunciam a voz imanente da cultura, servindo, portanto, como ferramentas disseminadoras da memória coletiva milenar. Desse modo, é correto afirmar que encerra-se aqui apenas a primeira de muitas etapas a serem transcorridas de uma pesquisa que intenciona desvendar os sinuosos caminhos percorridos pela sabedoria popular que, em tempos de apagamento cultural, encontra alento nas produções audiovisuais.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENJAMIN, Walter. **Documentos de cultura, documentos de barbárie**. São Paulo: Editora Cultrix, 1986.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 1997.
- CRIPPA, Adolpho. **Mito e Cultura**. São Paulo: Editora Convívio, 1975.
- HANSEN, João Adolfo. **ALEGORIA**. Construção e interpretação da metáfora. São Paulo: Atual, 1986.
- LAPLATINE, François; TRINDADE, Liana. **O que é imaginário**. São Paulo: Brasiliense, 1997.



MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Trad.: Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Trad.: Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2008.

<http://ultrdownloads.com.br/busca/papeis-de-parede-filme-gladiador/2,,,,,11,2,.html> (acessado em 14/11/2013)

<http://diaadiabystellasegal.blogspot.com.br/2012/04/eu-fui-assistir-espelho-espelho-meu-com.html> (acessado em 14/11/2013)

<http://cenabrasilis.com.br/noticias/tropa-de-elite-2-e-o-grande-vencedor-da-10%C2%AA-edicao-do-grande-premio-do-cinema-brasileiro/> (acessado em 14/11/2013)

<http://falacultura.com/sereias/> (acessado em 14/11/2013)

[http://peace\\_terrorists.blogs.sapo.pt/8838.html](http://peace_terrorists.blogs.sapo.pt/8838.html) (acessado em 14/11/2013)

<http://www.mdig.com.br/index.php?itemid=6648> (acessado em 14/11/2013)

[http://redeglobo.globo.com/Tv\\_globo/Noticias/0,,MUL1287058-16162,00-INEDITO+AQUAMARINE+E+O+FILME+DA+TELA+QUENTE+DESTA+SEGUNDA+DIA.html](http://redeglobo.globo.com/Tv_globo/Noticias/0,,MUL1287058-16162,00-<u>INEDITO+AQUAMARINE+E+O+FILME+DA+TELA+QUENTE+DESTA+SEGUNDA+DIA.html</u) (acessado em 01/12/2013)