



DO ROTEIRO AOS PROTAGONISTAS: A MUTABILIDADE ARQUETÍPICA DA SÉRIE THE END OF THE F***ING WORLD

Renan da Silva Dalago

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Ágatha Martins Avila

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Altamir Botoso

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de observar a construção dos arquétipos no roteiro e protagonistas da série *The end of the f***ing World* (ENTWISTLLE, 2017), partindo da ideia de que esses arquétipos se modificam durante a composição e construção da narrativa. Dessa forma, pontuaremos os principais arquétipos presentes na narrativa audiovisual, analisando sua relevância na construção do roteiro e dos personagens principais durante os episódios e desenrolar da série. Para isso, foram realizados estudos bibliográficos destacando as obras de Jung (2000), Vogler (1998), Mark e Pearson (2017), entre outros autores. Concluímos, assim, a existência de mutabilidade arquetípica na narrativa e sua importância na construção de personagens profundos e ambíguos.

Palavras-chave: Arquétipos. Construção da obra. *The end of the f***ing world*.

ABSTRACT

This article aims to observe the construction of the archetypes in the script and protagonists of the series *The end of the f***ing World* (2017), starting from the idea that these archetypes change during the composition and construction of the narrative. In this way, we will point out the main archetypes present in the audiovisual narrative, analyzing their relevance in the construction of the script and in the main characters during the episodes and developing of the series, for this, bibliographical studies were carried out highlighting the works of Jung (2000), Vogler (1998), Mark & Pearson (2017), among other authors. We conclude, therefore, the existence of an archetypal mutability in the narrative and its importance in the construction of deep and ambiguous characters.

KEYWORDS: Archetypes. Construction of narrative. *The end of the f***ing world*.

Renan da Silva Dalago é graduando em Letras pela UEMS e é especialista em Linguagem Audiovisual e Cinema.

E-mail: renandalago@gmail.com

Ágatha Martins Avila é graduanda em Letras pela UEMS.

E-mail: agathamartins66@gmail.com

Altamir Botoso é professor adjunto da UEMS.

E-mail: abotoso@uol.com.br



INTRODUÇÃO

Plataformas *on demand*¹ como Netflix, Amazon Prime, HBO Go, dentre outras, democratizam a forma de consumir filmes, séries, novelas e desenhos, além de produzir conteúdos próprios e inéditos, aumentando assim o número de títulos audiovisuais disponíveis no mercado. Com a disputa de conteúdos audiovisuais, houve a necessidade de criar, além de séries, personagens cada vez mais profundos, explorando assim seu passado, presente, futuro e até mesmo sua personalidade.

Dessa maneira, para explorar personagens, o modo audiovisual possibilitou a inserção de arquétipos nas narrativas, como afirmam Mark e Pearson (2017, p. 18):

Às vezes, o roteirista, o diretor e o produtor simplesmente intuem o arquétipo. Outras vezes, eles são guiados por um sistema consciente. A série *Guerra nas estrelas (Star Wars)* – bem como os bonecos de ação e outros produtos derivados – tem um apelo eterno. Ao fazer esses filmes, George Lucas foi guiado pelo livro de Joseph Campbell, *O herói e mil faces (The hero with a Thousand Faces)*, que esboça todos os ricos e evocativos estágios da jornada do Herói. A popularidade de cada episódio deriva em grande parte do talento de Lucas para elaborar conscientemente toda a série a fim de transmitir figuras arquetípicas e enredos míticos. Os produtos atraem – e prendem – a nossa atenção pelo mesmo motivo: eles corporificam um arquétipo.

Essa construção da narrativa com inserção de arquétipos faz com que os espectadores se vejam nos personagens, aproximando assim o público da série e das plataformas *on demand*. Vogler (1998) discorre que essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, verdadeiros mapas da psique,

psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irrealistas, explicando desse modo o poder universal dessas histórias, que são construídas segundo modelos arquetípicos, exercendo um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, pois brotam de uma fonte universal no inconsciente que compartilhamos e se refletem conceitos universais.

Mark e Pearson (2017) afirmam que as imagens arquetípicas sugerem a realização dos mais básicos desejos e motivações humanas, liberando emoções e anseios profundos, sendo que, por meio dessas imagens arquetípicas, superestrelas, filmes e figuras públicas alcançam sucesso excepcional.

Dessa forma, analisar e compreender a inserção dessas figuras arquetípicas nas narrativas audiovisuais se faz necessário e é um percurso instigante para estudiosos e críticos contemporâneos. Nesse sentido, Campbell (1997) discorre sobre a necessidade de analisar a jornada arquetípica presente nas histórias e narrativas para compreender seu sucesso junto ao público e como os espectadores se mostram tão emocionalmente envolvidos com determinados personagens.

Pautados pelo que foi exposto, analisaremos, utilizando como suporte teórico os arquétipos junguianos, os protagonistas da série britânica da Netflix *The end of the f***ing world*, a fim de compreender e pontuar os arquétipos utilizados, além de sua importância na construção de protagonistas ambíguos e profundos.

1 F***A-SE O FIM DO MUNDO

No dia 05 de janeiro de 2018, a Netflix lançou internacionalmente a série audiovisual

suprir de imediato a demanda do consumidor por meio de filmes e séries pela internet.

¹ Plataforma *on demand* é um serviço ou produto ofertado por uma empresa de tecnologia, visando



britânica *The end of the f***ing world*, inspirada em uma série de histórias em quadrinhos elaborada pelo norte-americano Charles Forsman. Sua primeira temporada foi disponibilizada pela Netflix, com 8 episódios de aproximadamente 20 minutos cada.

A série é protagonizada pelos atores Alex Lawther, que vive James, e Jessica Barden, como Alyssa. O enredo traz à tona a história de dois adolescentes que odeiam suas vidas.

O seriado busca apresentar inicialmente os protagonistas, começando por James, que apresenta traços de psicopatia e que desde os oito anos mata animais pequenos e agora, aos dezessete, procura por um ser humano para matar. A partir desse momento e com esse desejo interno do protagonista, ele conhece Alyssa, que é apresentada aos espectadores como uma garota com traços de sociopatia, que mora com a mãe, o padrasto e dois irmãos e possui um desejo imenso de largar sua vida e ir em busca de seu pai, que a abandonou na infância. Ao se conhecerem, a série se torna inquietante, pois ambos, insatisfeitos com suas vidas, fogem juntos. Essa jornada de fuga se torna para eles, no decorrer da série, uma busca pelo paraíso e pelo autoconhecimento.

A série é classificada pela plataforma de vídeos *on demand* como de humor negro e irônico. Ela foi bem recebida pela crítica especializada e tem 100% de notas positivas no site americano especializado em cinema e séries *Rotten Tomatoes*.

2 ARQUÉTIPOS

Para o psicólogo suíço Carl Gustav Jung (2000), a mente é dividida em duas camadas: a primeira, denominada por Jung como inconsciente pessoal, tem conteúdos adquiridos individualmente e este que formam a personalidade individual; na segunda, que Jung denominou de inconsciente coletivo, as imagens e símbolos são de ordem

impessoal e coletiva e representam uma base da psique universalmente presente em todos os seres humanos e culturas, sendo sempre idênticas. De acordo com Jung (2000, p. 53):

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*.

Independente de onde vivemos, de onde fomos criados ou da cultura que impera em nós, os arquétipos são imagens e símbolos igualmente parecidos para todos os seres humanos. Jung (2000, p. 16) afirma que arquétipos são “conteúdos arcaicos - ou melhor - primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos”. Por essa razão, os arquétipos são imutáveis em nossa psique e presentes em histórias, conto de fadas, filmes, na publicidade e em tudo que nos cerca.

A esse respeito, o estudioso Sal Randazzo (1996, p. 67) tece a seguinte observação:

Os arquétipos de Jung existem no inconsciente; não podem ser percebidos diretamente. Os arquétipos do inconsciente coletivo de Jung funcionam de certa forma como instinto que guiam e moldam o nosso comportamento. O que podemos perceber são expressões dos arquétipos na forma de imagens e símbolos arquetípicos. Em outras palavras, todo arquétipo pode se manifestar em um número infinito de formas. O arquétipo básico do guerreiro, por exemplo, que representa o instinto de guerra e de agressão pode revelar-se em numerosas expressões (centurião romano, cavaleiro, fuzileiro naval, e assim por diante).



É importante frisar que, mesmo sendo figuras imutáveis em nossa mente, os arquétipos presentes em narrativas podem ser fluidos e mutáveis na personalidade do personagem, à medida que a história e a situação em que ele está avançam. Vogler (1998) assevera que há outra maneira de os encarar: não como papéis rígidos para os personagens, mas como funções que desempenham temporariamente para obter certos efeitos em uma história. Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem em uma história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Nessa perspectiva, pode-se pensar nos arquétipos como máscaras usadas temporariamente pelos personagens, na proporção em que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar como um bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra.

Essa mutabilidade e fluidez em histórias e narrativas se faz necessária para que o público possa, em algum momento, ver-se inserido nesses contos porque, como afirmam Mark e Pearson (2017), há um arquétipo em nós e, quando uma narrativa apresenta algum personagem ou figura que se aproxime de nossos arquétipos pessoais, nós nos sentimos emocionalmente envolvidos e confortáveis com a figura, narrativa, história etc., fazendo com que essas figuras arquetípicas, que vemos espalhadas pelo mundo, emprestem significados a nossas vidas.

3 QUANDO A VIDA IMITA A ARTE: A MUTABILIDADE DOS ARQUÉTIPOS NA SÉRIE AUDIOVISUAL

Diferente de séries adolescentes convencionais, *The end of the f***ing world* traz

a busca de dois adolescentes pelo autoconhecimento, contudo, o roteiro, ao se desenrolar durante as quase duas horas e meia de audiovisual, não traz uma forma adolescente de ver o mundo, com clichês batidos, mas um roteiro pesado, com violência e crimes, e também mostra amor, proteção e a busca pelo lugar perfeito. Dessa forma, a premissa inicial, segundo a qual o roteiro é construído, apresenta-nos um arquétipo principal que guia toda a série do começo ao fim: o do Explorador. Mark e Pearson (2017, p. 79-80) atestam que

A história do Explorador está na raiz do sucesso de todo o gênero 'relatos de viagens' (incluindo as narrativas de imigrantes); contos de fada (como *Joãozinho e Maria*) nos quais o protagonista sai de viagem, cai em algum tipo de armadilha e finalmente escapa; ficção científica (sobre a exploração do universo), histórias sobre pessoas que largam o casamento, o emprego ou a cidade natal; literatura de expatriados; literatura sobre a busca da terra prometida; e toda literatura do absurdo que demonstra a alienação humana.

Esse arquétipo predomina na trajetória da série, e a cena que inicia o roteiro pela jornada do Explorador centra-se na fuga dos jovens, quando James rouba o carro do pai e sai com Alyssa em busca de uma nova vida, novas experiências. Mark e Pearson (2017) afirmam que a expressão do Explorador ganha relevo no simples desejo de pôr o pé na estrada e percorrer os caminhos amplos e selvagens da natureza – para experimentar a alegria da descoberta – tendo como produtos que servem naturalmente como acessórios para a jornada do Explorador os automóveis.

O roteiro conta também com uma segunda premissa, a busca pelo paraíso, quando, ao fugir, a jovem Alyssa procura pela casa do pai que, para ela, é seu paraíso e, dessa forma, acaba por fazer com que James a acompanhe nessa jornada. A busca pelo paraíso tem como principal arquétipo o Inocente. Mark e Pearson



(2017, p. 63) ressaltam que “o Inocente que existe em cada um de nós quer viver naquela terra perfeita, onde ‘somos livres para ser eu e você’”.

FIGURA 1: James e Alyssa fogem



Fonte: Netflix (2017)

A relação entre Alyssa e o pai na perspectiva do Inocente é visível no segundo episódio da primeira temporada, no momento em que Alyssa diz que o pai é como Robin Hood. Essa associação ao herói mítico inglês demonstra a compreensão da protagonista como uma idealização paterna, como se ele fosse o seu paraíso. Randazzo (1996) assinala que o paraíso existe na mente humana como berço da criação, como o jardim do Éden, e que essas imagens também operam em um nível emocional/psicológico para criar uma sensação de felicidade em uma emocionante fuga para um mundo exótico.

Enquanto Alyssa possui o arquétipo principal do Inocente em busca do paraíso, James, em contrapartida, foge com ela com o desejo de matá-la. Aqui nasce o arquétipo de James, o da Sombra. Para:

O arquétipo conhecido como Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de

nosso mundo interior. As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente.

Na série, esse segredo obscuro de James é revelado através de *flashes*, mostrando o desejo do garoto em matar Alyssa e a forma com que ele pensa em fazer isso. Esse desejo, uma manifestação do arquétipo da Sombra, também fica explícito, pois, junto aos *flashes* do garoto, há um outro recurso cinematográfico para proporcionar ao espectador essa vontade, o *voice over*², o qual possibilita ver que, junto das imagens, vem o áudio explicando seu desejo, que parece ser parte de seu pensamento.

Na busca do paraíso de Alyssa e no desejo da Sombra de James, a narrativa se transfere para outro arquétipo, o do Fora-da-Lei ou do Anti-Herói. Vogler (1998 p. 44) afirma que:

O termo ‘anti-herói’ é enganador e pode induzir a alguma confusão. Por isso, é bom deixar bem claro, de saída, que um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a plateia se solidariza, basicamente. E nos identificamos com esses marginais porque todos nós, uma ou outra vez na vida, nos sentimos marginais.

A jornada do Explorador na narrativa demonstra também o início da formação da personalidade do Fora-da-Lei ou do Anti-Herói no momento em que James dá um soco no rosto do pai, rouba o seu carro e foge com Alyssa.

² Estilo de narração ou diálogo que se sobrepõe à imagem de forma não diegética, não alterando o conteúdo narrativo da cena, mas sim o dramático.



Em um segundo momento da narrativa, especificamente no segundo episódio, o Fora-da-Lei retorna à personalidade dos protagonistas, dessa vez em Alyssa, que, após comer em um restaurante e sem dinheiro para pagar a conta, ela convence James que “a única regra é nunca roubar de uma lojinha ou de um restaurante pequeno”, fugindo sem pagar a conta.

No terceiro episódio da primeira temporada, encontra-se o ápice do Fora-da-Lei na personalidade dos jovens na narrativa. Nesse momento, ambos invadem uma casa para passar a noite, no entanto, o dono da casa retorna e, ao encontrar Alyssa dormindo em sua cama, tenta estuprá-la. James então a mata para defendê-la.

Após matar o dono da casa que estupraria Alyssa, ambos limpam a cena do crime e fogem. A partir desse acontecimento, a trama se torna mais rápida e ágil, pois a polícia descobre o crime e inicia uma busca pelos jovens.

Cabe ressaltar que a necessidade de matar do arquétipo da Sombra, em James, torna-se realidade quando ele ultrapassa a figura do Anti-Herói para o arquétipo do Sombra. Vogler (1998) pontua que algumas Sombras podem passar por um processo de redenção e se converterem em forças positivas. Uma das mais impressionantes figuras de Sombra na história do cinema, *Darth Vader*, da série *Guerra nas estrelas*, acaba se revelando, em *O retorno de jedi*, como o pai do herói. Toda sua maldade, no fim, é perdoadada e ele se transforma em uma figura benigna, de fantasma, velando sobre o filho. Também no filme *O Exterminador do futuro 2: o julgamento final* se nota uma evolução e o protagonista deixa de ser uma máquina de matar, voltada para destruir heróis, para tornar-se um mentor protetor de heróis.

Dessa forma, James, ao ver o dono da casa morto, entende que sua vontade interna de matar não era realmente algo que ele desejava e se vê desesperado com a situação,

demonstrando remorso. Nessa ocasião, James se afasta dos aspectos psicológicos negativos da Sombra e deixa de lado o desejo de matar Alyssa ou qualquer outro ser humano.

Ainda considerando o arquétipo do fora-da-lei, no episódio seis, Alyssa e James assaltam um posto de gasolina, prendendo a dona do estabelecimento no banheiro e fugindo.

FIGURA 2: James tranca a dona de posto de gasolina no banheiro com ajuda de Alyssa



Fonte: Netflix (2017)

O arquétipo do Fora-da-Lei é comum em narrativas audiovisuais. Mark e Pearson (2017) declaram que, na grande tela, quebrar as regras é visto pelo público como um ato de libertação, como em *O poderoso chefão*, *Bonnie e Clyde*, *Os bons companheiros* ou *De olhos bem fechados*: filmes e narrativas que faturam pela simples atratividade de comportamentos criminosos ou proibidos.

Outro arquétipo presente na narrativa é o Amante. Em relação a esse fato, Mark e Pearson (2017, p. 186) afirmam que “o arquétipo do Amante governa todos os tipos de amor humano, desde o amor parental e a amizade até o amor espiritual, mas é da maior importância para o amor romântico”. Ele é inicialmente visível na personalidade de Alyssa em relação a James. Segundo Mark e Pearson (2000), o desejo básico do Amante é conseguir intimidade e experimentar o prazer sexual.

Durante o decorrer da narrativa, Alyssa tenta fazer com que James relacione-se



sexualmente com ela, trazendo assim o Amante como desejo sexual. Vogler (1998) pondera que a função desse arquétipo como mentor sexual centra-se no propósito de nos iniciar nos mistérios do amor e do sexo.

No episódio três, Alyssa pede para que James dance com ela e, quando começa a vê-lo dançando, em *voice over* se ouve a protagonista pensando: “eu acho ele tão bonito, mas ele nunca vai fazer nada então...” e o beija, e ele retribui seu beijo.

FIGURA 3: Alyssa e James se beijam



Fonte: Netflix (2017)

Após esse momento, Alyssa tenta fazer sexo com James e, percebendo seu desconforto, ela se irrita e sai da casa. A partir desse acontecimento, o arquétipo do Amante se instala em James, que pega flores no jardim para Alyssa.

As flores e a dança são símbolos arquetípicos dos amantes e, conforme afirmam Mark e Pearson (2017), o Amante é o reino dos corações e das flores, das longas caminhadas numa praia ao pôr-do-sol, das danças.

Contudo, ao matarem o dono da casa, limparem o local e fugirem, Alyssa fica com receio da presença de James, fugindo e, dessa forma, deixando-o sozinho. Separados, eles se apropriam do medo básico do arquétipo do Amante, como proposto por Mark e Pearson (2017, p. 186), pois o “medo do Amante é ficar

sozinho, ser indesejado e não ser amado”. Provando desse medo essencial dos amantes, ambos voltam para o lugar onde se separaram e se reencontram, voltando a sua jornada inicial em busca do paraíso.

No final do sexto episódio da série, os protagonistas chegam ao lugar esperado e encontram o que é almejado no início da série sob o arquétipo do Inocente e seu desejo básico – a busca pela felicidade e pelo paraíso. Alyssa chega à casa do pai, que a recebe junto com James. O pai de Alyssa se mostra amoroso e receptivo, e James, sob o arquétipo do Amante, começa a sentir ciúmes da proximidade da menina com o pai.

Aos 18 minutos do sétimo episódio da série, Alyssa descobre que o pai é divorciado e tem um filho. Seu progenitor se rebela e a deixa sozinha com James em um bar. A partir dessa situação, ocorre uma desconstrução do arquétipo do Inocente.

Vogler (1998) discorre que a recusa ao chamado inicial (na série, o desejo de matar de James e a busca do paraíso por Alyssa), a princípio, alude a experiências que os tornaram mais tristes, porém mais sábios, e que é delicioso assistir à relutância sendo superada, uma vez que, quanto mais obstinada é a sua recusa, mais o público se deleita em vê-la vencida.

FIGURA 4: Pai de Alyssa abandona os jovens em um bar



Fonte: Netflix (2017)



A recusa ao paraíso faz com que o arquétipo do Amante retorne a ambos nesse momento. No início do último episódio, é possível ver a figura mítica dos jovens apaixonados na praia à luz do luar quando Alyssa consegue enxergar em James o seu paraíso, fluindo os arquétipos do Inocente e do Amante.

Alyssa, contrariada pelo pai e vendo em James seu único paraíso, decide voltar para a casa de seu pai e roubar o seu barco para fugir com James pelo mar. Nessa ocasião, a jornada do Explorador se encerra sob a perspectiva do último arquétipo presente no enredo da narrativa, o arquétipo do Herói.

FIGURA 5: Alyssa e James se beijam e dormem na praia



Fonte: Netflix (2017)

Campbell (1997, p. 18) afirma que:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes

Nos minutos finais da narrativa, quando Alyssa retorna à casa de seu pai para roubar o barco, os jovens são abordados por uma policial, que tenta levá-los à delegacia prometendo ajuda, já que naquele dia James completa 18 anos e pode responder pelos crimes como adulto. Desconfiada, Alyssa pega a arma do pai e bate na policial, que desmaia.

Alyssa apanha a chave do barco e corre para a praia, mas o reforço policial chega e, ao ver a situação sem possibilidade de salvação, James se torna o herói de Alyssa, pedindo para que a garota diga à polícia que ele a sequestrou. Diante da recusa da garota, o protagonista pega a arma de sua mão, bate em seu rosto com ela e corre, fingindo tê-la sequestrado para que ela não arque com as consequências.

Mark e Pearson (2017, p. 115) destacam que:

O Herói se fortalece com o desafio, se sente ultrajado pela injustiça e responde rápida e decisivamente à crise ou à oportunidade [...]. São os protetores instintivos das pessoas a quem vêem como inocentes, frágeis ou legitimamente incapazes de ajudar a si mesmas (pense no Herói que salva a donzela em perigo).

O último arquétipo presente na série é o Herói que se manifesta em James, que tenta “salvar” sua donzela em perigo, em um último e extremado ato para ajudá-la. A série conclui assim a jornada do Explorador, vista através de *flashbacks* de momentos da narrativa televisiva e do *voice over* de James que diz: “eu fiz 18 anos, e finalmente entendi o que as pessoas significam umas pras outras”. Ao final do *voice over* e *flashbacks*, há uma cena que mostra Alyssa ajoelhada no chão, sendo segurada pelos policiais, enquanto grita para que James pare. Ele aparece de costas, correndo, com a praia ao fundo, até que se ouve um tiro, que supomos ter alvejado James, e a tela fica escura.

CONCLUSÃO

Durante toda narrativa da série *The end of the f***ing world*, é possível compreender e acompanhar uma jornada de dois adolescentes em busca do chamado à aventura e à autocompreensão. A série traz no roteiro um arquétipo fixo do Explorador externo e interno. Para compreender a exploração interna dos



protagonistas, o recurso do *voice over* se mostra eficiente e importante, pois, a partir do ato de ouvir os pensamentos, os espectadores conseguem entender a ironia da série e, principalmente, o que se passa internamente nos jovens.

Embora o Explorador seja o arquétipo fixo do roteiro e da narrativa, o Fora-da-Lei ou o Anti-Herói acaba por permear grande parte da série e ser, em quase toda a jornada do explorador, o arquétipo principal da personalidade dos protagonistas. Contudo, faz com que os espectadores se envolvam ainda mais com os jovens, uma vez que, enquanto a série nos apresenta Alyssa e James sob a ótica do Fora-da-Lei, mostra-nos também seus medos, seus anseios e seus passados sombrios, dando explicação de por que aqueles jovens estão em busca de si mesmos.

Ao final da série, com a passagem dos protagonistas para os arquétipos do Amante e do Herói, a narrativa se torna intensa e, a partir desse momento, fica evidente a mutabilidade arquetípica presente na série, que se inicia pela jornada do Explorador, passando pelo Inocente, a Sombra, o Fora-da-Lei, os Amantes e finalizando com o Herói. Além disso, é perceptível, também, a importância dessa mutabilidade na série, para que dessa forma ela prenda a atenção e faça com que nós, espectadores, façamos parte da série, adentrando o mundo da narrativa audiovisual, ora sendo Alyssa, ora James.

A ficção, nesse sentido, seja de que tipo for (romanesca, teatral, cinematográfica) possibilita que o espectador ou leitor vivencie outras vidas além da sua própria, retirando-o, ainda que momentaneamente, do lugar comum, da monotonia e da mesmice diária.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 10. ed. São Paulo: Cultrix; Pensamento, 1997.

ENTWISTLLE, J. **The end of the f***ing World**. 1.ª temporada (160min). Distribuição: Channel 4 / All 4 / Netflix, 2017.

JUNG, C G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

PEASON, C. MARK, M. **O herói e o fora da lei: como construir marcas extraordinárias utilizando o poder dos arquétipos**. Tradução de Merle Scoss. São Paulo: Cultrix, 2017.

RANDAZZO, S. **A criação de mitos na publicidade: como publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso**. Tradução de Mario Fondelli. 2. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

VOGLER, C. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Tradução de Ana Maria Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.

Como citar este artigo (ABNT NBR 60230)

DALAGO, R.; AVILA, A. M.; BOTOSO, A. Do roteiro aos protagonistas: A mutabilidade arquetípica da série *The End of the F***ing World*. **Revista Primeira Escrita**, Aquidauana/MS, n. 4, p. 33-41, 2017.