



Comunicação e cinema: um estudo da representação do mito do herói nos filmes de super-herói¹

JUNIOR, Josemar Pereira de Freitas²
FREITAS, Susy Elaine da Costa Freitas³

RESUMO: O presente artigo foi produzido no contexto do Projeto de Iniciação Científica da Faculdade Martha Falcão e tem como objetivo principal explicar acerca do embasamento teórico para analisar os passos do que seria a narrativa típica nas histórias de heróis, o monomito, conhecido também como “jornada do herói”, em filmes de super-heróis no cinema, com base nos conceitos criados pelo antropólogo Joseph Campbell em seu estudo dos mitos. A hipótese que se pretende defender na pesquisa é de que esses passos são, com pequenas modificações, os mesmos que vemos nos super-heróis do cinema. Como objeto, escolhemos como exemplo filmes de um personagem tido como super-herói: o Thor, dos filmes “Thor” (2011) e “Thor: o mundo sombrio” (2013), criado inicialmente como personagem dos quadrinhos.

PALAVRAS-CHAVE: Mito; Jornada; Herói; Cinema; Thor.

ABSTRACT: The following paper was produced in the context of a Scientific Initiation Project produced in Martha Falcão College and has as main objective to explain about the theoretical basis for analyzing the steps of what would be the typical narrative in the stories of heroes, the monomyth, also known as "hero's journey", presented in superheroes films. It is based on concepts created by anthropologist Joseph Campbell in his study of myths. The supported hypothesis in this research is that these steps are, with minor modifications, the same as we see in the superhero film. As an object, one has chosen as an example the films of character who is presented as a superhero: Thor, from the films "Thor" (2011) and "Thor: the dark world " (2013) and, initially set up as comic book character.

KEY WORDS: Myth; Journey; Hero; Cinema; Thor

INTRODUÇÃO

O cinema é uma expressão da comunicação que possui um grande apelo com pessoas das mais variadas partes do mundo. Através da linguagem audiovisual, ele expõe temas que proporcionam conhecimento, reflexão, mas também um entretenimento que encanta mesmo quando reconta histórias cujo surgimento remonta a épocas passadas. Dentre essas histórias, há a saga do herói.

¹ Trabalho apresentado no II 4 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação, 5º. período do Curso de Jornalismo da FMF/DeVry, e-mail: josemarjr91@gmail.com.

³ Orientadora do Trabalho. Professora do curso de Jornalismo na FMF/DeVry. Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade Federal do Amazonas (Ufam). Graduada em Comunicação Social – Jornalismo e Letras – Língua Inglesa pela Ufam.



Antes, os feitos dos heróis eram contados em narrativas orais. Com a escrita, essas histórias ganharam uma nova maneira de serem comunicadas às gerações posteriores. A chegada do cinema, longe de por fim a tramas tão antigas, deu a elas novo fôlego ao recontá-las através de som e imagem em movimento. Elas são expressas principalmente através de filmes do gênero de aventura, que várias vezes emprestam das histórias em quadrinhos personagens predestinados a grandes feitos que, por sua vez, são ideais como figuras heroicas: tratam-se dos super-heróis, foco desta pesquisa.

As narrativas clássicas de herói no cinema são expostas com diversas abordagens e com diferentes ângulos. Contudo, elas estão inseridas no imaginário de muitas sociedades, e estas narrativas são ainda muito apreciadas. Podemos notar esta variedade no contexto da representação do super-herói no cinema, como todos os personagens seguem muitas vezes a mesma trajetória, porém com abordagens um pouco diferenciadas de sua versão clássica.

Esta proposta de pesquisa nasceu da inquietação de perceber certo padrão nas histórias de super-herói expressas em filmes de aventura. Quase sempre, esses personagens passam por um período de aprendizagem e aquisição de habilidades, para depois entrarem em confronto com sua natureza heroica e aceitarem seu destino especial para trazerem benefícios para si ou para sua comunidade. Não importando quantas vezes essas histórias apareciam no cinema, elas sempre surgiam em filmes destinados a um grande público, os blockbusters, e sempre atraíram muitas pessoas para assisti-las.

Tem-se aqui, como objetivo geral, analisar a representação do mito do herói no cinema através de filmes de super-heróis. Para isso, a pesquisa delimitou como objetivos específicos conceituar o que é narrativa, mito e herói; caracterizar os super-heróis enquanto personagens cinematográficos; e relacionar a construção do percurso do super-herói na narrativa fílmica com o dos heróis em sua representação mítica original.

Portanto, pretende-se nesta pesquisa estudar a representação da trajetória do herói no cinema, usando como exemplo filmes de um personagem tido como super-herói: o Thor, dos filmes “Thor” (2011) e “Thor: o mundo sombrio” (2013) e, criado inicialmente como personagem dos quadrinhos. Dessa maneira, a proposta de pesquisa se enquadra na Área 1 – Humanidades e Artes, segmento pertencente às especificações da Iniciação à Pesquisa da Faculdade Martha Falcão, no qual consta a linha de pesquisa Educação, Comunicação, Cultura, Sociedade e Meio Ambiente.



Aspectos iniciais da pesquisa: narrativa, mito e jornada do herói

Em leituras preliminares, notou-se que esse padrão tem sido estudado por muitos pesquisadores interessados em narrativa. Um dos mais importantes estudiosos do assunto é o antropólogo Joseph Campbell. Ele criou o conceito de monomito, conhecido também como “jornada do herói”, no qual indica todos os passos do que seria a narrativa típica nas histórias de heróis. A hipótese que se pretende defender na pesquisa é de que esses passos são, com pequenas modificações, os mesmos que vemos os super-heróis do cinema seguindo nos filmes.

A narrativa é de extrema importância para a humanidade. Não conseguimos viver sem a necessidade da narração, ou seja, de contar histórias e nos comunicarmos. Vivemos narrando acontecimentos do nosso dia a dia, do que ouvimos e lemos ou fatos que presenciamos, filmes que assistimos etc. Pode-se dizer que a narrativa são acontecimentos ligados entre si que são transmitidos por meio de uma história. Com isso, as histórias transmitem informações que, muitas vezes, unem as pessoas que as ouvem, leem ou assistem e ajudam a construir o imaginário cultural:

A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo de opostas: a narrativa zoa da boa e da má literatura: Internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente com a vida. (BARTHES, 2001, p. 103-104)

As narrativas podem ser ou não baseadas em acontecimentos reais; porém, muitas pessoas gostam de criar novas realidades, o que é presente principalmente no cinema. Ao criar novas realidades, elas sempre as fazem da forma que lhes agradam ou muitas vezes para explicar acontecimentos misteriosos e sobrenaturais. É o que acontece com os mitos.

O conceito de mito é explicado de maneira poética pelo estudioso Joseph Campbell no livro de entrevistas “O poder do mito”: “O mito ajuda a colocar sua mente



em contato com essa experiência de estar vivo. Ele lhe diz o que a experiência é.” (CAMPBELL, 1990, p. 17). Nesse livro, Campbell concorda com a descrição de mito dada por Moyers, seu entrevistador, o qual afirma que:

[...] aquilo que os seres humanos têm em comum se revela nos mitos. Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos. (CAMPBELL, 1990, p. 16)

Os mitos também são narrativas utilizadas pelos povos antigos para explicar fatos da realidade e fenômenos da natureza que não eram compreendidos por eles, e para isso há uma mistura de fatos reais com imaginário, misturando a história e a fantasia. Ainda podiam utilizar de simbologias, deuses, personagens sobrenaturais e heróis. Todos estes componentes são, não raro, misturados a fatos reais, características humanas e pessoas que realmente existiram. Com isso, os mitos vão sendo transmitidos ao longo dos tempos e modificados através da imaginação do povo.

Dentre as várias narrativas que se repetem em diferentes culturas no decorrer do tempo, existe uma que se relaciona a uma figura específica: o herói. Esse personagem e suas características distintas dos outros homens é o fio condutor de um tipo de narrativa que conta feitos extraordinários, como Xavier (2009) resume:

Assim sendo, um mesmo protagonista arquetípico (um “herói”, independentemente da presença ou ausência de características heroicas em sua composição), apenas vestindo roupas e costumes locais, ao ver algo se transformar à sua frente, passa a agir em função de tal transformação em meio a outros arquétipos igualmente revestidos (personagens ou situações). Tais símbolos e imagens são arquetípicos por emanarem da psique humana e do inconsciente coletivo da humanidade. Uma vez estabelecida a psique como fonte comum entre o mito e sonho, seriam o inconsciente coletivo e a “mitologia criativa”, autoral por excelência, as pontes entre o monomito e a criação de narrativas. (XAVIER, 2009, p1)



O estudioso Joseph Campbell foi ainda mais fundo no estudo das narrativas e mitos e criou o conceito de monomito, também chamado “jornada do herói”. Campbell conseguiu analisar as estruturas das narrativas de herói em seu trabalho árduo nos estudos sobre a construção dos mitos, lendas e fábulas, lançando assim, um livro intitulado como “O herói de mil faces”. Em seu livro podemos compreender que nas próprias sociedades, há uma estrutura para a Jornada do Herói em cada história. Em estudo posterior, Xavier resume os passos que Campbell destaca como componentes do monomito:

Muito embora nem sempre surjam nessa ordem (ou mesmo nem sempre surjam) e em outras vezes estejam apenas implícitos numa dada narrativa, há três estágios principais em uma narrativa cronologicamente estruturada, de forma que, a princípio, poderemos dividir o monomito em três "atos" com dois *turning points* ou "pontos de virada" entre eles. Estes "atos" (como prefere chamá-los Vogler), seungo Campbell (2005), se assemelham em muito com as etapas de um rito de passagem, sendo chamado de *Partida* (ou *Separação*), *Iniciação* e *Retorno*. (XAVIER, 2009, p. 116, grifos do autor)

Em outro estudo, Rincón (2006) resume os passos que Campbell destaca como componentes do monomito: Apresentação, conflito e resolução. Na Apresentação, conhece-se o herói no mundo cotidiano, exatamente quando ele embarca em sua jornada e com a ajuda de um mentor é transformado deixando seu mundo e se aventurando no desconhecido; no Conflito, o herói, de posse de uma arma mágica, tem o embate com seu antagonista e sai vitorioso, conquistando um prêmio; na Resolução ocorre o ato final, em que o herói inicia a jornada de volta para a casa e, quando morto, é ressuscitado e emerge com a solução mágica.

Assim como a Jornada do Herói segue uma determinada padronização, a jornada dos seres humanos não se mostra diferente. Nascimento, crescimento e declínio, com desafios a serem enfrentados e dificuldades a serem superadas, são os fatos básicos da existência humana. Percebemos então que o monomito é muito mais do que uma fórmula para contar histórias, pois seus elementos estão presentes na sociedade desde sempre, e perduram nas narrativas atuais.

Nesse contexto, nascem as histórias de super-heróis, que são narrativas de mitos adaptados à sociedade moderna. Inicialmente, essas narrativas nasceram em histórias em quadrinhos como forma de releitura de uma sociedade devastada pela violência e drogas, elegendo assim, um símbolo de esperança para a contemporaneidade:



As histórias em quadrinhos são fruto de uma sociedade arrasada pelo crack da bolsa de Nova York de 1929, que busca se reconstituir a duras passos. Os quadrinhos estabelecem ícones e símbolos, que ao se recontarem, estabelecem arquétipos facilmente reconhecíveis. Transmutando em significantes, as narrativas de mitos que se adaptam à sociedade midiocrática. (MATTOS; SAMPAIO, 2004, p.7)

Os super-heróis, eleitos como ícones de positividade em histórias em quadrinhos, para alcançar um público juvenil e, por meio do entretenimento, propagar uma ideologia: inspirar as pessoas a agirem melhor no seu dia a dia. Essas histórias mostram um encaixe no monomito que foi proposto por Joseph Campbell, visto que um super-herói não passa de um personagem fictício que segue muitos dos passos da Jornada do Herói, com o interesse de dedicar suas proezas a atos em prol de uma comunidade, tendo como responsabilidade a luta contra um mal.

A popularidade dos super-heróis das histórias em quadrinhos foi, com o tempo, alvo de inúmeras transposições para o cinema. Dentre os super-heróis que passaram de personagens dos quadrinhos para personagens de filmes estão Capitão América, Batman, Super-Homem, Homem-Aranha, Thor, X-Men, para citar apenas alguns. São várias as pesquisas que traçam a relação entre o monomito e vários desses super-heróis. Nogueira (1998), por exemplo, associa a jornada de herói ao Super-Homem. O autor explica, primeiramente, o que é um super-herói:

[...] ele é uma ficção ideal, súpula dos atributos mais elevados e dos poderes mais intangíveis que o comum cidadão nunca irá possuir. É um ser capaz, seja pelas invulgares capacidades intelectuais, pelas suas imbatíveis faculdades físicas, pelos poderes de origem sobrenatural ou pelas suas virtudes mais elevadas (bondade, coragem, compaixão), de superar obstáculos aparentemente inultrapassáveis ou perigos supostamente irremediáveis, restituindo a ordem, exterminando medos e reorganizando o caos. (NOGUEIRA, 1998, p. 2)

Outro super-herói originado dos quadrinhos que ganha destaque nos cinemas deste o final dos anos 1980 é o Batman. Oliveira (2007) analisa como ele se encaixa no conceito de monomito ao afirmar que a violenta morte dos pais de Batman, ou Bruce Wayne (seu nome verdadeiro), equivale ao chamado da aventura descrito por Campbell. O treinamento de Bruce para fortalecer suas habilidades constitui-se na sua transformação, a qual resulta em feitos extraordinários na luta contra os crimes realizados por seus arqui-inimigos. Os traumas, conflitos internos e medos de



Bruce/Batman também são encarados como desafios ao herói, ao passo que o humanizam e geram empatia com o público atual, de forma que

A análise dinâmica desse tipo de personagem permite uma aproximação dos temas psicológicos correntes na atualidade. A realização do ciclo heroico, tal como formulado por Joseph Campbell evidencia características arquetípicas do personagem Batman. (OLIVEIRA, 2007, p. 8)

Como a proposta dessa pesquisa é focar no super-herói representado no cinema e sua jornada, será necessário analisar sua trajetória nos filmes. Para isso, elementos próprios da linguagem cinematográfica precisam ser observados para garantir que detalhes não escapem ao estudo. Então, propõe-se também utilizar a análise fílmica como suporte para estudar a representação do mito do herói no cinema através de filmes de super-heróis. O próximo tópico se dedicará ao tema.

A análise fílmica como suporte para compreender a jornada do herói no cinema

Sobre esse tipo de análise, Vanoye e Goliot-Lété (2012) afirmam que é possível analisar um filme a partir de seus elementos simbólicos:

É possível postular que qualquer arte da representação (o cinema é uma arte da representação) gera produções simbólicas que exprimem mais ou menos diretamente, mais ou menos explicitamente, mais ou menos conscientemente, um (ou vários) ponto(s) de vista sobre o mundo real. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 57).

Se vamos trabalhar com a ideia de que o super-herói se relaciona ao herói descrito no monomito, que, por sua vez, relaciona-se com a ideia de mito, pode-se considerar que sua carga simbólica é significativa. Por conta disso, a análise fílmica a partir dos simbolismos apresentados através da linguagem cinematográfica surge como possibilidade de perceber os elementos da narrativa da jornada do herói no cinema. Como Vanoye e Goliot-Lété (2012) explicam, isso envolve estudar o roteiro e a presença de elementos ou redes simbólicas no filme. Dessa maneira, espera-se cumprir os objetivos da pesquisa proposta.

A pesquisa proposta utiliza primeiramente a técnica de pesquisa bibliográfica. Com ela, obteremos o aprofundamento nos conhecimentos sobre a narrativa e sua estrutura, focando principalmente nos estudos de Joseph Campbell acerca do monomito



e pesquisas realizadas a partir dessa fundamentação teórica. Segundo Stumpf, a pesquisa bibliográfica

[...] É um conjunto de procedimentos que visa identificar informações bibliográficas, selecionar os documentos pertinentes ao tema estudado e proceder à respectiva anotação ou fichamento das referências e dos dados dos documentos para que sejam posteriormente utilizados. (STUMPF, 2009, p. 51)

Nesse sentido, a pesquisa bibliográfica é importante de duas maneiras: para conhecer melhor as técnicas e métodos de pesquisa e para a obtenção de conhecimentos sobre como fazer a relação entre a narrativa clássica do herói e as histórias de super-herói expostas no cinema. Com as leituras, está sendo possível aprender sobre os procedimentos para a análise dos filmes estrelados pelo personagem Thor e, com isso, tentar alcançar o objetivo principal da pesquisa.

A análise dos filmes, que ainda está em andamento, segue os pressupostos da Leitura e Análise da Imagem. Esse método foi escolhido pelo fato de que “interessa à Análise da Imagem compreender as mensagens visuais como produtos comunicacionais, especialmente aquelas inseridas em meios de comunicação de massa [...]” (COUTINHO, 2009, p. 330). Ainda de acordo com Coutinho, a análise de imagem deve seguir as seguintes etapas: a leitura, a interpretação e a síntese ou conclusão final. A fase da interpretação deve ser equilibrada para não se confundir com simples opinião pessoal, ou seja, o pesquisador deve entender a “diferença entre percepção e interpretação” (COUTINHO, 2009, p. 335).

Para auxiliar no processo de diferenciar percepção e interpretação, propomos fazer a análise usando o conceito de monomito, cunhado por Joseph Campbell, como norte para observar o objeto. Assim, a análise será construída de maneira a relacionar os elementos do filme, percebidos a partir da leitura e análise da imagem, com os elementos da narrativa do monomito de Campbell.

Nas leituras preliminares para a escrita desta proposta, Coutinho (2009, p. 336) explica ainda quais os elementos que devem ser observados nesse tipo de análise em sua fase inicial. A autora cita o enquadramento, a perspectiva, a relação fundo/figura, a composição da imagem, a utilização da luz e cores, a relação entre os objetos representados e a fundação da mensagem visual como alguns desses elementos, que devem ser vistos pelo pesquisador de maneira que este faça a relação entre suas hipóteses e o registro visual. Como o objetivo da pesquisa é analisar a representação do



mito do herói no cinema através de filmes de super-heróis, a avaliação inicial desta proposta é que esses elementos simbólicos sejam o alvo da análise juntamente com a trama.

Dessa maneira, o percurso metodológico pensado para a pesquisa está seguindo os seguintes passos: primeiro, o aprofundamento nos estudos da narrativa, mito, herói e do monomito através da pesquisa bibliográfica; segundo, a leitura e análise dos filmes escolhidos como recorte, seguindo os passos delimitados por Campbell. Em estudo posterior, Rincón (2006) resumiu em tabelas a jornada do herói descrita por Campbell, as quais serão utilizadas como guia para a análise da imagem, além dos pressupostos expostos por Vanoye e Goliot-Lété acerca da análise fílmica que leva em consideração os elementos simbólicos no cinema, brevemente descritos na fundamentação desta proposta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por seu caráter inicial, a pesquisa aqui apresentada ainda não possui dados conclusivos. Interessa neste artigo apontar na direção da possibilidade de realizar a pesquisa tendo como foco a relação entre conceitos já estabelecidos como o de mito e herói. Com isso, a hipótese da pesquisa visar tentar mostrar como um fenômeno cultural e comunicacional da contemporaneidade como o cinema traça um paralelo com esses outros conhecimentos.

Dessa maneira, espera-se contribuir para a reflexão do cinema como um dos objetos da comunicação, ampliando a visão sobre este fenômeno. É preciso destacar que esse estudo não foca apenas na mídia, como se a comunicação se restringisse ao suporte da comunicação; ao pensar sobre essas histórias, suas estruturas e influências, tão antigas quanto o conceito de narrativa para o homem, é pensar que elas também comunicam algo. Dessa maneira, espera-se contribuir para os estudos relativos ao audiovisual no contexto da comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo, Martins Fontes, 2001.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.



COUTINHO, Iluska. Leitura e análise da imagem. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo, Atlas, 2009.

MATTOS, Leonardo Martinelli de Campos e SAMPAIO, Rafael Cardoso. **A evolução do mito do herói dos quadrinhos**. Juiz de Fora: UFJF; FACOM, 1º. sem. 2004. 234 fl. Mimeo. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

NOGUEIRA, Luís Carlos. O mito do super-homem. In: **BOCC – Biblioteca Online de Ciências da Comunicação**. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 1998. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/_esp/escola.php?codinst=1>. Acessado em: 29.jul.2014.

OLIVEIRA, Luísa de. A jornada do herói na trajetória de Batman. In: **Boletim de Psicologia**, Vol. 57, n. 127. São Paulo: PUC, 2007.

RINCÓN, Luiz Eduardo. A Jornada do Herói Mitológico. In: **II Simpósio de RPG & Educação**. São Paulo: Uninove, 22 à 24/09/2006.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo, Atlas, 2009.

VANOYE, Francis; Anne GOLIOT-LÉTÉ. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papyrus, 2012.

XAVIER, Otávio Augusto Monteiro. O conceito de monomito como ferramenta de análise narratológica. In: **Crátulo: revista de estudos linguísticos e literários**. Vol. 2, Patos de Minas: 2009.