



## O Cinema dos Mitos, Arquétipos e Heróis<sup>1</sup>

Rafael Sanches GUERRA<sup>2</sup>

Maria Cristina TONETTO<sup>3</sup>

Centro Universitário Franciscano, Santa Maria, RS

### Resumo

Uma infinidade de histórias já foi contada pelo cinema, porém, a maioria apresenta a mesma estrutura narrativa, nomeada, por alguns autores, de jornada do herói. Sendo assim, este artigo procurou responder como se configura a jornada do herói dentro das histórias mostradas no cinema. Para contestar tais questionamentos, procuramos mapear os 12 passos que o pesquisador Christopher Vogler identificou como unânimes, na maior parte dos roteiros cinematográficos. Através de revisão bibliográfica, fizemos uma reflexão sobre o que é o cinema, e como analisar apropriadamente um filme. Realizamos um estudo das teorias de análise filmica, dos mitos e dos arquétipos, para destacar a construção heróica, a partir do personagem. Por fim, identificamos todos os estágios que compõem a jornada do herói.

**Palavras-Chave:** cinema; mitos; arquétipos; jornada do herói.

### Introdução

Partindo do princípio de que tudo no cinema é fictício, ou seja, o cinema não é o real, mas uma imitação, o pesquisador Julio Cabrera (2006) avalia-o como sendo “uma autêntica fábrica de ilusões, de malabarismos, de engenhocas, efeitos visuais” (CABRERA, 2006, p.36).

Se o cinema é uma encenação do real, ele pode contribuir para o bem comum de toda a humanidade, através do impacto emocional contido em histórias, fazendo com que as pessoas tenham mais compaixão com o próximo, comovendo-se ao se “verem na tela”. Dessa maneira, o público pode se emocionar com temas cotidianos, como o sequestro de um parente, a morte de um ente querido, um pedido de casamento, ou um perdão aceito.

“O real é sempre o referente da construção imaginária do mundo, mas não é o seu reflexo ou cópia” (PESAVENTO, 2003, p.47). O imaginário remete à vida cotidiana

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Franciscano-UNIFRA, email: [rafaelsanchesguerra@gmail.com](mailto:rafaelsanchesguerra@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo do Centro Universitário Franciscano- UNIFRA, email: [kytta@terra.com.br](mailto:kytta@terra.com.br)



dos homens, e também envolve utopias e elaborações mentais que pensam sobre coisas que concretamente não existem.

Cabrera (2006) destaca que “é preciso tentar ver o cinema fora dos quadros do escapismo para colocá-lo nos da reflexão” (p.47). Ou seja, a emoção de uma história não distrai o espectador, mas desperta atenção e conscientiza.

O impacto emocional que o cinema desperta é indispensável para a eficiência cognitiva do conceito-imagem. Isso se deve a algumas técnicas cinematográficas como a pluriperspectiva, a manipulação de tempos e espaços e ao corte cinematográfico.

Primeiramente, a pluriperspectiva é a capacidade que o cinema tem de saltar “da primeira pessoa (a que vê ou sente o personagem), para a terceira (o que vê a câmara), e também para outras pessoas ou semipessoas que o cinema é capaz de construir, chegando ao fundo de uma subjetividade” (CABRERA, 2006, p.31). A história de um longa-metragem pode provocar, de acordo com a subjetividade de cada indivíduo: arrepios, sustos, comoção, paixão, alegria ou raiva. Mexerá com as pessoas, de acordo com o que elas já vivenciaram, ou seja, identificará qualidades através dos heróis do filme, enquanto destinará à figura do inimigo/vilão os defeitos ou o que é desprezado em outras pessoas.

Em seguida, destaca-se a “infinita capacidade do cinema de *manipular tempos e espaços*, de avançar e retroceder, de impor novos tipos de espacialidade e temporalidade como só o sonho consegue fazer” (CABRERA, 2006, p.32). Em outras palavras, somente o cinema consegue reproduzir com perfeição, em tempo determinado, que o espectador possa vivenciar momentos futuros e passados de uma mesma história. Ou levar o público a lugares e tempos aos quais jamais poderá ir ou presenciar.

Por fim, “o *corte cinematográfico*, a pontuação, a maneira particular de conectar cada imagem com a anterior, a sequência cinematográfica, a montagem de cada elemento, o fraseado cinematográfico” (CABRERA, 2006, p.32). Basicamente, o que caracteriza o cinema é o movimento das imagens, caso contrário, seriam apenas fotografias, ou seja, a junção de 24 quadros de fotogramas por segundo é que dá a impressão de movimento. O corte cinematográfico tem a função de juntar um plano de câmara a outro, uma cena à outra, e assim sucessivamente. Convém destacar que a edição também é um elemento fundamental para imprimir o ritmo na trama de um filme.

Para Cabrera (2006), o cinema não deve excluir o elemento “diversão”, enquanto ligado ao impacto sensível. “Filmes como os de Spielberg são, ao mesmo tempo,



divertidos e filosóficos, e filosóficos na estrita medida em que são divertidos” (CABRERA, 2006, p.46).

Cinema é entretenimento. É um tempo em que as pessoas podem dedicar à distração e à diversão. Porém, a maioria dos filmes apresenta algum ensinamento, ou deixa uma mensagem ao espectador, às vezes, esta mensagem não é positiva, diferente da maioria dos filmes infantis que sempre deixam um aprendizado ou uma lição. Desta forma, grande parte das obras cinematográficas cumpre com a obrigação de divertir e de fazer pensar sobre questões referentes a nós mesmos ou à humanidade.

### **A Análise Fílmica**

Cada filme possui diferentes significados, opiniões e interpretações, e analisá-lo requer desafios. De acordo com Goliot-Lété e Vanoye (1994), diariamente, somos atingidos por uma imensa gama de imagens, consumindo-as facilmente, de maneira tão espontânea, até esquecendo que elas são fruto de várias manipulações. Muitas vezes, complexamente elaboradas. A tarefa do analisador seria a de “reforçar o deslumbramento do espectador, quando merece ficar maravilhado, mas tornando-o um deslumbramento participante” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p.13). Ou seja, o analista deve tentar identificar o que está bem visível aos olhos de qualquer espectador, intervir subjetivamente na obra, e “ler nas entrelinhas”. A análise de um filme não é uma tarefa fácil, exige paciência e muita atenção, pois, segundo Goliot-Lété e Vanoye (1994) “analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente” (p.12).

Uma das maiores magias que o cinema proporciona ao público é a possibilidade de ver acontecimentos passados ou futuros, que, na maioria das vezes, seria impossível de testemunhar. O espectador pode assistir a um filme, supostamente sabendo como foram os últimos dias de Jesus Cristo na Terra, ou, então, vivenciar uma projeção do futuro com naves espaciais viajando pela galáxia. Isso tudo se dá através de cenários muito fiéis ao real, de maquiagens bem feitas, de efeitos especiais, ou em 3D. Além, é claro, de narrativas bem construídas e adaptadas para estes contextos.

Sobre as narrativas fílmicas, os mesmos autores afirmam que “é a narrativa que permite que a história tome forma [...]. Contá-la com palavras, oralmente ou por escrito, já é colocá-la em narrativa. Uma sinopse é uma narrativa, um roteiro também, assim como um simples resumo” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p.41).



Para Aumont (1993), “a narrativa é definida [...] como conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história [...] que deve se desenrolar no tempo – tem, pelo menos na concepção tradicional, duração própria [...]” (AUMONT, 1993, p.244). Uma narrativa filmica é uma história que se desenrola num tempo determinado.

O analista deve ver a obra filmica como representação do real. Os personagens e seus dramas, embora encenados na tela, são projeções de episódios vivenciados por nós, por alguém que conhecemos, ou do que poderia acontecer conosco.

Sobre o estudo do roteiro, de acordo com Goliot-Lété e Vanoye (1994), às vezes, “referem-se a modelos estruturais, a grandes esquemas narrativos oriundos do patrimônio universal, suporte de conteúdos simbólicos e até míticos” (p.62). O que guiará uma história filmica é um roteiro, onde estarão descritas as cenas e os diálogos que comporão a obra. A construção de um roteiro para o cinema parte de uma ideia que é desenvolvida, organizada e editada. No *set* de gravação, servirá, para guiar o diretor (apontando planos e enquadramentos), elenco (diálogos) e produção (objetos cênicos, figurino, maquiagem, equipamentos). No caso das animações, com o auxílio de softwares e computadores de ponta, o roteiro será seguido, visando o resultado que o diretor espera, de acordo com suas interpretações (ponto de vista) da história.

## **Os Mitos**

Os mitos sempre fizeram parte da vida humana, desde a época das cavernas, antiguidade grega e romana, e continuam presentes. “Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. [...] precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos” (CAMPBELL, 1995, p.5). O ser humano é um contador de histórias, porque alguém o ensinou a ser assim, ou seja, ele necessita ser amparado e amparar, através das palavras que o ajudam a entender e suportar a vida de forma pacífica.

Os mitos são necessários porque implicam em mudança, em renovação. Um bom exemplo é a comemoração da virada do ano, quando ocorre um ritual: vestir-se de branco, beber champanhe, fazer a contagem regressiva, abraçar a família, com a promessa de que se terá um ano melhor que o anterior.



Após compreendermos a definição de mito, que, segundo o dicionário<sup>4</sup> são “fábulas que relatam a história dos deuses”, somos instigados a saber o que é um deus? Esta resposta também nos é dada por Campbell (1995), quando define: “um deus é a personificação de um poder motivador ou de um sistema de valores que funciona para a vida humana e para o universo” (CAMPBELL, 1995, p.24). E conclui que “os mitos são metáforas da potencialidade espiritual do ser humano, e os mesmos poderes que animam nossa vida animam a vida do mundo” (CAMPBELL, 1995, p.24). Dessa maneira, assinala que há duas espécies de mitologia: a primeira relaciona o homem à própria natureza e com o mundo natural de que faz parte. Em segundo, há a mitologia estritamente sociológica, que liga o homem a uma sociedade em particular. “Você não é apenas um homem natural, é membro de um grupo particular” (CAMPBELL, 1995, p.24-25).

Ao chegar ao conceito de herói, Campbell (1995) afirma ser aquele que sacrifica a própria existência por algo maior que ele mesmo. A grande jornada do herói começa com o protagonista sentindo falta de algo em sua rotina social, ou algo que lhe foi usurpado. Ele então parte numa aventura, diferente de tudo o que já viveu, em busca de recuperar algo que perdeu, ou para descobrir algum elixir. Na maioria das vezes, fecha-se um círculo, com a partida e o retorno. O mesmo autor ainda explica o mito do nascimento do herói, assegurando que todos nós o somos logo que nascemos, pois já enfrentamos uma grande transformação física e psicológica, deixando de sermos seres aquáticos para adotarmos a qualidade de mamíferos que respiram o oxigênio do ar; sendo que, mais tarde, precisaremos nos erguer sobre duas pernas. “É uma enorme transformação, e seria, certamente, um ato heroico, caso fosse praticado conscientemente. Existe também um ato heroico de parte da mãe, responsável por tudo isso” (CAMPBELL, 1995, p.132).

O semiótico Roland Barthes (2001, p.131), define mito como “uma fala”, porém, não uma fala qualquer, “é um sistema de comunicação, uma mensagem”. O autor ainda afirma que tudo pode ser mito, pois o universo é muito sugestivo. O cinema também pode ser considerado uma fala, visto que se trata de uma mensagem comunicada a um grande público, e que contém muitos simbolismos míticos em sua narrativa.

Nos seus estudos sobre mitologia, Campbell (1995) destaca que há um “padrão uniforme de aspirações e pensamento humanos” (p.137), algo que temos em comum,

---

<sup>4</sup> *Dicionário de Português*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2002, p.337.



vivido há milhões de anos, ou que será vivido, o que denominou “busca visionária”. Embora muitos pensem que mitologia é algo ultrapassado, e que não merece mais ser estudada, enganam-se, pois ela está presente, não apenas no cinema, onde inspira muitas histórias, através dos passos da jornada do herói, mas também em nossas vidas. Como por exemplo, quando ainda jovens saímos da casa dos pais e vamos estudar longe deles, enfrentamos desafios. Após um tempo, conseguimos a formação e temos que decidir entre arrumar um emprego perto dos pais, ou ir para longe, arriscando mais.

A tarefa do herói não é fácil, por ser aquele que abre mão de necessidades para lutar em benefício dos outros. O autor Christopher Vogler (2006) lembra a origem grega da palavra herói “proteger e servir” (p.75), ou seja, em uma história, ele é o protagonista, e pode ser tanto homem como mulher. A verdadeira marca do herói não é a coragem ou a força, pois estas são vistas como características secundárias. Para sê-lo, deve-se ter uma disposição de sacrifício próprio pelo bem comum.

A jornada do herói, segundo Vogler (2006), através das ideias de Joseph Campbell, é uma espécie de roteiro comum para todas as histórias (filmes, contos, fábulas). Neste roteiro, estão distribuídos, ao longo dos três atos da narrativa, doze estágios: Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor, Travessia do Primeiro Limiar, Testes, Aliados e Inimigos, Aproximação da Caverna Oculta, Provação Suprema, Recompensa, Resolução, Caminho de Volta, Ressurreição, por fim, o Retorno com Elixir.

Durante esta jornada, figuram personagens definidas por suas individualidades; cada uma com uma importância diferente na história. São os Arquétipos.

## **Os Arquétipos**

Uma história não existe sem a presença de personagens, ou seja, os diferentes arquétipos que, através de ações, conduzem a narrativa. Conforme Vogler (2006), arquétipo diz respeito às características psicológicas e físicas de cada indivíduo, e sua importância na trama. Ou, ainda, “o psicólogo suíço *Carl G. Jung* empregou o termo *arquétipos* para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda raça humana” (VOGLER, 2006, p.69). Também, “todo personagem representa uma função, toda função é compreendida por um arquétipo, que representa uma qualidade universal do ser humano” (MINETTI, 2008, p.10). Os



arquétipos são essenciais em qualquer história, assim como nossa vida está repleta deles, embora nem sempre de forma tão explícita.

Apesar dos diversos arquétipos, “tantos quantas são as qualidades humanas que podem ser dramatizadas numa história” (VOGLER, 2006, p.73), os mais comuns e mais úteis, segundo Vogler (2006) são: o Herói, o Mentor, o Guardião de Limiar, o Arauto, o Camaleão, o Sombra, e o Pícaro.

A figura do Herói apresenta qualidades universais como “o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre” (VOGLER, 2006, p.77), para que o espectador possa “fundir-se” com ele. Nesse contexto, “o propósito dramático do herói é dar à platéia uma janela para a história” (VOGLER, 2006, 76). Além disso, um filme exige basicamente do espectador, que ele se identifique com o protagonista da história, que obtenha sua simpatia e motivação para acompanhar a narrativa até o desfecho.

A figura do Mentor é aquela que ensina, guia, aconselha ou protege o herói em sua jornada. “Da mesma forma que aprender é uma importante função do herói, ensinar ou treinar é uma função-chave do mentor. Sargentos, instrutores, professores, guias, avós (...) e todos aqueles que ensinam truques a um herói são manifestações desse arquétipo” (VOGLER, 2006, p.91).

Por sua vez, o Guardião de Limiar na história refere-se aos obstáculos que o herói enfrenta no novo mundo. “Em cada portão de entrada a um novo mundo há guardiões poderosos defendendo esse limiar, ali colocado para impedirem a passagem e a entrada de quem não for digno (...) mas, se forem devidamente compreendidos, podem ser ultrapassados (...)” (VOGLER, 2006, p.103).

O arquétipo do Arauto é aquele que faz o chamado à aventura, anuncia que algo vai mudar na rotina de mundo comum do herói. “Os Arautos fornecem motivação, lançam um desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Alertam o herói (e a platéia) para o fato de que a mudança e a aventura estão chegando” (VOGLER, 2006, p.111).

A figura do Camaleão destaca-se por ser muito útil na narrativa e tem a função de causar dúvida e suspense. “Os camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o herói como para o público, é difícil ter certeza do que eles são. Podem induzi-lo ao erro ou deixá-lo na dúvida, sua lealdade ou sinceridade estão sempre em questão” (VOGLER, 2006, p.116).



O arquétipo denominado Sombra representa o vilão ou o inimigo do herói na história. “A função da Sombra no drama é desafiar o herói e apresentar a ele um oponente à altura em sua luta. As sombras criam conflito e trazem à tona o que o herói tem de melhor, ao colocá-lo numa situação que ameaça sua vida” (VOGLER, 2006, p.124).

Por fim, de acordo com Vogler (2006), o Pícaro representa os momentos cômicos da trama. São os personagens divertidos que conseguem extrair gargalhadas da plateia. O Pícaro justifica sua importância por servir como “alívio cômico” (VOGLER, 2006, p.130), pois a atenção da plateia se reaviva com os momentos de gargalhadas.

Normalmente, as histórias são distribuídas em três Atos, sendo o Primeiro destinado à apresentação dos personagens, do mundo em que esses se encontram, e ao desafio que o herói irá enfrentar. No final deste Ato, o herói partirá de seu Mundo Comum, e, ao embarcar no Mundo Especial, dará início à aventura. No Segundo Ato, acontecerá o Conflito. O herói passará por Testes, conseguirá fortalecer “seu time” com Aliados e descobrirá Inimigos. Aqui, igualmente terá que enfrentar a Provação ao cruzar um Segundo Limiar. Porém, ao fim deste ato, ganhará uma Recompensa, e enfrentará a perseguição do inimigo, no Caminho de Volta ao Mundo Comum. Ao chegar ao Terceiro Ato, o último da narrativa, a história será resolvida, acontecerá o desfecho. O herói cruzará o Terceiro Limiar, passará por um período de quase morte, definido como “Ressurreição”, e será transformado pela experiência que teve. Chegará, por fim, ao Mundo Comum, novamente, com uma conquista, o Elixir. Este Elixir beneficiará a si próprio ou a comunidade.

### **Os Estágios da Jornada**

O Estágio 1 é reservado ao Mundo comum, onde é mostrada a vida pacata e corriqueira dos personagens. “Como muitas histórias são viagens que levam os heróis e as platéias para Mundos Especiais, a maioria delas começa estabelecendo um Mundo Comum como base para a comparação. [...] O Mundo Comum é o contexto, a base, o passado do herói” (VOGLER, 2006, p.143).

O Chamado à aventura faz parte do Estágio 2. Nele, será ofertada ao herói uma enorme responsabilidade para dar a partida na história. O chamado à aventura pode aparecer “sob a forma de uma mensagem ou um mensageiro. Pode ser um acontecimento novo, como uma declaração de guerra, ou [...] algo que se agita dentro



do herói, um mensageiro dentro do inconsciente, que traz a notícia de que chegou a hora de mudar (VOGLER, 2006, p.162)”.  
No Estágio 3, haverá uma Recusa do chamado, em que o herói relutará em assumir a missão que lhe foi proposta. Isso é relativamente normal, visto que, embora se trate de uma aventura emocionante, pode ser muito perigosa, podendo também ameaçar sua vida. “A pausa para medir as conseqüências faz com que o engajamento na aventura seja uma verdadeira escolha, na qual o herói, após este período de hesitação ou recusa, dispõe-se a jogar a vida contra a possibilidade de atingir sua meta” (VOGLER, 2006, p. 172).

O herói vai contar com a ajuda sábia do mentor no Estágio 4, denominado Encontro com o Mentor: “é o estágio da jornada do herói em que este recebe as provisões, o conhecimento e a confiança necessários para superar o medo e começar sua aventura.” (VOGLER, 2006, p. 181). A última ação do primeiro ato está no Estágio 5, com a Travessia do primeiro Limiar. Aqui, o herói se compromete de vez com a aventura e não tem mais como voltar atrás. Assim, o herói é levado ao Segundo Ato da história.

No início do Segundo Ato, tem-se o Estágio 6 - Testes, aliados e inimigos. Ao entrar no mundo especial, o herói confronta-se com testes e conhece seus inimigos, porém, consegue conquistar alguns aliados que lhe darão suporte durante a aventura. Este estágio poderá ser útil para o herói se preparar para o estágio seguinte da jornada.

O herói tem a Aproximação da Caverna Oculta no Estágio 7, que é a “hora dos preparativos finais para a provação central da aventura. A esta altura, os heróis são como alpinistas que já subiram até um acampamento básico, por meio dos trabalhos dos testes, que farão o assalto final ao ponto culminante” (VOGLER, 2006, p. 213).

No Estágio 8, o herói recebe uma Provação. “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 outro lado” (VOGLER, 2006, p. 231). Na Provação, o herói enfrentará a possibilidade de morte, irá (aparentemente) morrer, para renascer em seguida, deixando todos eufóricos. Na próxima etapa, o herói e seus aliados poderão colher as conseqüências de ter desafiado a morte.

No Estágio 9, tem-se o fim do segundo ato, com a Recompensa. “Nesse momento em que os caçadores sobrevivem à morte e trouxeram a caça, é natural que queiram celebrar. As energias se esgotaram na luta e precisam ser recarregadas” (VOGLER, 2006, p. 256).



A resolução da história aproxima-se do final, com o início do terceiro ato no Estágio 10, no Caminho de volta. “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” (VOGLER, 2006, p. 278, 279).

Antes de voltar para casa, o herói precisa passar por outro teste: a Ressurreição. Este é o Estágio 11, um dos trechos mais desafiantes e difíceis. “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 [...]” (VOGLER, 2006, p. 281). Assim sendo, “Os heróis precisam passar por uma purgação final, uma purificação, antes de ingressar no Mundo Comum. Mais uma vez, devem mudar. [...]. Os escritores precisam descobrir um modo de demonstrar que seus heróis passaram por um processo de *Ressurreição*” (VOGLER, 2006, p. 281).

Enfim, fecha-se o círculo da jornada do herói com o Estágio 12, o Retorno com Elixir. “Se são heróis mesmo, *Retornam com o Elixir* do Mundo Especial, trazem algo para compartilhar com os outros, alguma coisa com o poder de curar a terra ferida” (VOGLER, 2006, p. 303).

Esse autor lembra que o modelo da jornada do herói é somente uma metáfora para o que acontece em uma história, ou na vida humana. Os “termos e idéias da jornada do herói podem ser usados como molde para uma história, ou como um meio de verificar onde estão seus pontos fracos, desde que você não siga essas linhas-mestras com muita rigidez” (VOGLER, 2006, p. 327).

### **Considerações Finais**

Em todas as histórias, ainda vemos a eterna luta entre o bem e o mal. Para que o bem prevaleça, é indispensável a presença da figura do herói. Ele partirá em sua missão, enfrentará obstáculos, e, ao final, completará sua incumbência. Embora saibamos que esta narrativa irá se repetir na maioria dos filmes que assistiremos, ainda fica a expectativa da concretização da jornada do herói.

De acordo com nossa análise, verificou-se, também, que no início da trajetória do herói coube o medo, a insegurança e a recusa. Então, ele só embarca na aventura por que é o escolhido. Nessa direção, configura-se que o herói é designado pela missão, não basta apresentar força e coragem.



Por traçar a jornada do herói nas narrativas cinematográficas, nossa busca foi interessante. Concluímos que as histórias se repetem, e que os personagens são os mesmos na maioria dos filmes. Ainda que, na maior parte de nossas vidas, cruzemos com diversos arquétipos e que percorramos caminhos semelhantes ao da jornada do herói.

A pesquisa foi muito válida para a área da Comunicação Social, uma vez que forneceu suporte para avaliarmos a potencialidade de um roteiro cinematográfico, ou de uma história qualquer; seja a partir de um livro, de uma propaganda, ou de um curta, para que possamos identificar as deficiências e os pontos essenciais de uma história, com vistas ao alcance de maior interesse por parte do espectador.

### **Referências bibliográficas**

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 9 ed. São Paulo: Papyrus, 1993.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 11 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

CABRERA, Julio. **O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. 13 ed. São Paulo: Palas Athena, 1995.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 3 ed. São Paulo: Papyrus, 1994.

MINETTI, Rafael. **Do épico ao mutante: que heróis são estes?** Santa Maria: UNIFRA, 2008. Trabalho final de Especialização. Centro Universitário Franciscano, 2008.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

VOGLER, Cristopher. **A Jornada do Escritor**. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.