



## **Jornada da Personagem Heroica no Mito e no Conto <sup>1</sup>**

João Mateus Cunha Diniz Arantes<sup>2</sup>

Eliane BETTOCCHI<sup>3</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

### **RESUMO**

O presente artigo busca descrever e analisar a trajetória da personagem heroica na narrativa mitológica e folclórica, tendo como base os estudos de Joseph Campbell e Vladimir Propp. Propõe-se ainda, para fins de comparação, semelhanças entre a estrutura morfológica do mito e do conto maravilhoso. Os resultados obtidos fazem parte de um estudo maior, que terá como objetivo encontrar elementos da jornada mitológica do herói nas histórias em quadrinhos estadunidenses da década de 80.

**PALAVRAS-CHAVE:** Monomito, Conto Maravilhoso, Jornada do Herói.

### **INTRODUÇÃO**

O objetivo deste artigo é descrever todas as partes constituintes da jornada do herói segundo as estruturas propostas por Vladimir Propp (2010) e Joseph Campbell (2007), para, em trabalhos posteriores, utilizar este referencial como ferramenta para analisar as narrativas contidas em produtos culturais de massa e, a título de hipótese, encontrar nestas obras elementos da jornada mitológica do herói.

No entanto, consideram-se as categorias de Campbell e Propp a partir de uma perspectiva pós-estruturalista, entendendo que estas categorias não são universais, mas sim subjetivas e dependentes da cultura em que se inserem tanto observadores quanto criadores de mitos. Utilizando, portanto, como enquadramento teórico o conceito de Mitema criado pelo antropólogo Lévi-Strauss (1985).

Segundo este autor, os Mitemas são partículas essenciais dos mitos, o menor fragmento com características mitológicas, que se estrutura em contato com outros Mitemas

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação. 3º semestre do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, email: [joacunha13@hotmail.com](mailto:joacunha13@hotmail.com)

<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Artes do IAD-MG, email: [elianebettocchi@historias.interativas.nom.br](mailto:elianebettocchi@historias.interativas.nom.br)



e produz uma história com relevância e sentido para um grupo pertencente a determinada estrutura. Mas que, no contexto em que se pretende utilizá-los servem antes de tudo por sua eficácia simbólica, sua capacidade de expressar metaforicamente um conjunto determinado de problemas e despertar nos leitores sentimentos comuns. “O significado do mito não está nos próprios mitos. Os mitos, e as imagens que inventam, são estruturas através das quais se pode conferir sentido ao resto do mundo” (WISERMAN, 2002:155). E talvez seja essa ordem que o mito confere ao mundo, e por conter em cada um dos seus estágios simbologias referentes às contradições, paradoxos, dúvidas e inquietações de cada sociedade em determinada época, que garanta o sucesso das produções culturais que se expressam por esse tipo de linguagem.

Nesse sentido, escolheu-se as estruturas de Propp e Campbell por se tratarem de estruturas construídas no contexto cultural e simbólico ocidental, considerando-se suas matrizes greco-romanas e judaico-cristãs, mesmo contexto em que são construídos os produtos culturais de massa mencionados e que serão objeto de análise posterior.

## **MITO X CONTO MARAVILHOSO**

Em 1949, o professor americano de mitologia comparada, Joseph Campbell (2007), publicou a obra *O herói de mil faces*, influenciado pela psicanálise junguiana e pelos conceitos de inconsciente coletivo e arquétipo intemporal. Na obra, Campbell propõe que o mito é a expressão humana por excelência, a “viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente” (CAMPBELL, 2007:15) e, apesar de suscetível a inúmeras mudanças causadas pelos diferentes processos culturais espalhados pelo mundo, apresenta a mesma composição básica onde quer que floresça. A este núcleo invariável de acontecimentos que permeia os mitos, Campbell deu o nome de Monomito.

Vinte e um anos antes, do outro lado do mundo, o folclorista russo Vladimir Propp (2010), em seu livro *Morfologia do conto maravilhoso*, analisou um corpo de cem contos populares russos com o objetivo de estabelecer uma morfologia detalhada do conto de magia, selecionando “as partes que o constituem, e as relações destas partes entre si e com o conjunto” (PROPP, 2010:20). Chegando à conclusão de que todos eles são monotípicos quanto a sua construção morfológica.



Apesar da divergência em torno do *corpus* utilizado, poder-se-á constatar durante este trabalho que as proposições a que chegaram Campbell e Propp são de tal maneira semelhantes, que pode-se traçar um único enredo básico para a jornada do herói, seja ele do conto ou do mito, ou ainda, de produtos culturais da mídia de massa, como os quadrinhos.

Antes de se traçar este enredo, no entanto, faz-se necessário uma comparação entre o mito e o conto maravilhoso. O que se pretende nesta parte do trabalho, não é a aproximação entre as raízes históricas ou os significados sociais a que se prestam estas duas formas narrativas, mas sim uma semelhança *morfológica* entre mito e conto.

O percurso padrão da aventura mitológica do herói proposto por Campbell, ‘separação-iniciação-retorno’, é facilmente identificado no que Propp descreve como sendo a fórmula fundamental do conto maravilhoso: “Um dragão rapta a princesa, Ivan [herói] encontra Iagá [auxiliar mágico], recebe um cavalo, parte voando nele, vence o dragão com a ajuda de seu cavalo, parte novamente, é perseguido pelas dragoas” (PROPP, 2010:87) e no final “ele volta ao lar e, no caso de ter resgatado a jovem, ele casa-se com ela” (PROPP, 2010:55). Portanto, o autor conclui que “o conto em sua base morfológica, é um mito” (PROPP, 2010:88).

Citando uma discussão feita por Jan de Vries, Eliade afirma que “certamente os mesmo arquétipos - ou seja, as mesmas figuras e situações exemplares - reaparecem indiferentemente nos mitos, nas sagas e nos contos” (VRIES, 2010:171 apud ELIADE). Esta similaridade estrutural também é encontrada quando comparamos os mitos cosmogônicos com as histórias folclóricas sobre a criação; essas histórias “não diferem em nenhum ponto essencial das grandes mitologias.” (CAMPBELL, 2007:285).

## **A JORNADA DO HERÓI**

O monomito foi dividido por Campbell em 17 estágios diferentes. Determinados estágios pressupõem a exclusão de outros e para que uma ação ocorra é necessário que a anterior tenha se concluído. No entanto, as linhas gerais das narrativas míticas não têm de apresentar necessariamente todas as fases propostas e “estão sujeitas a danos ou ao obscurecimento” (CAMPBELL, 2010:242). Muitas histórias ampliam um dos elementos básicos da trajetória, fazendo com que este se torne o foco da ação; outras simplesmente não apresentam alguns dos episódios narrativos. Campbell ainda lembra que “caso um ou



outro dos elementos básicos do padrão arquétipo seja omitido [...] é provável que esteja de uma ou de outra maneira, implícito” (2007:42).

Propp afirma que a unidade básica do conto maravilhoso são as funções. Por função compreende-se “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” (PROPP, 2010:22). O que atribui unicidade a todos os contos maravilhosos é a semelhança entre as ações que estes personagens realizam, independente de suas particularidades. Segundo o autor, o número de funções exercidas é limitado e está disposto de maneira idêntica nos contos maravilhosos de magia; portanto, todos eles são monotípicos quanto a sua construção morfológica (PROPP, 2010). Porém, alerta que “nem todos os contos maravilhosos apresentam todas as funções. Mas isso não modifica de forma alguma a lei da seqüência. A ausência de algumas funções não muda a disposição das demais”. (PROPP, 2010:23).

Sugere-se uma análise conjunta das teorias dos dois autores. Visto que são grandes as semelhanças entre a trajetória do herói mitológico e folclórico, os pontos de convergência entre as duas teorias permitirão listar uma única trajetória, combinando os estágios de Campbell e as funções de Propp.

Por serem mais abrangentes, as denominações propostas por Campbell aparecerão como títulos dos respectivos episódios da trajetória heroica, enquanto as funções de Propp aparecerão como subtítulos. Optou-se por excluir algumas etapas da jornada, ou fundir algumas funções parelhas; no entanto, estas etapas e funções ficam subentendidas no decorrer do texto.

### **1. Situação inicial / mundo cotidiano**

Descrição da vida cotidiana do herói e de seus amigos e familiares. Exposição do mundo desperto, no qual a lei imperante é a dos homens comuns, em contraste com o mundo de prodígios que o aguarda em sua aventura. É o ambiente seguro da personagem, o lugar onde ela está cercada por coisas que conhece e fazem parte de seu dia-a-dia. É possível que uma situação harmoniosa e próspera seja mostrada no mundo cotidiano para contrastar com as adversidades que o futuro herói enfrentará.



### **1.1 Um dos membros da família sai de casa**

Propp descreve algumas funções que podem ser consideradas *partes preparatórias* para o que o autor chama de nó da intriga ou o começo da ação no conto maravilhoso. A primeira delas é o afastamento de um dos membros da família do herói. Com já se observou o que constitui parte fundamental no conto maravilhoso são as funções exercidas pelos personagens. Portanto, o *afastamento de um membro familiar* é a função e em torno dela as situações podem ser as mais variadas possíveis: um membro da família morre, sai para pescar, passear, apanhar frutas, etc.

### **1.2 Impõe-se ao herói uma proibição e esta proibição é transgredida**

Um dos membros da família impõe uma proibição ao herói, geralmente é ordenado que ele não se afaste de casa, sendo possível outras formas de interdito sem relação com o afastamento do lar. “Uma ordem pode também desempenhar o papel do interdito” (PROPP, 2010:28).

O herói desobedece a proibição imposta e se afasta da área segura que o lar representa.

### **1.3 O antagonista ludibria sua vítima para poder apoderar-se dela ou de seu bem precioso**

Neste momento da trama é apresentada uma nova personagem, o antagonista ou agressor do herói. Esta personagem representa a antítese das qualidades heroicas e tem a função de “destruir a paz da família feliz, em provocar alguma desgraça, em causar dano, prejuízo” (PROPP, 2010:28). O antagonista procura informações sobre a localização do herói ou de um bem precioso que este possua. Após descobrir seu paradeiro, o agressor assume feições alheias, geralmente amigáveis, para persuadi-lo. O herói se deixa enganar, seja aceitando a proposta do inimigo, reagindo mecanicamente ao uso de meios mágicos ou sendo forçado pelo agressor.

## **2. O chamado da aventura**

Constitui o início, de fato, da aventura mitológica do herói. O destino entra em jogo e recruta forças misteriosas para iniciá-lo no mundo maravilhoso, cheio de perigos e tesouros. O herói pode ser impelido a começar sua jornada ao tomar um caminho diferente



para chegar a sua casa, ao adentrar uma floresta desconhecida perseguindo algum animal misterioso, ou encontra, ao acaso, um objeto que lhe chame a atenção.

O herói pode também ser o agente ativo do início da aventura, escolhendo conscientemente empreender a jornada fantástica ou, em sua contraparte negativa, recusar o chamado do destino. Não atender ao chamado é essencialmente a recusa em se libertar do ego e dos interesses próprios; é não aceitar morrer para o mundo e renascer liberto. No entanto, Campbell esclarece que “nem todos os que hesitam se perdem.[...] Às vezes, o castigo que se segue a uma recusa obstinada ao chamado mostra ser a ocasião da providencial revelação de algum princípio insuspeitado de libertação” (2007:70).

O chamado para aventura geralmente é anunciado pela figura do arauto. Este personagem misterioso é quem descortina as visões do mundo maravilhoso ao herói. O arauto pode ser um ser maléfico, que inicia o herói por razões danosas, ou uma entidade protetora que o auxilia em seu caminho. Há casos em que este personagem seguirá acompanhando o herói como auxiliar sobrenatural durante toda jornada.

### **2.1 O antagonista causa dano a um dos membros da família ou existe, previamente, alguma carência**

“Esta função é extremamente importante, porque é ela na realidade que dá movimento ao conto maravilhoso” (PROPP, 2010:31). O dano causado pelo antagonista geralmente é o roubo de algo que o herói valoriza (um familiar, um item mágico, a plantação, partes do corpo, a vida de alguém querido ou do próprio herói). Em alguns contos a trama pode ter início já no prejuízo causado. Outra variante para o dano é a carência. O que dá movimento ao conto neste caso é o herói desejar possuir algo que não tem. O dano é, deste modo, uma ação do antagonista que leva à carência ou uma carência previamente estabelecida.

### **2.2 É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou deixam-no ir**

Neste ponto do conto distinguem-se dois tipos de herói. Se o herói é ativo e parte à procura de algo que lhe faz falta, por espontânea vontade, visando algum tipo de recompensa ou mesmo para se salvar, ele é denominado herói buscador. Quando, ao contrário, o herói é quem é raptado ou expulso, ele é denominado herói-vítima. Se o caso



for o primeiro, faz-se um pedido ao herói, para que salve a donzela, recupere algum pertence perdido, mate o dragão, etc. O pedido geralmente é acompanhado de promessas ou ameaças. O herói pode também partir por vontade própria para reaver ou adquirir algo que lhe é valioso. Já no segundo caso, o herói é expulso de casa, é deixado sozinho na floresta, entregue como oferenda ao dragão, etc.

### **2.3 O herói deixa a casa**

Momento em que o herói toma a decisão de se aventurar e parte de casa.

## **3. O auxílio sobrenatural**

O herói predestinado, que aceitou o desafio da aventura, conta com as bênçãos e proteções do destino encarnado na figura do auxiliar sobrenatural. Um ancião, uma anciã, um animal da floresta, surge para conceder ao herói o amuleto ou conselho necessário para prosseguir sua jornada. Em algumas narrativas este personagem é o grande mentor do herói, o que fornece os segredos necessários para vencer os obstáculos do mundo fantástico, que elucida as regras do desconhecido e prepara o herói para as batalhas que estão por vir. Campbell destaca que “não é incomum que os aspectos perigosos da figura “mercurial” seja enfatizado; pois ele é o condutor do espírito inocente para os reinos da provação” (2010:77).

### **3.1 O herói é submetido a uma prova que o prepara para receber um meio ou auxiliar mágico**

O herói encontra em seu caminho um ser mágico ou possuidor de um meio mágico que lhe propõe conceder ajuda, caso consiga superar algum tipo de provação. Estas provas podem ser as mais variadas: uma simples saudação amigável, que deve ser respondida à altura pelo herói; um jogo de perguntas e respostas; a troca do meio mágico pela liberdade de algum prisioneiro ou pela clemência a um ser indefeso.

Outras vezes, mesmo que nenhum pedido seja feito, é dada ao herói altruísta a chance de prestar um serviço a alguém. O meio mágico também pode ser adquirido por meio de uma luta, uma troca amigável; pode ser vendido ou comprado, ser encontrado ao acaso, etc.



A recompensa do herói pode ser um objeto mágico como uma espada, um amuleto, uma chave; um ser mágico que passa a lhe prestar serviços, como um cavalo voador, um lobo veloz; ou a qualidade mágica pode ser doada diretamente ao herói, que ganha força sobrenatural, a capacidade de voar, de desaparecer etc.

#### **4. A passagem pelo primeiro limiar e o caminho das provas**

Após aceitar o chamado da aventura, o herói dá um passo decisivo na direção do desconhecido, cruzando o limiar de entrada para o mundo fabuloso, que se esconde além dos muros da cidade e da tradição. Antes de prosseguir, no entanto, o herói tem de provar sua coragem e determinação, enfrentando as forças que guardam as promessas do inexplorado. O “guardião do limiar” demarca as fronteiras entre o mundo desperto e o maravilhoso e assegura que somente os verdadeiramente predestinados, que se libertaram de todo o ego e ganância, terão acesso aos tesouros e desafios prometidos. Campbell destaca a natureza dúbia destes demônios que são “a um só tempo perigosos e distribuidores de poderes mágicos” (2007:86).

Uma variante universal para o limiar de passagem é a simbologia do renascimento por meio do útero ou do ventre da baleia, “este motivo popular enfatiza a lição de que a passagem do limiar constitui uma forma de auto-aniquilação” (CAMPBELL, 2007:91). O corpo do herói é engolido por um monstro, por uma serpente ou um por um peixe gigante e morre para o mundo ordinário, mas sua alma desperta para a uma nova compreensão, compatível com o universo de forças prodigiosas e sobre-humanas que passa a habitar.

É uma descida às trevas. Psicologicamente, a baleia representa o poder de vida contido no inconsciente. Metaforicamente, a água é o inconsciente, e a criatura na água é a vida ou energia do inconsciente, que dominou a personalidade consciente e precisa ser desempessada, superada e controlada (CAMPBELL, 1991:160).

Tendo cruzado o limiar, o herói se desloca pelo *mundo inferior* enfrentando provas e situações de perigo. Este ponto da narrativa é extensamente desenvolvido nos mitos-aventura e está repleto de ação e desafios.



#### **4.1 O herói se desloca até o lugar onde se encontra o objeto que procura**

O herói utiliza-se do objeto ou auxiliar mágico para se deslocar até um reino longínquo ou um outro mundo, tanto nas profundezas quanto nas alturas, onde enfrentará seu antagonista para recuperar o objeto de sua busca.

#### **5. O encontro com a deusa, a sintonia com o pai e a apoteose**

Após vencer todos os desafios do caminho das provas, o herói enfrenta a derradeira aventura. No centro do mundo, no lugar mais profundo, no ápice da jornada, o herói se ‘reencontra’ com a *deusa-mãe*, provedora da terra e fonte de gozo inacabável. “A mulher é o guia para o sublime auge da aventura sensual” (CAMPBELL, 2007:117). Compreender a deusa em todo seu esplendor significa atingir a completude espiritual, um retorno ao útero protetor. Contudo, a divindade só mostra sua face piedosa aos heróis merecedores, os despreparados contemplam o aspecto terrível da deusa-mãe; e somente os escolhidos, os verdadeiramente predestinados, enxergam as duas faces com equanimidade, distinguindo além dos opostos “a lei e imagem da natureza do ser” (CAMPBELL, 2010:116).

Uma variante para o casamento espiritual com a deusa é o encontro com o *pai-ogro*. Esta entidade representa todas as forças que impedem o herói de prosseguir em sua jornada de auto-conhecimento e realização e, ao mesmo tempo, é detentora de todas as respostas que herói busca. O pai é o dono do mundo, e muitas vezes exerce esse domínio de forma violenta, pelo menos, assim parece aos olhos virgens do herói, ainda incapazes de compreender a totalidade das formas. Nos ritos primitivos de iniciação à vida adulta, a função do pai flagelador é exercida pelo líder tribal que, representando as forças obscuras da transformação, toma os garotos dos braços de suas mães e os impõe uma série de provas. O ato final de circuncisão dos iniciados simboliza o renascimento para uma nova forma de existência social e de percepção da realidade. Assim acontece herói que, passado o confronto doloroso com o pai, está preparado para ser senhor do seu próprio mundo.

O casamento místico com a *deusa-mãe* e o encontro redentor com o *pai-ogro* são representações da transcendência da alma do herói, da total liberdade do ego, do mergulho na fonte primeval do universo, incessante e atemporal. O herói compreende a insignificância dos pares opostos, bem e mal, luz e sombra, e contempla a perenidade de todas as coisas. Essa é a apoteose do herói, a conquista do elixir da vida eterna.



## **5.1 O herói vence o combate direto com o antagonista**

Após percorrer o perigoso caminho até o castelo principal, o reino distante, o confim da terra, etc, o herói finalmente se defronta com seu inimigo maior. O combate nem sempre é corpo a corpo, podendo se dar por meio de uma competição, um jogo de cartas, uma disputa de força, agilidade, esperteza, etc. O herói vence o combate físico ou a competição lúdica. Geralmente, durante a peleja o herói é marcado com uma espécie de estigma, seja pelo seu agressor, seja pela princesa, se esta for o objeto de sua busca. A marca em seu corpo é a prova de reconhecimento dos feitos grandiosos que realizou.

## **6. A benção última**

A última conquista do herói é a percepção da perenidade de todas as coisas. A recuperação de um estado que já foi vivenciado em um tempo imemorial, quando o herói experimentou o prodigioso vazio. A certeza da indestrutibilidade da alma é o elixir do Ser Imperecível, que reconquistou a plenitude perdida.

Enquanto ele cruza limiar após limiar, e conquista dragão após dragão, aumenta a estatura da divindade que ele convoca, em seu desejo mais exaltado, até subsumir todo o cosmo. Por fim, a mente quebra a esfera limitadora do cosmo e alcança uma percepção que transcende todas as experiências da forma [...]. Aqui, tanto o Pai como o Filho são aniquilados — como personalidades-máscaras colocadas no inomeado (CAMPBELL, 2010:101).

### **6.1 O dano inicial ou a carência são reparados**

É o ápice do conto maravilhoso, momento em que o herói cumpre sua missão. O objeto de sua busca é recuperado ou a carência que existia no início é suprida. As formas de restauração da ordem inicial são diversas: o protagonista utiliza-se da astúcia ou da força; o auxiliar mágico rouba o objeto e o entrega ao herói; o item é obtido imediatamente por meio de magia, etc. Da mesma forma, nos casos em que o dano é impingido diretamente ao herói ou a um membro de sua família, a recompensa final pode ser um personagem enfeitiçado voltar ao normal, um morto ressuscitar ou um prisioneiro ser libertado.



## **7. O retorno**

O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos (CAMPBELL, 2010:114).

O herói, atingido seu objetivo, deve retornar ao mundo desperto e disseminar a boa nova entre os seus. Se a conquista do elixir tiver se seguido à bênção de seus protetores, o herói terá o auxílio do destino para retornar. Contudo, se o elixir tiver sido roubado ou se o afastamento do herói contrariar de alguma forma os guardiões do sagrado, a partida toma forma de fuga. A fuga mágica é o episódio mais desenvolvido nos contos maravilhosos e aparece preferencialmente sob duas formas: a que o herói deixa objetos mágicos pelo caminho que falam por ele e retardam a perseguição ou a que o próprio objeto mágico se transforma em um empecilho à passagem do antagonista, como uma montanha, uma parede, um rio, etc.

O herói pode também se recusar a retornar ao mundo comum por não aceitar a missão de renovador da ordem ou porque, após vivenciar a plenitude espiritual, não encontra mais sentido nas relações humanas ordinárias; “pois a bênção do domicílio profundo não é abandonada com facilidade em favor da auto-dispersão do estado vígil” (CAMPBELL, 2007:206).

Após escapar vitorioso ou ser conduzido majestosamente, o herói deve passar pelo limiar de retorno e deixar as forças transcendentais para trás.

### **7.1 O regresso do herói**

O herói pode regressar sem maiores problemas pelo mesmo caminho que chegou ou a partida pode se transformar em fuga, caso o antagonista ainda tenha forças para impedir o seu retorno. Nestes casos, o perseguidor pode se transformar em diferentes animais para alcançar o herói. Pode também seduzi-lo se transformando em belas mulheres, uma cama macia, um tesouro, etc.

O herói pode ser salvo da perseguição pelo seu auxiliar mágico; pode colocar obstáculos em seu caminho para retardar a passagem de seu perseguidor; ou ainda se esconder ou se transformar em objetos que o tornem irreconhecível.



## **8. Senhor dos dois mundos**

Ao retornar, o herói tem livre acesso aos dois mundos díspares: o cotidiano e o maravilhoso. Transita entre os dois com notável tranquilidade, sem confundi-los, utilizando com sabedoria as virtudes inerentes a cada um e esperando com serenidade as vicissitudes que o aguardam. Ele não é atemorizado pela percepção cósmica da perenidade de todas as coisas, nem cede às futilidades do mundo desperto.

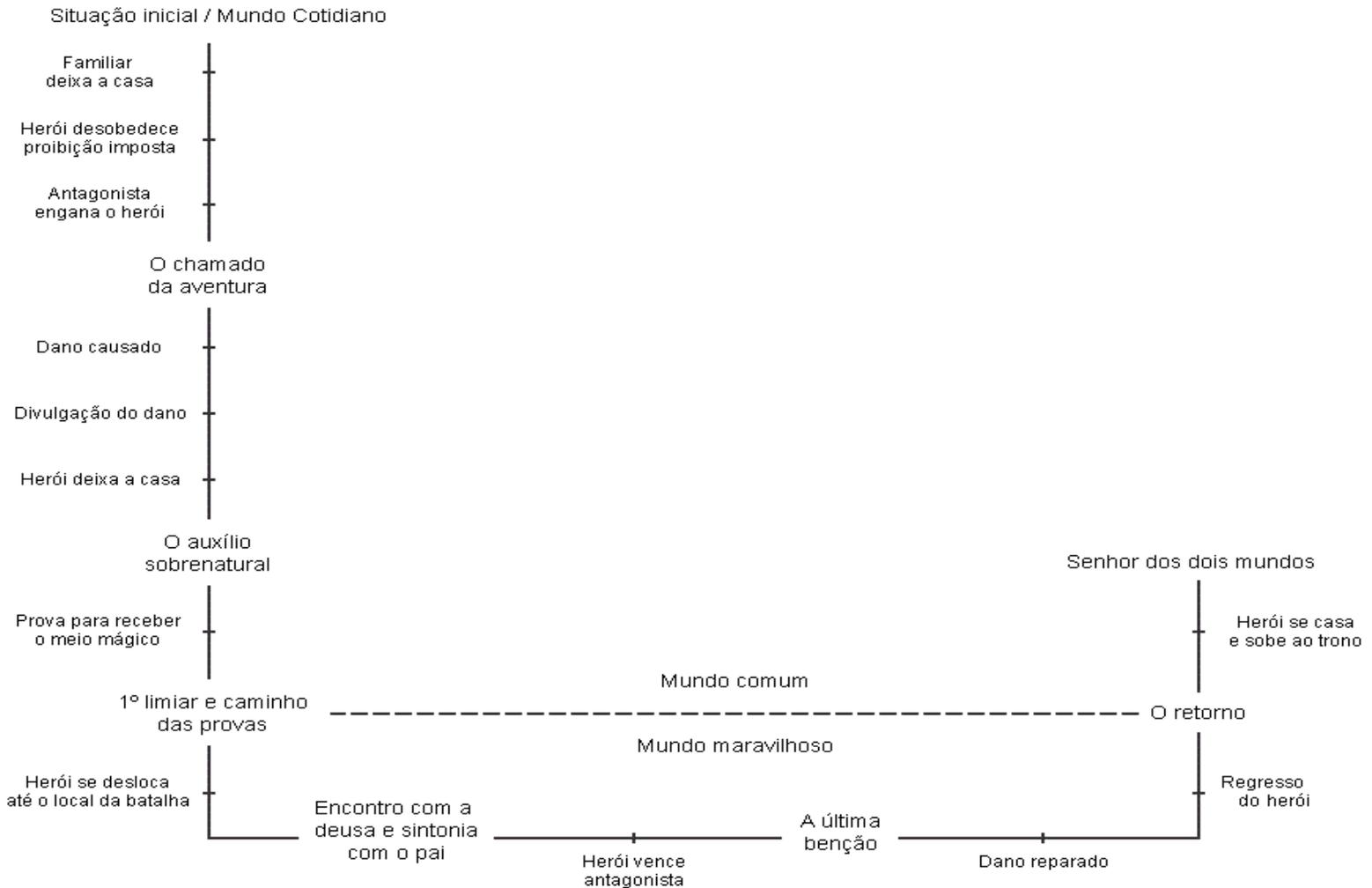
### **8.1 O herói se casa e sobe ao trono**

O herói regressa vitorioso para seu reino, vila ou cidade e se teve como objeto de procura uma princesa, casa-se com ela e torna-se o futuro rei. Outras vezes, trata-se apenas de ocupar o trono ou casar-se com uma mulher que não é princesa. Pode receber também uma recompensa, em dinheiro ou de outro tipo, por ter derrotado o dragão e salvo a donzela.

Se a conquista supre uma carência previamente estabelecida, o herói encontra uma mulher para se casar; um tesouro e fica rico; obtêm uma boa colheita por razão de uma pedra mágica adquirida; etc.



## DIAGRAMA DA JORNADA DO HERÓI NO MITO E NO CONTO MARAVILHOSO



### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da análise das funções básicas do conto e dos estágios moldes da narrativa mítica propostos por Propp e Campbell, pode-se constatar que o padrão morfológico que apresenta um herói que, vindo de um mundo ordinário, enfrenta desafios em uma terra de prodígios e supera suas limitações para adquirir um elixir e voltar renovado ao mundo, mudando a realidade da comunidade em que vive, está presente nas conclusões a que chegaram os dois autores. A monotipia morfológica dos contos de magia russo apresentada por Propp, corresponde ao monomito de Campbell.



As estruturas apresentadas, são “as principais inspiradoras das narrativas contemporâneas voltadas para o entretenimento, sobretudo nas narrativas produzidas pela indústria cultural: os quadrinhos de super-heróis, o cinema e os seriados da TV norte-americana épicos e de ação, os games” (BETTOCCHI). As influências são claras em produções cinematográficas de ficção ocidentais como Star Wars (1977) de George Lucas, Matrix (1999) dos irmãos Wachowski, Gladiador (2010) de Ridley Scott e algumas animações produzidas pelos estúdios Disney, como A Pequena Sereia (1989) e Mulan (1998).

Com esse artigo, procuramos apenas uma breve descrição dos resultados a que chegaram Campebl e Propp no trabalho de analisar o mito e o conto maravilhoso, pesquisa que se sabe muito mais complexa do que por hora se apresenta. Mas que se justifica como base para estudos posteriores, em que, a partir destas conclusões e considerando-se a contextualização teórica apresentada na introdução, construiremos um modelo de análise das narrativas nas produções culturais de massa, principalmente nas histórias em quadrinho norte-americanas da década de oitenta.

## REFERÊNCIAS

BETTOCCHI, Eliane. **Narrativa Mítica**. Disponível em :

<<http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/apostilas/narrativamitica.pdf>> Acesso em : 10 jun. 2012.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Ed. Pensamento, 2007.

\_\_\_\_\_; MOYERS; Bill. **O Poder do Mito**. org. Betty Sue Flowers. São Paulo: Ed. Palas Athena, 1991.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010.



STRAUSS, LÉVI. **Antropologia Estrutural**. Rio de Janeiro: Ed. Tempo Brasileiro, 1985.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 2010.

