

A Jornada do Herói

segunda-feira, 10 de dezembro de 2012

Com o intuito de melhor organizar as idéias acerca da *Jornada do Herói*, editei o post "[A Jornada do Escritor](#)" dividindo-o em dois, sendo que o original conterà apenas a resenha do livro e neste novo coloquei um resumo acerca dos *arquétipos* (padrões de personalidades) e das etapas da Jornada do Herói abordadas no livro.

Para situar os que nunca ouviram falar destes termos, arquétipos são padrões de personalidade descobertos pelo psicólogo Carl G. Jung e a Jornada do Herói é uma espécie de modelo de jornada encontrada nas histórias mitológicas de todas as culturas antigas e que se transformou num guia formidável para escritores e roteiristas da atualidade estruturarem suas narrativas.

Para entender melhor sobre estes assuntos, aconselho a ler os posts sobre os livros que são a fonte deste resumo:

["O Herói de Mil Faces"](#), de Joseph Campbell;
["A Jornada do Escritor"](#), de Christopher Vogler;



Joseph Campbell definiu o conceito de "Jornada do Herói"

Arquétipos

Herói: é aquele que se sacrifica por um bem coletivo.

É com ele que o espectador se identifica.

Podem haver vários tipos de heróis com interesses distintos, como por exemplo o Anti-Herói, que se sacrifica não por bondade, mas por motivações próprias.

Mentor: é uma figura mais experiente que motiva e fornece dons ou ferramentas para o Herói durante sua Jornada.

Guardião de Limiar: Personagem ou situações que impedem a entrada do Herói na Jornada. Guardam o limite entre o cotidiano do Herói e sua aventura.

Arauto: este personagem anuncia para o Herói o chamado à aventura. Pode ser o Mentor, o Vilão ou simplesmente um objeto como, por exemplo, uma carta.

Camaleão: é o personagem com personalidade dúbia, ou seja, nunca se sabe ao certo se ele está do lado do bem ou do mal.

Por exemplo, o aliado que se revela inimigo no final ou o inimigo que salva o Herói em algum momento, revelando-se um aliado.

Sombra: Normalmente é o Vilão da história e deseja a destruição do Herói.

É a personificação dos monstros internos de medos e traumas do subconsciente.

Pícaro: este personagem surge como um alívio cômico para equilibrar a seriedade da história.

Serve também para derrubar o *status quo* do Herói e quebrar seu orgulho.

Estágios da Jornada do Herói



Estágio Um: Mundo Comum

Cotidiano do Herói, sua zona de conforto.

Estágio Dois: Chamado à Aventura

Herói recebe um chamado a uma aventura inesperada.

Estágio Três: Recusa do Chamado

Herói normalmente recusa ao chamado pois prefere ficar em sua zona de conforto.

Estágio Quatro: Encontro com o Mentor

Herói encontra um Mentor que o motiva e fornece dons para a aventura.

Estágio Cinco: Travessia do Primeiro Limiar

Herói enfrenta os guardiões entre seu mundo comum e o mundo da aventura.

Estágio Seis: Testes, Aliados, Inimigos

Herói conhece o mundo especial, suas regras, amigos, inimigos e enfrenta diversos testes.

Estágio Sete: Aproximação da Caverna Oculta

Neste momento o herói se aproxima da grande provação.

Estágio Oito: Provação

Na grande provação o herói chega no limite entre a vida e a morte na luta contra o Vilão, mas é salvo milagrosamente.

Estágio Nove: Recompensa (Apanhando a Espada)

Por vencer a provação, Herói conquista uma recompensa.

Estágio Dez: Caminho de Volta

Voltando para casa o herói se depara com uma ameaça muito maior.

Aqui ele morre.

Estágio Onze: Ressurreição

Como recompensa pelo seu sacrifício, o herói ressucita dos mortos e vence a grande ameaça final, tornando-se um ser superior.

Estágio Doze: Retorno com o Elixir

O herói então volta para casa (mundo comum) ou fica no mundo especial, porém agora como uma nova pessoa, com novos conceitos e totalmente diferente do que era no início.

<http://www.heroisemitos.com.br/2012/12/a-jornada-do-heroi.html>



heróis & mitos

São Paulo, SP, 30 Novembro de 2018

Mkmouse