



# **A jornada do herói de Miles Morales no filme *Homem-Aranha no Aranhaverso***

Lucas Henrique Do Nascimento Silva<sup>1</sup>

## **Resumo:**

Esse trabalho, como sugere o título, foi realizado com o intuito de constatar e analisar a presença e a construção da Jornada do herói, segundo proposto do Campbell, no filme de animação *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), mais especificamente em cima da trajetória do personagem e protagonista da história Miles Morales que passa a ser o novo Homem-Aranha após a morte de Peter Parker. Esse trabalho se fundamentou com o auxílio teórico das obras de Campbell e Vogler, e a partir disso foi mostrado que essa estrutura ainda é referência na produção de histórias de super-heróis nos dias atuais.

## **Palavras-chave:**

Jornada do herói. Homem-Aranha. Miles Morales. Monomito.

---

1) Graduado em Letras licenciatura Portugues e Inglês pela Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul.  
E-mail: [lucashns2000@gmail.com](mailto:lucashns2000@gmail.com).

## **Miles Morales' hero's journey In the animated film Spiderman in the SpiderVerse**

### **Abstract:**

This final paper, as suggested by the title, was carried out in order to verify and analyze the presence and construction of the Hero's Journey, as proposed by Campbell, in the animated film Spider-Man: into the Spider-Verse (2018), more specifically over the trajectory of the character and protagonist of the story Miles Morales who becomes the new Spider-Man after the death of Peter Parker. This work was based with theoretical help from the works of Campbell and Vogler, and from that show that this structure is still a reference in the production of superhero stories today.

### **Keywords:**

Hero's Journey. Spider-Man. Miles Morales. Monomyth.

## 1. Introdução

A humanidade desde os primórdios sempre cultuou seres que, de alguma forma, eram tidos como superiores, sejam eles personagens históricos – pessoas reais que realizaram feitos históricos para a população – ou personagens fictícios, com uma história que possui ensinamentos importantes para todos. Seja por conter poderes místicos ou por serem pessoas com um nível de sabedoria superior aos demais.

O herói é uma referência a ser seguida, uma meta a ser alcançada, incentivando a todos que o observam a terem o mesmo tipo de conduta, superando seus medos e obstáculos, ele carrega em si a coragem e a bravura para lidar com os problemas da vida, indo além do que é benéfico para si mesmo, ele age pensando no coletivo. O herói se encontra mais perto do divino em relação aos seres humanos e o influencia no seu desenvolvimento, sobre a importância do herói Campbell pontua:

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se a aquelas outras fantasias humanas constantes que tendem levá-lo para trás. (CAMPBELL, 2006, p. 21)

Filmes, histórias em quadrinhos e animações – onde se enquadra o objeto de estudo desse trabalho – possuem influência na vida das pessoas, principalmente nas novas gerações, um exemplo disso são personagens fictícios como Batman e Super-Homem que possuem uma legião de fãs. Os consumidores desses tipos de mídias, se influenciam e se espelham nos heróis, logo se um herói tem boas atitudes, se mostra corajoso diante dos problemas que surgem pelo caminho, quem é fã vai tê-lo como referência na hora de resolver os seus próprios problemas e situações da vida.

O objetivo deste trabalho foi analisar a chamada Jornada do Herói, uma hipótese ligada ao monômio e desenvolvida por Joseph Campbell, tomando como fonte o filme de animação *Homem-Aranha no Aranhaverso* (*Spiderman in the SpiderVerse*, no original). Particularmente, nos debruçamos sobre a história do personagem Miles Morales.

*Homem-Aranha no Aranhaverso* é um filme, em formato de animação, produzido pela Columbia Pictures e Sony Pictures Animation em associação com a Marvel Entertainment e distribuído pela Sony Pictures Releasing. Foi lançado mundialmente no ano 2018, e no Brasil seu lançamento se deu no ano de 2019. O filme possui 147 minutos de duração, sendo uma adaptação das histórias em quadrinhos de Miles Morales. É um filme roteirizado por Phil Lord e Rodney Rothman e produzido por Avi Arad; Amy Pascal; Phil Lord; Christopher Miller e Christina Steinberg sob a direção de Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman.

Joseph Campbell (1904-1987) foi um escritor, professor, antropólogo e mitologista que aos poucos ao longo da vida foi tendo contato com a mitologia de modo geral, no decorrer de seus estudos Campbell passou a notar semelhanças entre os personagens de diversas histórias dos quatro cantos do mundo.

Há, sem dúvida, diferenças entre as inúmeras religiões e mitologias da humanidade, mas este livro trata das semelhanças; uma vez compreendidas as semelhanças, descobriremos que as diferenças são muito menos amplas do que se supõe. (CAMPBELL, 2007, p. 12)

Campbell (2006) afirma que a mitologia auxilia os seres humanos a evoluírem, e que em todas as épocas e sob todas as circunstâncias os mitos serviram de inspiração para

o progresso do corpo e da mente das pessoas. A partir disso, ele chegou em um padrão que todas as histórias tinham em comum, diante dessa análise, organizou em seu livro *O herói de mil faces* a estrutura intitulada a *jornada do herói* presente em várias histórias, contos, lendas e mitos existentes no mundo.

Christopher Vogler (2006), que também serviu de base para este trabalho, é um roteirista de filmes em Hollywood que já tinha conhecimento da obra de Campbell, ele relata em seu livro que teve contato com a obra *O herói de mil faces* na Escola de Cinema da *University of Southern Califórnia*, a partir daí percebeu essa estrutura nos filmes que ele produziu ou teve contato, Vogler diz que o modelo da Jornada do herói o ajudou a ler mais de 6 mil roteiros, e que diante disso, ele passou a analisar quais eram os elementos mais frequentes da jornada do herói nos roteiros de filmes que ele lia, depois disso Vogler em seu livro *A jornada do escritor* adaptou para 12 passos os estágios da jornada do herói, seu livro serve como um manual para roteiristas e outros profissionais envolvidos na produção de filmes.

Para falar sobre a importância de Campbell para a jornada do herói, Vogler faz uma analogia onde ele diz que a Jornada do herói é uma caixa de ferramentas e que Campbell a pegou e a organizou:

as ideias que Campbell apresenta em seus livros. Para o roteirista, produtor, diretor e cenógrafo, seus conceitos são como uma excelente caixa de ferramentas, cheia de instrumentos jeitosos, ideais para a carpintaria da narrativa [...] A contribuição de Joseph Campbell para essa caixinha de ferramentas foi reunir essas idéias, reconhecê-las, articulá-las, dar-lhes nome, organizá-las. Foi ele quem expôs, pela primeira vez, o padrão subjacente a toda e qualquer história que jamais se contou. (VOGLER, 2006, p. 32)

E sobre seu contato com a jornada do herói e a importância dela para o ser humano, Vogler discorre:

Saí em busca dos princípios básicos da narrativa, mas no caminho encontrei algo mais: um conjunto de princípios de vida. Cheguei à convicção de que a Jornada do Herói é nada menos do que um compêndio para a vida, um abrangente manual de instrução na arte de sermos humanos. (VOGLER, 2006, p. 11)

Finalizada essa introdução, será apresentado brevemente sobre a história do Homem-Aranha desde seu surgimento até a criação de Miles Morales, passando por temas como o Universo *Ultimate* e o Aranhaverso. Em seguida, será apresentado o enredo do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso*. Logo após essa apresentação, serão abordado os conceitos da jornada do herói e, por último, teremos a análise dessa estrutura na trajetória de Miles Morales.

## **2. A história do Homem-Aranha**

### **2.1. Homem-Aranha**

O Homem-Aranha é um personagem da editora norte-americana *Marvel Comics*. Ele foi criado e desenvolvido por Stan Lee no ano de 1962, juntamente com Steve Ditko que é cocriador desenhista, quadrinista e também desenvolvedor da trama do herói, outras pessoas também se envolveram com a criação do Homem-Aranha como Jack Kirby que fez a capa da revista *Amazing Fantasy #15* e Martin Goodman que inicialmente não gostou e não acreditou no potencial do herói por ele ser jovem com estilo e poderes de um inseto do qual as pessoas costumam ter aversão, o que resultou na primeira aparição do herói na última edição da revista *Amazing Fantasy* que não estava indo bem em vendas, todavia o público respondeu positivamente ao surgimento

do novo herói e como efeito ele retornou em sua própria revista a *The Amazing Spider-Man*, lançada em janeiro de 1963.

O Homem-Aranha surgiu em uma época em que os outros super-heróis eram caracterizados por serem fortes e implacáveis. A construção do personagem Homem-Aranha inovou ao dar ao herói características como: ser jovem, humanizado e com limitações, isso resultou no surgimento de uma legião de fãs que se sentiram representados em uma época em que adolescentes e jovens não eram tidos como super-heróis, a saga também teve adaptações para o cinema e para jogos eletrônicos.

E além do Homem-Aranha vários outros heróis, como o Lanterna Verde e Arqueiro Verde, passaram por essa humanização nos quadrinhos e com o passar dos anos isso foi se tornando cada vez mais frequente no desenvolvimento de novos personagens ou na adaptação de heróis já existentes.

Quarenta anos depois da primeira edição, a Marvel publicou *Ultimate Spider-Man*, uma releitura da história da origem de Peter Parker adaptada para os anos 2000, em que o herói é agora um designer e com vivências do público dessa época, justamente para que esse público se identifique a nova versão do herói.

Peter Parker é um adolescente branco e órfão que mora com seus tios Ben e May Parker na cidade de Nova Iorque. Ele tem dificuldades financeiras, estuda em uma escola onde sofre *bullying* por parte de outros estudantes além de ter problemas amorosos. Assim, ele tem uma vida comum com problemas como qualquer outra pessoa, até que certo dia ele é mordido por uma aranha radioativa que lhe concede poderes sobre-humanos parecidos com as habilidades de um aracnídeo e assim sendo ele se torna o Homem-Aranha, desde então ele passa a ter uma vida dupla da qual ele tem

dificuldade de administrar pois suas obrigações aumentaram, como diz o provérbio que acompanha o herói *com grandes poderes vem grandes responsabilidades*, frase que foi dita a ele pelo seu tio Ben com intuito de ensiná-lo que é necessário ser mais responsável com sua nova vida e com seus atos, pois agora as suas decisões como herói impactam o coletivo.

## 2.2. Universo Ultimate

O Universo *Ultimate* (Terra-1610), onde surgiu Miles Morales, foi criado nos anos 2000 como uma manobra para atualizar para o dia atual os heróis já conhecidos pelo público em uma tentativa de conquistar novos leitores, como foi o caso do Homem-Aranha que foi adaptado por Brian Michael Bendis e Mark Bagley que refizeram o herói novamente como um adolescente normal e com problemas porém adaptado para os anos 2000, para que o público novo e jovem da época tivesse uma referência de herói atualizada e mais familiar, e também porque a cronologia do universo original se encontrava confusa e nebulosa.

O Universo *Ultimate* é um mundo alternativo ao mundo em que se passam as aventuras mais conhecidas da Marvel (Universo-616) nele há versões alternativas dos heróis e vilões já conhecidos pelo público. O Universo *Ultimate* é caracterizado por ser um mundo mais cruel e mortal em que os super-heróis tem tendência a morrerem de fato e assim conseqüentemente passarem o manto para um novo herói que continuará o legado.

Nesse universo a mitologia e a misticidade é deixada de lado e a origem dos poderes dos heróis é desenvolvida de maneira mais científica e laboratorial tornando o surgimento dos heróis algo mais lógico o que acaba por tornar a linha temporal mais coesa e como resultado o universo *ultimate* obteve aprovação do público sendo desen-

volvido várias histórias com base nele. Mas com o passar do tempo, o próprio Universo *Ultimate* foi ficando difícil de acompanhar tal qual o universo original.

### 2.3. Miles Morales

Diante da vitória do primeiro presidente negro (Barack Obama) nas eleições dos Estados Unidos, o roteirista de histórias em quadrinhos Michael Bendis e Sara Pichelli, futura desenhista de Miles Morales, viram a necessidade de se criar um super-herói negro, e assim juntamente com Chris Samnee e David Marquez, que são artistas de histórias em quadrinhos, no ano de 2011, criaram Miles Morales, sendo ele uma versão alternativa do Homem-Aranha, seu primeiro aparecimento televisivo se deu na série ambientada no universo *ultimate* '*What if...*' que trabalha com várias possibilidades de histórias alternativas em cima dos heróis e personagens já conhecidos da Marvel. Já a primeira aparição de Miles nas histórias em quadrinhos se deu na revista *Ultimate Fallout #4*, após a morte do Homem-Aranha.

Morales adquire seus poderes em uma situação de discussão entre seu pai e seu tio, nela Miles é mordido por uma aranha, em seguida espuma pela boca e desmaia, depois de acordar ele vai descobrindo ao longo do dia suas novas habilidades, como a capacidade de: ficar invisível, soltar pulso bioelétrico (ou ondas de choque), andar pelas paredes e de dar super saltos, a partir daí sua saga como herói começa. Miles fez participações em outras revistas, e também adquiriu a sua própria, existem jogos eletrônicos baseados em Miles Morales, e também foi desenvolvido o filme animação *Homem-Aranha no Aranhaverso* em cima da história em quadrinhos do herói.

Miles Morales é o primeiro Homem-Aranha negro dos quadrinhos, ele possui nariz e lábios grossos, cabelo afro e a pele escura, possui estilos de vestimentas, hábitos e vivências diferentes de Peter Parker. Miles é

filho de Jefferson Davis que é um homem afro-americano e de Rio Morales uma mulher porto-caribenha, o que faz com que Miles seja Biracial.

Enquanto Peter Parker mora em um bairro qualquer de Nova York, Morales cresceu no Brooklyn, lugar com mais diversidade de etnias como negros, latinos e asiáticos. Sendo assim, além de Miles Morales ser negro, as pessoas ao redor dele também são mais diversificadas, além de seus pais, na história se tem a presença do seu melhor amigo Ganke Lee que é coreano americano, essa realidade é dessemelhante ao que acontece com Peter Parker na série original, em que o Homem-Aranha é branco igualmente a todos ao seu redor.

Antigamente a representatividade negra nas mídias era escassa, e isso também se fazia presente nas histórias em quadrinhos, no início os personagens negros não possuíam papéis de destaques na trama todavia com o passar dos anos personagens e heróis negros foram se integrando e ganhando mais destaque nas HQs, e a história de alguns personagens abordavam questões raciais que é algo praticamente intrínseco a vivência de uma pessoa negra.

Antes de Miles Morales, já existiam super-heróis negros que foram criados ao longo do tempo e sendo alguns deles o Lanterna Verde (John Stewart), o Cyborgue, o Super Choque, o Pantera Negra e a Tempestade apesar disso atualmente ainda representam uma minoria comparado a quantidade de heróis brancos existentes.

Miles Morales, assim como os outros heróis negros, acaba funcionando como uma ação afirmativa e representa a possibilidade de pessoas negras se verem como super-heróis e salvadoras do planeta, essa nova caracterização do herói reforça a ideia de que realmente pode ser qualquer um atrás da máscara do homem aranha.

O fato de se ter criado um Homem-Aranha negro gerou críticas negativas por motivos de que existem pessoas ignorantes e racistas que não se agradaram com a adaptação do herói para uma versão preta, e também houve críticas por parte de pessoas pretas que identificaram a criação de Miles Morales apenas como uma manobra publicitária para ganhar dinheiro e mídia, pois poder-se-ia ter criado um herói preto totalmente novo em vez de fazê-lo substituir um já existente e branco.

De uma forma ou outra, Miles representa um grupo de pessoas que procuram identificação nos meios de comunicação e nas histórias em quadrinhos. Miles serve de representatividade para os adolescentes e jovens pretos da nova geração, dado que a sua história é ambientada nos dias atuais e também por ele ser jovem e negro.

#### **2.4. Aranhaverso**

Universos alternativos diz respeito às realidades paralelas ao mundo real na qual as pessoas de uma realidade não tem contato com a das outras, além de que versões alternativas são invisíveis aos olhos e não detectáveis. A Marvel Studios utiliza-se desse conceito para desenvolver o seu universo ou multiverso dentro das histórias em quadrinhos, o que nos leva ao Aranhaverso, vale ressaltar que dentro dessas realidades paralelas existem versões alternativas vulgo variantes de um mesmo herói que possuem semelhanças entre si em maior ou menor grau e que cada um deles também possuem suas próprias particularidades.

O Aranhaverso é um multiverso focado no Homem-Aranha, em que há em cada universo diferentes versões desse mesmo herói, algumas dessas versões são Homem-Aranha Peter Parker do Universo-616 sendo ele o primeiro Homem-Aranha criado, o Homem-Aranha-Punk que possui o estilo rockeiro, curte guitarra é a da Terra-138 e se

chama Hobie Brown, a Mulher-Aranha chamada Jessica Drew que solta veneno em vez de teia e ela atua no universo-616, Homem-Aranha Noir versão em preto e branco que é um detetive no universo-90214 no ano de 1930; o Porco-Aranha chamado Peter Porker que é um porco cômico antropomórfico que foi mordido por um porco radioativo no Universo-25, Peni Parker uma jovem japonesa que tem um vínculo psíquico com uma aranha que reside dentro um robô avançado que luta junto com ela no Universo-14512, Gwen-Aranha que é uma mulher-aranha chamada Gwen Stacy do Universo-65 além de vários outros como Miles Morales já introduzido neste trabalho.

A partir do Aranhaverso as variantes do Homem-Aranha entram em contato um com o outro para lutarem juntos contra inimigos que possuem a intenção de destruí-los, no aranhaverso também existem versões alternativas dos vilões já conhecidos além do aparecimento de novos vilões como é o caso de *Os herdeiros* que é uma família que se alimenta da essência vital de totens para continuarem sendo imortais, sendo que os totens são os heróis Aranhas espalhados pelo Aranhaverso, desse modo *Os herdeiros* viajam pelo Aranhaverso e matam os heróis aranhas que eles encontram pelo caminho se alimentando da essência vital deles para viverem eternamente.

Os heróis aranha são ligados pela teia da vida que permite que eles viajem de um universo para o outro, essa teia da vida e do destino se encontra no centro do universo e é ministrada por uma grande tecelã chamada Neith que é considerada a deusa Aranha mais velha.

#### **3. O Filme**

A história se inicia com o Homem-Aranha Peter Parker falando brevemente sobre a sua história ele diz que é admirado pela

maioria das pessoas se tornou garoto propaganda de várias marcas, além de - até então - ser o único Homem-Aranha, salvou a cidade várias vezes e ele fala que não importa quantas vezes ele apanhe e caia pois ele sempre encontrará um jeito de se levantar, isso porque a única coisa que existe entre a cidade e a destruição é ele.

O filme é focado em Miles Morales, um adolescente negro que vive no Brooklyn com a mãe Rio Morales que trabalha como enfermeira e o pai Jefferson Davis que é um policial, Miles toma café apressadamente, se despede e vai andando para sua nova escola, no meio do caminho passa pela sua antiga escola, cumprimenta os seus colegas e amigos antigos e segue seu caminho colando alguns adesivos nas paredes e placas das ruas, até que tropeça e cai no chão em frente a uma viatura que seu pai se encontra conduzindo.

Morales entra no carro e é levado até a escola, no meio do caminho eles passam por um daqueles televisores de rua que está noticiando algo sobre o Homem-Aranha, Jeff, o pai de Miles, critica a postura do herói e diz que não é muito fã dele pela forma como ele se introduz e se retira das situações policiais e que diferente do herói, ele e seus parceiros policiais arriscam suas vidas sem estarem escondidos atrás de uma máscara, em seguida os dois iniciam uma conversa acalorada sobre o fato de Miles ter conseguido uma bolsa em uma escola renomada à Brooklyn visions academy, Miles diz que não quer estudar nela e que deseja voltar a sua antiga escola junto com a sua galera e recebe como resposta de seu pai que essa é uma oportunidade e que ele tem que aproveitar e não jogar fora.

Contra própria vontade, Miles, vai para sua nova escola, lá ele encontra dificuldades para se enturmar e para pegar o ritmo, ele chega atrasado na aula de física, que na ocasião está passando um documentário so-

bre dimensões alternativas apresentado pela cientista chefe doutora Olívia Octavio da empresa ALCHEMAX, a professora chama atenção de Morales pelo atraso, ele responde com uma piada sobre o tempo ser relativo e apenas uma aluna ri e ele tenta fazer amizade com ela.

Morales realizou uma prova de verdadeiro ou falso, onde ele tirou zero, e a única maneira dele fazer isso seria saber todas as respostas e propositalmente responder errado, ele fez isso numa tentativa de ser convidado a se retirar da escola por baixo desempenho escolar, então ele recebe da professora uma atividade sobre sua expectativa de vida e futuro.

Depois da aula, ele sai de seu dormitório e vai para a casa do seu tio Aaron Davis, os dois conversam, e Aaron ensina ao sobrinho o truque do toque no ombro, que serve para seduzir quem ele gosta, ele teria que elevar sua mão ao ombro da pessoa e fazer uma cara de sedução e falar 'ai', O tio percebe que Miles fez um desenho de grafite no caderno escolar, então ele decide levar o sobrinho para grafitar, eles vão até uma estação abandonada, lá Miles desenha a frase *No expectations*, nesse meio tempo uma aranha aparece no local e vai até Miles que se encontra tirando fotos de sua arte, até que a aranha - que tem escrito em si a palavra Alchemax - sobe pelo corpo de Morales e o morde na mão, em seguida ele a mata e segue a vida pensando ser um aracnídeo qualquer, no dia seguinte suas roupas estavam apertadas em seu corpo, ele acredita ser a puberdade.

Na escola ele esbarra na garota que riu de sua piada no dia anterior, ele se encontrando além do normal, ela se apresenta como Gwanda, ele resolve fazer o toque no ombro ensinado pelo seu tio, mas não surtiu efeito e para piorar sua mão acaba grudando no cabelo dela, os dois foram para enfermaria da escola e ela teve que cortar a



área lateral do cabelo onde tinha grudado a mão de Miles.

Um segurança da escola vê Miles e o questiona sobre ele ter saído na noite anterior, ele foge e acaba no escritório do próprio guarda, Morales tentando sair dali, se vê incapaz de não prender-se às paredes e ao teto, ele sai pela janela de forma desastrosa grudando nas paredes, até que consegue chegar no seu quarto e se joga no chão, em seguida uma Hq do Homem-Aranha cai sobre o seu rosto, percebendo semelhanças entre o que estava acontecendo com ele e com a história em quadrinhos do Homem-Aranha, ele se atenta para a possibilidade de ser um novo Homem-Aranha, assustado ele liga para seu tio que não atende, então Morales decide ir sozinho na estação abandonada atrás da aranha que o mordeu, no meio do caminho ele quase é atropelado mas dá um super salto sobre o carro.

AAo chegar na estação ele vê que a aranha que o mordeu era radioativa. Explorando a estação abandonada, ele encontra o Homem-Aranha lutando contra uma versão gigante do Duende Verde em um laboratório escondido onde há um enorme colisor vulgo acelerador de partículas construído por Wilson Fisk, que planeja acessar universos paralelos para encontrar outras versões de sua esposa e filho, que morreram em um acidente de carro após fugirem assustados ao verem Fisk tentando matar o Homem-Aranha.

O Homem-Aranha tenta desativar o colisor enquanto luta contra os vilões Gatuno e Duende Verde, nesse meio tempo Morales, que tentava se manter fora de vista, se desequilibra e cai de um lugar alto, o herói em questão percebe alguém em queda livre e vai em direção a Miles e o salva, em seguida com seu sentido aranha percebe que Morales é igual a ele no quesito ser um Homem-Aranha, eles conversam brevemente

e Miles diz que não quer ser um Homem-Aranha, Peter Parker diz que ele não tem escolha mas que vai ensiná-lo a usar suas habilidades.

O colisor é ativado sob o cuidado de vários cientista em uma sala com visão panorâmica do acelerador de partículas, cinco dimensões são encontradas e começam a se abrir, até que o Duende Verde, em um momento de fúria coloca o Homem-Aranha no meio do colisor, causando uma explosão que cancela o sinal com as outras dimensões, a explosão mata o próprio Duende Morales e deixa o Homem-Aranha gravemente ferido, Miles o encontra entre os destroços e recebe dele um dispositivo USB para desativar o acelerador e é informado que a máquina poderia destruir a cidade e que a família de Miles e todo mundo ia desaparecer se ela fosse reativada, o Homem-Aranha faz Miles prometer que o colisor será destruído.

Em seguida Miles se afasta e assiste horrorizado o rei do crime Wilson Fisk matar o Homem-Aranha, Miles foge do local sendo perseguido por Gatuno após ter sua presença percebida no local, ele consegue escapar do vilão.

Miles vai para casa de seus pais e pede para passar a noite lá, seu pai reluta e a sua mãe permite, ele pergunta ao pai se ele odeia mesmo o Homem-Aranha, Jeff com poucas palavras dá a entender que não gosta do herói, em seguida, Miles pergunta para sua mãe se eles não poderiam se mudar do Brooklin e recebe como resposta que eles não fogem dos problemas.

O noticiário informa a morte do Homem-Aranha e a cidade fica em luto, Miles vai a uma loja de fantasias e compra uma fantasia do herói, em seguida vai ao funeral público de Peter, onde Mary Jane Parker se encontra fazendo um discurso motivacional acompanhada de May, tia de Peter.

Miles se encoraja com o discurso realizado no local e decide testar seus poderes pulando de um prédio, mas fica com medo da altura, durante seu treinamento, depois de cair de um prédio de poucos andares ele acidentalmente destrói o dispositivo USB. Abalado, pelo que aconteceu, Miles vai ao túmulo de Peter para se desculpar por não estar à altura de seu legado e que por mais que ele queira parece não ser capaz de fazer o que ele prometeu, nesse meio tempo a sombra de um homem aparece atrás de Miles, quando esse homem se aproxima para abordar o novo herói, Miles se assusta e em reflexo acaba liberando um pulso bioelétrico vulgo onda de choque que faz o homem desmaiar sendo que segundos antes de desmaiar ele dispara uma teia no peito de Miles, depois analisando o homem desacordado, Morales percebe que ele ta usando o traje do Homem-Aranha e que ele parece uma versão mais velha do Peter Parker.

Esse Homem-Aranha, de outro universo, se chama Peter B. Parker, ele viveu uma vida semelhante ao herói desse mundo, salvou a cidade, sua tia May morreu, ele se apaixonou por Mary Jane Watson e se casou com ela, entretanto ela queria filhos e ele estava com medo do que poderia acontecer, depois de fazer alguns investimentos financeiros que não deram certo, Peter e Mary Jane se divorciaram e ele se mudou para seu próprio apartamento, certo dia, enquanto comia pizza sozinho, um portal interdimensional surgiu em seu teto e o puxou para outra dimensão, que parecia bastante similar com seu mundo, em seguida descobriu que sua versão desse universo morreu, ele acompanhou o funeral do Homem-Aranha de um telhado próximo ao local e mais tarde encontrou Miles no túmulo do mesmo, onde foi nocauteado.

A polícia chega ao cemitério e encontra Miles acompanhado de um homem desacordado, Morales aperta o lançador de teia do novo Homem-Aranha para fugir, os policiais

tentam segui-los porém os perdem de vista. O novo Peter acorda no apartamento de Aaron, onde se encontra amarrado, Miles o enche de perguntas e conclui que ele é de outra dimensão, em seguida pede para que o herói o ensine a dominar suas habilidades e a ser um homem aranha, entretanto Peter B. Parker inicialmente não tem interesse em treina-lo, Morales conta tudo o que está acontecendo nessa realidade e sobre a sua missão de destruir o acelerador de partículas, Parker conclui que esse acelerador poderia levá-lo para casa, então eles entram em um acordo de que ele vai ensinar Miles a ser um herói em troca de sua ajuda para criar um novo dispositivo USB, já que Miles quebrou o que tinha.

Os dois vão para a sede da Alchemax vulgo centro de pesquisa de Wilson Fisk, para roubar os dados da empresa, lá Miles descobre que tem a habilidade de ficar invisível, eles são confrontados pela cientista-chefe Olívia Octavius que recolhe amostras de sangue de Peter para analisar e a partir dessa situação descobre que ele está sofrendo uma deterioração celular e revela que se ele permanecer nessa dimensão por mais tempo ele vai morrer.

Em seguida a cientista se revela a Doutora Octopus deste universo, e se inicia uma perseguição, onde os dois homens-aranhas conseguem sair do prédio com o computador que tem os arquivos que eles necessitam para fazer um novo dispositivo USB.

Peter dá um dos seus lançadores de teia para Miles que inicialmente encontra dificuldades de utiliza-lo entretanto depois de algumas tentativas ele possui êxito, eles fogem pela floresta sendo perseguidos pela Doutora Octopus, que consegue parar os dois e pegar o computador por um breve momento até que é surpreendida por uma Mulher-Aranha que a nocauteia e pega o computador de volta, em seguida, a nova

heroína tira sua máscara e revela ser 'Gwanda' que Miles já havia conhecido, ela informa que seu nome verdadeiro é Gwen Stacy, em seguida ela conta sua história e como foi parar ali.

Em seu universo, Gwen, participou de uma banda como baterista; foi mordida por uma aranha radioativa em vez de seu amigo Peter Parker que foi morto, desde o ocorrido ela não se importou em fazer novos amigos, se manteve ocupada em salvar as pessoas e a humanidade até que um dia ela foi sugada por um portal que a levou ao universo de Miles Morales, especificamente para uma semana antes do colisor ser ativado e entrar em contato com outras dimensões.

Os três heróis vão para a casa da tia May, para tentar fazer um novo dispositivo USB, lá tia May os leva para um galpão no quintal atrás da casa, que é um elevador para o subterrâneo onde tem um espaço altamente tecnológico, Miles fica surpreso com a variedade de trajes que o Homem-Aranha tem, Peter vê uma foto da Mary Jane deste universo e começa a sentir falta de sua ex-esposa.

Tia May os apresenta a três outras versões do Homem-Aranha de outros universos, sendo eles o Homem-Aranha Noir versão em preto e branco que é um detetive; o Porco-Aranha chamado Peter Porker que é um porco cômico antropomórfico que foi mordido por um porco radioativo, Peni Parker uma jovem japonesa que tem um vínculo psíquico com uma aranha que reside dentro um robô avançado que luta junto com ela, eles também foram puxados para este universo pelo mesmo acidente que trouxe Peter B. Parker e Gwen Stacy e também estão se deteriorando, eles sabem que, se permanecerem neste mundo irão morrer, então eles devem retornar aos seus respectivos universos e que um deles teria que ficar e se sacrificar para destruir o acelerador, Miles que pertence a esse universo

se oferece para desativar o colisor para que todos eles possam voltar para casa, entretanto o grupo diz que além de não saber lutar ele não tem domínio de suas habilidades e que infelizmente ele não está pronto.

Miles fica triste e tenta ligar para o seu pai, mas decide ir à casa de seu tio Aaron, que não estava no local, então Miles, já dentro do apartamento escreve uma carta para deixar lá, até que Gatuno começa a entrar pela janela, Morales fica invisível e assim se esconde do vilão que tira a máscara revelando ser seu tio Aaron, Miles foge e Gatuno percebe alguém fugindo e o persegue por um curto período de tempo, em seguida decide observar o jovem herói mascarado fugir para segui-lo.

Miles retorna para casa da tia May, onde Peni finaliza o novo dispositivo USB. Então, os vilões Doutora Octopus, Lápide, Escorpião e Gatuno invadem o local e se inicia uma luta que destrói a casa. Miles foge com o USB, Gatuno vai atrás dele e o encurrala no telhado e começa a estrangulá-lo, Miles tira sua máscara e em seguida Gatuno também tira a sua máscara em estado de choque ao saber que estava lutando contra o sobrinho.

O rei do crime, em um carro próximo ao local ordena que o menino seja morto, Aaron se recusa a matar seu sobrinho, então Fisk atira em Gatuno pelas costas, Miles agarra seu tio e foge com o corpo levando-o para um beco, Aaron morre nos braços do sobrinho depois pedir desculpas por ser um vilão e dizer que Miles era o melhor da família deles, o policial Jeff chega ao local os vê e tenta prender o Homem-Aranha que fica invisível e foge, enquanto Jeff encontra seu irmão morto e pensa que o Homem-Aranha o matou.

Miles, abalado e com raiva, retorna ao seu dormitório e começa a destruí-lo, os outros heróis aranhas chegam ao local e o

confortam dizendo que todos eles perderam entes queridos e que sabem exatamente o que ele está passando, o colega de quarto de Miles chamado Ganke Lee, entra e o grupo de heróis se esgueira pelo teto, quando Ganke finalmente os vê acaba desmaiando, os heróis o colocam em sua cama, em seguida o grupo diz para Miles que o Peter B. Parker se ofereceu para ficar e destruir o acelerador, Morales fica triste e Peter enfatiza que Miles não consegue controlar suas habilidades, em seguida ele prende Miles na cadeira para que ele não os siga, Miles pergunta quando ele vai saber que está pronto para ser o Homem-Aranha, Peter lança um teia na boca de Morales para calá-lo e em seguida responde a Miles que ele tem que ter um salto de fé.

Seu pai Jeff chega ao dormitório para contá-lo sobre o que aconteceu com seu tio Aaron, mas ele ainda está preso e não tem forças para sair, então seu pai após ver sua sombra atrás da porta, supondo que Miles não queria falar com ele, fala com ele dali mesmo e pede desculpas por ser rígido às vezes, diz que sente muito pelos erros que cometeu e garante que sempre acreditou em Miles. Isso motiva Miles a se soltar usando uma onda elétrica. Ele retorna para a casa da tia May, que lhe dá lançadores de teia e um traje do Peter Parker que se foi, Miles então customiza seu novo traje pintando-o de preto e vermelho, em seguida, ele pula de um prédio em um salto de fé, confiante de si como um Homem-Aranha.

Os outros heróis chegam a torre do Fisk, onde estava havendo um evento memorial para o Homem-Aranha em que o rei do crime estava palestrando, eles veem os garçons uniformizados com fantasias do homem aranha e entram no evento fingindo serem garçons, dentro do local, Mary Jane avisa à um dos garçons (Peter B. Parker) fantasiado, que o pão na de sua mesa acabou, então Peter enquanto pensava na Mary Jane de seu universo, começa a se desculpar pro-

metendo fazer as coisas direito, Gwen o interrompe e diz que eles irão levar os pãezinhos na mesa dela.

Em seguida, os cinco Heróis Aranhas entram no laboratório e começam a procurar o painel no grande colisor para desativá-lo, quando eles encontram o painel, a Doutora Octopus acompanhada do Escorpião, começam a atacar os heróis e uma batalha se inicia, os heróis aranhas estavam perdendo a luta, até que Miles surge no local utilizando da sua habilidade de invisibilidade ataca a Doutora Octopus, em seguida ele deixa de estar invisível e aparece em sua nova roupa de Homem-Aranha, com total controle de suas habilidades e com o objetivo de mandar seus amigos para casa e em seguida destruir o Colisor.

No entanto, Fisk os vê e liga o acelerador, ele coloca um fio de cabelo de Vanessa e de seu filho em um aparelho para que o colisor possa encontrá-los, isso começa a atrair objetos como carros, trens e até edifícios das outras cinco dimensões para aquela, além de causar terremotos e quedas de energia.

Durante a batalha, o robô de Peni é destruído por Escorpião, que em seguida é derrotado pelo Homem-Aranha Noir, em seguida a Doutora Octopus é finalmente derrotada pelos Homens e a Mulher Aranha. Miles conecta o dispositivo USB no painel e os heróis vão um a um para suas respectivas dimensões, antes de ir Gwen promete que eles serão amigos e quando Peter está para voltar para sua dimensão, o Rei do crime aparece para lutar, Peter parte para atacá-lo, porém Miles o impede dizendo que ele pode lidar com isso sozinho e que não quer assistir novamente um Homem-Aranha morrer nas mãos de Fisk, então Peter B. Parker cede e volta para seu mundo.

Com os outros heróis já em suas próprias dimensões, Miles luta sozinho contra o

Rei do Crime, o policial Jeff chega ao local e fica observando, durante a luta eles entram em um trem voando ao redor do acelerador, o Rei do crime está ganhando a briga, entretanto com as dimensões se fundido aparece uma versão de sua mulher Vanessa e seu filho Richard que o veem atacando o Homem-Aranha, eles ficam com medo e fogem desaparecendo, o rei do crime percebendo que pode ter sua família de volta se tudo der certo torna seus ataques ainda mais agressivos contra Morales que continua perdendo a luta, ele apanha muito e cai no chão e nesse momento Miles percebe a presença de seu pai na situação como policial.

O rei do crime bate em Miles, que está no chão, com a mesma força que ele usou para matar o outro Homem-Aranha no começo da história, Jefferson percebe que o Homem-Aranha não é o inimigo e o encoraja a se levantar, Miles então se levanta e usando o toque no ombro que seu tio lhe ensinou, eleva sua mão ao ombro de Fisk e libera uma onda de choque que arremessa o vilão para longe, Morales lança sua teia no Rei do crime e o joga em direção ao botão para destruir o acelerador de uma vez por todas.

Depois, mais policiais chegam ao local e controlam a situação, Miles liga para seu pai para se desculpar e eles finalmente conversam novamente, ele termina a ligação e vestido de Homem-Aranha Morales vai até seu pai Jeff que diz ao herói que agora ele sabe que herói não é o inimigo, mesmo que não concorde com seus métodos, em seguida o Homem-Aranha o abraça e diz que o ama, deixando o policial sem reação.

Miles assume as responsabilidades de sua nova vida como Homem-Aranha e também passa a ser admirado pela população local. Enquanto Morales está deitado em sua cama, um portal interdimensional se abre no teto do quarto e ele ouve a voz da Gwen e o filme acaba.

No próximo item será explicado a Jornada do herói, proposto por Campbell.

#### **4. A Jornada do herói**

A jornada do herói diz respeito a todas as etapas pela qual o herói passa, desde de sua vida pacata até a salvação do mundo realizada por ele. Campbell afirma:

Um herói vindo do mundo comum 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. (CAMPBELL, 2007, p. 36)

Vogler (2006) diz que é importante para autores e roteiristas estarem familiarizados com a jornada do herói e que é interessante usá-la, não sendo obrigatório seguir todos os passos à risca pois cada história tem que ter suas particularidades e sua essência, já que a jornada do herói não é uma fórmula ou ordem ditatorial, mas sim uma fonte de referência e inspiração para todos, Vogler ainda alega:

O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto de elementos extremamente persistentes, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais. (VOGLER, 2006, p. 48)

O herói convocado deve se tornar um exemplo para os seus semelhantes pois estes necessitam de uma referência a ser seguida.

As pessoas anseiam por alguma personalidade que, num mundo de corpos e almas distorcidos, represente outra vez as linhas da imagem encarnada. Estamos familiarizados com o mito pertencente à nossa própria tradição. (CAMPBELL, 2007, p. 299)

Vogler (2006 p.36) estrutura os estágios da Jornada do Herói, sequencialmente da seguinte forma: Mundo Comum > Chamado à Aventura > Recusa do Chamado > Encontro com o Mentor > Travessia do Primeiro Limiar > Testes, Aliados, Inimigos > Aproximação da Caverna Oculta > Provação Suprema > Recompensa (Apanhando a Espada) > Caminho de Volta > Ressurreição > Retorno com o Elixir. Sobre o estudo dessa estrutura em filmes e roteiros, Vogler fala:

Todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes. São conhecidos como A Jornada do Herói. Nosso objetivo é entender esses elementos e seu uso na escrita moderna. (VOGLER, 2006, p.26)

A seguir será apresentado as etapas da Jornada do herói.

#### 4.1. As etapas da jornada do herói

**Mundo comum:** O herói, inicialmente, se encontra no seu mundo comum, onde ele é uma pessoa sem nada especial e com uma vida normal, encontra-se vivendo no conforto de ambientes familiares como a casa dos pais; a escola e o bairro onde ele cresceu e vive seu cotidiano de forma segura, onde ele não precisa temer nenhum perigo físico ou psicológico, Vogler (2006) fala que o mundo comum tem uma tendência a ser mostrada inicialmente nas histórias antes do herói partir para sua jornada que ocorrerá em um novo mundo, ambiente ou espaço.

Se você vai mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro vai ter que mostrá-lo nesse Mundo Comum, para poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo em que ele vai entrar. (VOGLER, 2006, p. 37)

**Chamado à Aventura:** acontece quando o herói está saindo do seu mundo familiar e entrando em contato com novas experiências, aqui o herói é inserido querendo ou não em nova realidade onde ele tem um papel muito importante a desempenhar, nessa etapa é apresentada a missão do herói, o caminho que precisará ser trilhado, o que está em jogo e o que precisará ser feito, a terra pode estar morrendo ou pode ter surgido uma força inimiga que precisa ser parada.

Segundo Campbell (2007, p. 60), “Um dos modos pelos quais a aventura pode começar. Um erro - aparentemente um mero acaso - revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas.” e sobre o surgimento ou a necessidade do chamado à aventura, Campbell conceitua:

Ele ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica. Nos contos de fadas, essa deficiência pode ser insignificante como a falta de um certo anel de ouro, ao passo que, na visão apocalíptica, a vida física e espiritual em toda a terra pode ser representada em ruínas ou ao ponto de arruinar. (CAMPBELL, 2007, p. 41)

**Recusa ao Chamado:** Essa é uma etapa em que o futuro herói tenta negar o seu destino, pois não quer abdicar do seu mundo, onde ele não tem muitas obrigações e responsabilidades, à recusa ao chamado é um momento de sofrimento pois é nele que se tem a consciência de que para ser um herói é necessário manter todos a salvo estando disposto a sacrificar-se pelo bem comum, o

herói tem medo de partir para a aventura em um mundo estranho com seres que ele desconhece e sem nenhuma habilidade para enfrentá-los.

Quando há a recusa do chamado por parte do herói surge uma influência que o direciona a cumprir sua missão, seja uma mensagem motivacional ou algo que faça com que o herói não tenha escolha a não ser cumprir sua missão. sobre esse estágio da jornada, Vogler afirma:

a hora do medo. Com frequência, o herói hesita logo antes de partir em sua aventura, recusando o chamado, ou exprimindo relutância. Afinal de contas, está enfrentando o maior dos medos — o terror do desconhecido. O herói ainda não se lançou de cabeça em sua jornada, e ainda pode estar pensando em recuar. É necessário que surja alguma outra influência para que vença essa encruzilhada do medo — uma mudança nas circunstâncias, uma nova ofensa à ordem natural das coisas, ou o encorajamento de um Mentor. (VOGLER, 2006, p. 38-39)

O futuro herói não pode voltar atrás, pois já é parte do novo mundo, mesmo que não tenha adentrado nele de fato, Campbell diz que se o herói tentar voltar ao antigo mundo ele será atraído para sua nova realidade:

Mesmo que o herói retorne, por algum tempo, às suas ocupações corriqueiras, é possível que estas se lhe afigurem sem propósito. E então, uma série de indicações de força crescente se tornará visível, até que [...] a convocação já não possa ser recusada. (CAMPBELL, 2007, p. 64)

### **Encontro com o Mentor:**

O primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que

com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos (CAMPBELL, 2007, p. 74)

O herói se encontra com dificuldades para iniciar sua missão e com vontade de desistir, nesse ponto aparece um ou vários mentores caracterizados por serem mais velhos e mais sábios que o novo herói, eles têm como função auxiliar o novo herói com conselhos de vida e conhecimentos específicos que o ajudarão no novo mundo, o novo herói também receberá dos mentores objetos mágicos que tornará a sua jornada menos complicada.

Vogler (2006, p. 39) diz que “A função do Mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido.” O autor caracteriza a relação do mentor e do herói como à de um pai com um filho:

A relação entre Herói e Mentor é um dos temas mais comuns da mitologia, e um dos mais ricos em valor simbólico. Representa o vínculo entre pais e filhos, entre mestre e discípulo, médico e paciente, Deus e o ser humano. (VOGLER, 2006, p. 39)

Vogler (2007) complementa dizendo que o mentor não acompanha o herói até o fim da jornada, pois o herói tem que provar ser capaz de concluir sua missão sozinho mostrando que aprendeu com a sua trajetória.

### **Travessia do Primeiro Limiar:**

Finalmente, o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no Mundo Especial da história pela primeira vez — ao efetuar a Travessia do Primeiro Limiar. Dispõe-se a enfrentar as consequências de lidar com o problema ou o desafio apresentado pelo Chamado à Aventura. Este é o momento em que a história decola e a aventura realmente se inicia. (VOGLER, 2006, p. 40)

Deixando o seu mundo e o medo que tinha para trás, o herói da jornada entra de cabeça no mundo novo e desconhecido, ele está decidido a iniciar sua aventura fazendo o que tem que ser feito, mesmo que ele não tenha firmeza em sua decisão, é o certo a ser feito, então ele parte para a missão a fim de concluí-la.

Campbell (2007) fala que essa travessia se dá quando se passa de um lugar para outro completamente diferente, e que nesses limiares há a presença de seres denominados protetores do limiar que podem vir a ser empecilhos ou até mesmo inimigos para o herói em questão.

A aventura é sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolvem riscos; e no entanto todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer. (CAMPBELL, 2007, p. 85)

**Testes, Aliados e Inimigos:** Vogler (2006, p. 40) afirma “Uma vez ultrapassado o Primeiro Limiar, o herói naturalmente encontra novos desafios e Testes, faz Aliados e Inimigos, e começa a aprender as regras do Mundo Especial.” nessa etapa o herói entra em contato com desafios e testes que servem para prepará-lo para sua missão final; ele é apresentado aos seus aliados que estarão ao seu lado nas batalhas e em momentos decisivos e por fim também encontrará inimigos que terão que ser enfrentados ao longo de sua trajetória, enquanto vai se familiarizando e aprendendo a lidar com o novo mundo em que se encontra.

**Aproximação da Caverna Oculta:** o herói questiona se realmente é capaz de concluir a missão que lhe foi imposta, é um momento de vulnerabilidade então o herói precisa estar atento aos inimigos que podem atacá-lo de surpresa, Vogler discorre:

O herói chega à fronteira de um lugar perigoso, às vezes subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca. Com frequência é o quartel-general do seu maior inimigo, o ponto mais ameaçador do Mundo Especial, a Caverna Oculta. Quando o herói entra nesse lugar temível, atravessa o segundo grande limiar. Muitas vezes, os heróis se detêm diante do portão para se preparar, planejar e enganar os guardas do vilão. Essa é a fase da Aproximação. (VOGLER, 2006, p. 41)

### **Provação Suprema:**

Aqui se joga a sorte do herói, num confronto direto com seu maior medo. Ele enfrenta a possibilidade da morte e é levado ao extremo numa batalha contra uma força hostil. A Provação é um “momento sinistro” para a plateia, pois ficamos em suspense e em tensão, sem saber se ele vive ou morre. (VOGLER, 2006, p. 42)

Vogler (2006) defende que, nesse estágio, o herói passa por uma experiência onde ele entra em contato físico ou simbólico com a morte, em seguida ele se recupera e se renova.

O iniciante é forçado a sentir o gosto da morte em alguma experiência terrível, e, depois, lhe é permitido que viva a ressurreição, renascendo como novo membro do grupo. O herói de cada história é um iniciante, sendo introduzido nos mistérios da vida e da morte. (VOGLER, 2006, p.43)

**Recompensa:** o herói se encontra mais forte e motivado, sua energia foi renovada, ele tem mais compreensão do novo mundo e se sente preparado para lutar contra seus inimigos, se encontra com o domínio de suas habilidades e com a consciência de que tudo pelo que passou durante sua jor-



nada era necessário para fazê-lo chegar preparado no final dela e concluir sua missão, ele se transforma e se aceita como herói de fato.

Vogler (2006, p. 43) relata em sua obra: "O herói, então, pode se apossar do tesouro que veio buscar sua recompensa. Pode ser uma arma especial, como uma espada mágica, ou um símbolo, como o Santo Graal, ou um elixir que irá curar a terra ferida." Essa arma pode ser o conhecimento e a experiência adquirida que o herói pode utilizar para lutar contra as forças inimigas, também pode ser um momento em que o herói soluciona o conflito com um dos seus pais.

**Caminho de volta:** em uma última tentativa para retomar o controle da situação, quando o herói está concluindo sua missão, às forças inimigas aparecem para se vingarem investindo um último ataque contra o herói na tentativa de prejudicá-lo, Vogler conceitua:

Estamos passando agora para o terceiro ato, no qual ele começa a lidar com as consequências de ter-se confrontado com as forças obscuras da Provação. Se ainda não conseguiu se reconciliar com os pais, os deuses, ou as forças hostis, estes podem vir furiosos ao seu encalço. Algumas das melhores cenas de perseguição surgem nesse ponto, quando o herói é perseguido no Caminho de Volta pelas forças vingadoras que ele perturbou ao apagar a espada, o elixir ou o tesouro. (VOGLER, 2006, p. 44)

### **Ressurreição:**

Nessa etapa ocorre a batalha final em que o herói fica entre a vida e a morte, ele pode morrer ou apenas parecer por um instante que morreu. Esse é o momento que ele usa tudo que aprendeu para conquistar seus objetivos e finalizar sua missão, ele se ergue

novamente depois de cair e destrói o inimigo.

Este é um segundo momento de vida-ou-morte, quase uma repetição da morte e renascimento da Provação. A morte e a escuridão fazem um último esforço desesperado, antes de serem finalmente derrotadas. É uma espécie de exame final do herói, que deve ser posto à prova, ainda uma vez, para ver se realmente aprendeu as lições da provação. O herói se transforma, graças a esses momentos de morte-e-renascimento, e assim pode voltar à vida comum como um novo ser, com um novo entendimento. (VOGLER, 2006, p. 45)

**Retorno com Elixir:** Sendo essa a última etapa da jornada, o herói retorna renovado para o seu mundo, não sendo o mesmo de antes, e ele volta acompanhado do elixir que a sociedade precisa, podendo ser considerado elixir: o conhecimento adquirido, a sabedoria conquistada, os poderes recebidos ou um ensinamento a ser repassado.

O herói retorna ao Mundo Comum, mas a jornada não tem sentido se ele não trazer de volta um Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial. O Elixir é uma poção mágica com o poder de curar. Pode ser um grande tesouro, como o Graal, que, magicamente, cura a terra ferida, ou pode, simplesmente, ser um conhecimento ou experiência que algum dia poderá ser útil à comunidade. (VOGLER, 2006, p. 46)

No próximo item será apresentado a Jornada do herói aplicada a Miles Morales.

## **4.2. A jornada de Miles**

**O mundo comum:** No começo do filme Miles se encontra na casa de seus pais onde ele tem uma vida confortável e feliz, quando ele sai de casa para ir para sua nova



**Figura 1:** Miles Morales em seu bairro, feliz após interagir com seus amigos.



**Figura 2:** Miles tirando foto de sua arte grafite, enquanto uma aranha se encontra prestes a morder sua mão.

escola interage com seus amigos que moram no bairro em que ele cresceu e é familiarizado e a partir disso, contra a própria vontade, ele começa a se distanciar de seu mundo comum, no banco do carona no carro de seu pai à caminho de sua nova escola, Miles reclama por estar se mudando para uma escola onde ele não conhece ninguém e ainda diz que se pudesse escolher optaria por continuar estudando na sua antiga escola, perto de seus amigos e de sua família.

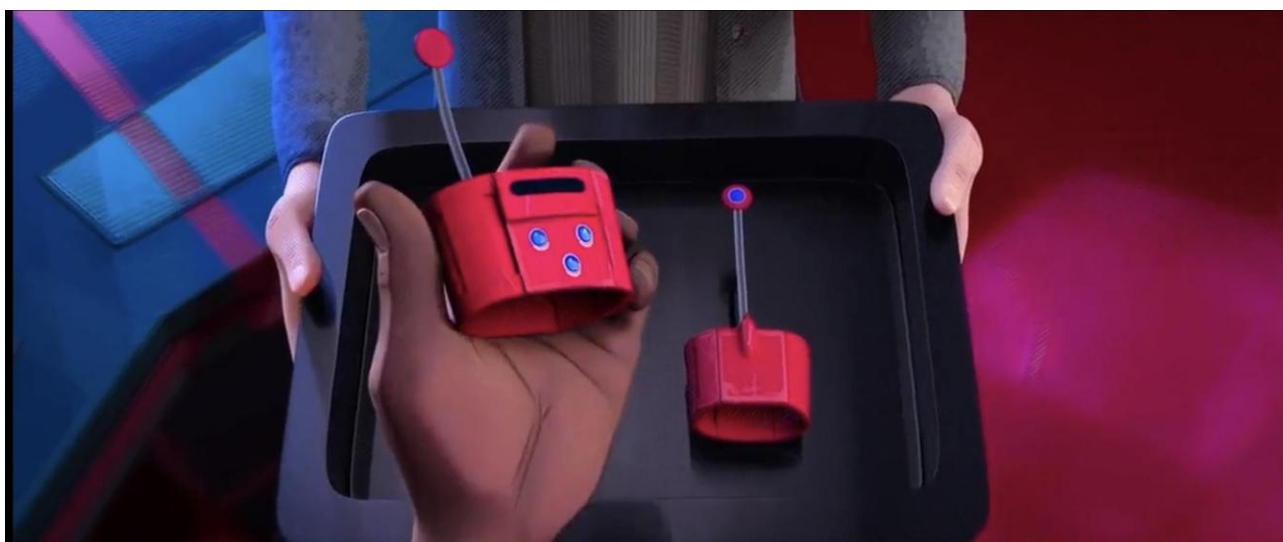
**Chamado à Aventura:** Miles, que se encontra perdido e coincidentemente sem

expectativas, recebe um trabalho escolar, onde ele tem que escrever sobre suas expectativas de vida e futuro, então ele decide ir até a casa de seu tio Aaron, que já é integrante do mundo desconhecido - como vilão Gatuno - que o leva a uma estação de metrô abandonada que também tem relação com o mundo desconhecido, pois adentrando ela se descobre o grande colisor.

Dentro da estação, Miles tem contato com a aranha radioativa que morde a sua mão lhe concedendo poderes extraordinários algo que Miles não esperava já que o lugar que ele se encontrava era uma esta-



**Figura 3:** Miles Morales observando Peter B. Parker, um de seus mentores.



**Figura 4:** Miles recebendo da Tia May, seus lançadores de teia.

ção abandonada que prolifera sujeira e bichos, então ele pensou ser só mais um inseto e também levando em consideração o fato de que só houve uma vez, há muito tempo, o ocorrido de uma aranha morder alguém (Peter Parker) e lhe conceder poderes, além de Morales não ter pensado nessa possibilidade, não é de imaginário popular que alguém adquira poderes ao ser mordido por uma aranha, dito isto Morales teve o seu chamado à aventura de forma insuspeita como sugere Vogler ao discorrer em sua obra sobre essa etapa da jornada.

E o chamado de Miles é necessário pois existe uma força maior, o vilão Wilson Fisk

que pretende refazer sua família com versões alternativas de sua mulher e seu filho a partir do contato com outros universos para benefício próprio colocando todo o multiverso em perigo.

**Recusa ao Chamado:** Miles ao longo do dia seguinte do qual foi mordido por uma aranha, começa a sofrer algumas mudanças, sua calça e seu tênis não os servem mais, sua mão gruda no cabelo de Gwen, ele começa a grudar nas paredes, até que chega em seu quarto e curiosamente uma revista do Homem-Aranha cai sobre seu rosto o fazendo perceber sobre a sua nova realidade, ele entra em negação e



**Figura 5:** Morales e Peter B. Parker antes de passarem pelo primeiro limiar.



**Figura 6:** Cientistas (protetores do limiar) armados prontos para atacar Morales e Peter por terem invadido o laboratório.

vai a estação de metrô, lá encontra o Homem-Aranha que dá um dispositivo Usb à Miles junto com a missão de destruir o colisor se não todos morreriam e o faz prometer que assim será feito, em seguida Peter Parker morre o que faz com que seja inevitável de Morales iniciar sua jornada pois agora ele é o único que pode salvar a humanidade.

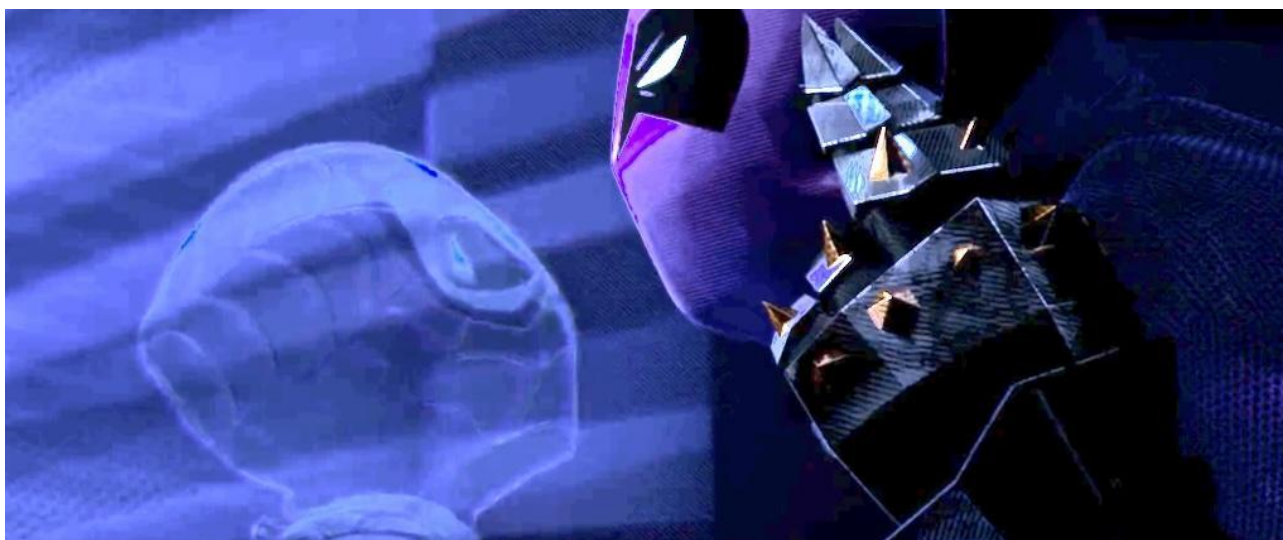
além do fator citado acima que deixou o novo herói sem escapatória para cumprir sua jornada, Miles também se motiva com o discurso que Mary Jane realiza no funeral de Peter Parker, então ele parte para o treinamento para aprender a dominar as suas

habilidades, onde ele acaba quebrando o dispositivo USB, o que o faz se sentir incapaz e receoso de iniciar e cumprir sua missão.

**Encontro com o Mentor:** Miles foi ao túmulo do Homem-Aranha Peter Parker, por ter falhado e quebrado o dispositivo USB, até que surge um Homem-Aranha de outra dimensão chamado Peter B. Parker, ele é caracterizado por ser um homem mais velho e com conhecimento das tradicionais habilidades de um homem aranha que é algo que Miles precisa aprender, e a partir dessas considerações Peter B. Parker se enquadra como um mentor na jornada de Morales.



**Figura 7:** Aliados e inimigos de Miles Morales antes de uma luta.



**Figura 8:** Morales invisível na frente do vilão Gatuno que na sequência se revelará seu tio Aaron.

Peter B. Parker inicialmente se recusa a treinar Morales, pois pretende apenas voltar para seu universo, entretanto acaba aceitando e vai ajudando Miles aos poucos, ele dá um lançador de teia para Miles e o ensina a usar, quando Morales se encontrava desmotivado Peter lhe dava conselhos e ensinamentos.

Tia May também pode se enquadrar como uma mentora, já que ela deu acesso para heróis aranhas ao galpão no fundo do quintal que os levou para um espaço altamente tecnológico onde eles construíram um novo dispositivo usb para destruir o colisor, e além disso ela entregou um traje

verdadeiro do Homem-Aranha e um par de lançadores de teia para Miles, além de ser mais velha que ele.

**Travessia do Primeiro Limiar:** Depois de aceitar seu destino e estar disposto a ser o herói que o mundo e as pessoas precisam, Miles acompanha Peter B. Parker na ida ao laboratório da ALCHEMAX, que é um território desconhecido e também perigoso pelo qual Miles precisa entrar, pegar o que precisa e fugir. Os vilões Fisk, Doutora Olívia Octavius vulgo doutora Octopus e os cientistas presentes no local podem ser considerado protetores do limiar já que protegem aquele ambiente e as informações



**Figura 9:** Morales entre a vida e a morte, nas mãos do vilão Gatuno.



**Figura 10:** Morales ao lado seu tio Aaron que morreu em seus braços.

sobre o colisor e sobre o dispositivo usb contidas nele; eles atacam Morales e Peter B. Parker que conseguem escapar, algo esperado do herói nessa etapa da jornada.

**Testes, Aliados e Inimigos:** Miles passa por testes ao longo de sua trajetória, tendo que aprender na prática a usar o lançador de teias, também é um teste quando ele é questionado se tem controle das suas habilidades pelos outros heróis Aranhas e ele precisa provar que sim.

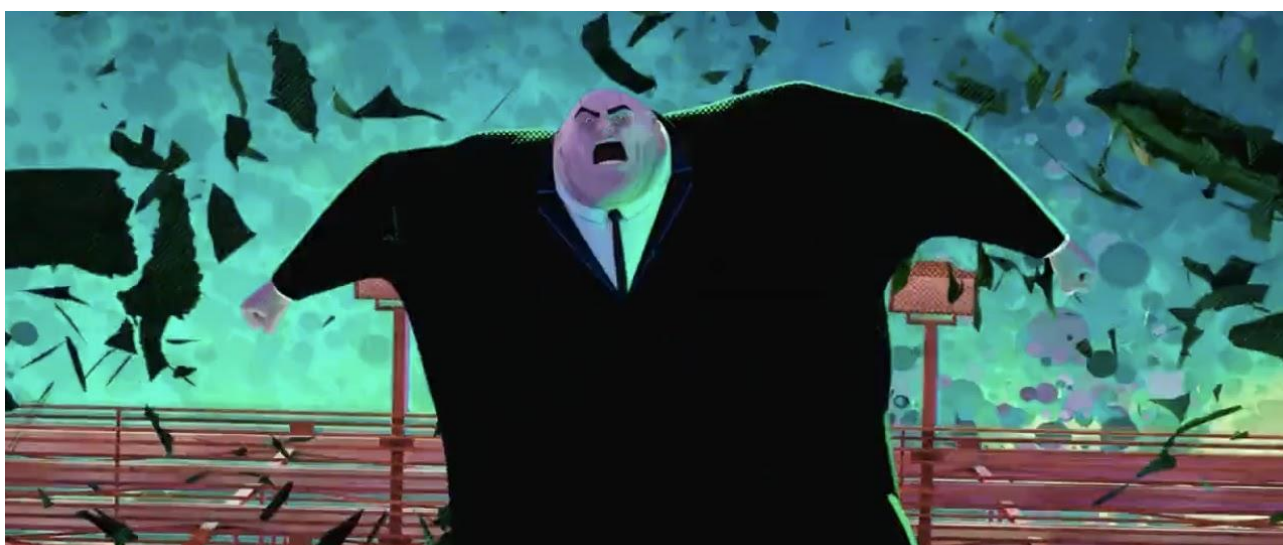
Miles conhece seus aliados, além de seus mentores Peter B. Parker e tia May, ele tem ao seu lado os outros heróis ara-

nhas como a Gwen, o Porco-Aranha, o Homem-Aranha Noir e a Peni Parker, ao longo da história ele vai tendo contato com seus inimigos, sendo eles Doutora Octopus, O rei do crime, Escorpião, Lápide e Gatuno.

**Aproximação da Caverna Oculta:** Depois de ser questionado sobre não ter o domínio de suas habilidades Miles fica triste e vulnerável, pensa em ligar para seu pai, mas acaba indo para o apartamento de seu tio, lugar que até então podia se dizer ser seu porto seguro, mas acaba descobrindo que ali é um lugar perigoso pois seu tio Aaron é o vilão Gatuno.



**Figura 11:** Morales, com o controle de suas habilidades, já no seu novo traje e com seus lançadores de teia, dando um salto de fé.



**Figura 12:** Wilson Fisk surgindo revoltado para atacar Miles e tentar retomar o controle da situação.

**Provação Suprema:** Ao ir até o mesmo local que outros heróis-aranha, Miles acaba levando os vilões ao mesmo local, o que resulta em uma grande luta. Miles entra em contato com a morte quando o vilão Gatuno captura ele no telhado e o enforca, Morales revela sua identidade, seguido de Gatuno que faz o mesmo, e fica a dúvida se seu tio Aagon iria matá-lo ou não, deixando o espectador apreensivo, e por mais que Miles sobrevive, o seu tio que ele ama e admira acaba por morrer em seus braços, então de forma simbólica uma parte de Miles morre, assim ele entra em contato com a morte através do luto.

**Recompensa:** Influenciado por todos os conselhos e ensinamentos que recebeu; experiências pelas quais passou ao longo de sua jornada; com a habilidade de usar o seu objeto auxiliar - o lançador de teias - e estando dominando seus poderes adquiridos, Miles está pronto para ajudar seus amigos a voltarem para casa e em seguida finalizar sua missão.

**Caminho de Volta:** quando as outras versões do Homem-Aranha estão indo para suas respectivas dimensões, em uma última tentativa, o rei crime Wilson Fisk aparece para atacar Miles e assim continuar sua mis-



**Figura 13:** Morales no chão, perdendo a luta contra o rei do crime.



**Figura 14:** Miles juntando forças para se levantar.



**Figura 15:** Miles encostando no ombro do Rei do crime, liberando uma onda de choque e o derrotando.





**Figura 16:** Miles sendo admirado pela sociedade da qual ele faz parte.

são pessoal, então os dois partem para um grande duelo onde Fisk machuca gravemente Miles que cai no chão e precisa se levantar.

**Ressurreição:** Miles luta com o Rei do Crime, ficando entre a vida e a morte. Então, o pai de Miles, distante, motiva ele a se levantar e Miles se esforça e consegue levantar em seguida, usando o toque no ombro que seu tio lhe ensinou, ele derrota o vilão com uma onda de choque.

**Retorno com Elixir:** Miles depois de derrotar o vilão e salvar o mundo aceita o posto de ser o novo Homem-Aranha e passa ser o herói que vai salvar a humanidade de todos os perigos que vir a surgir pois sua jornada ainda não acabou, ele retorna para o seu mundo comum acompanhado das novas habilidades e conhecimentos que ele adquiriu e assim passa ser o herói que vai salvar a humanidade de todos os perigos que vir a surgir pois sua jornada ainda não acabou.

## 5. Considerações Finais

Após a análise do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso*, constatei que a jornada de Miles muito se assemelha com os estágios da jornada do herói propostos por Campbell

e Vogler, e principalmente a presença das doze etapas da jornada propostas por Vogler, visto que, sua obra é justamente sobre essa estrutura presente em filmes, na maioria deles de super-heróis, que é o caso do filme analisado neste trabalho. mesmo que para ser enquadrado na jornada do herói não precisa necessariamente ter todas as etapas propostas, Miles Morales passa por todas elas, desde o mundo comum que é mostrado no começo da história em que Morales vive com os pais no seu bairro familiar e cheio de amigos, passando pelo primeiro limiar que é quando ele aceita sua nova realidade e decide embarcar na sua aventura até a última etapa com o retorno com elixir. Algumas das etapas foram desenvolvidas na história de forma mais breve e outras de forma mais aprofundada, o que não interfere no resultado final, ao longo da história também foi constatado a presença dos mentores Peter B. Park e a tia May, há a presença dos aliados que são as outras versões do Homem-Aranha, há a presença dos inimigos enfrentados pelo herói e os testes pelos quais ele precisou passar como a jornada do herói sugere.

Ao mesmo tempo em que foram seguidos os elementos da jornada que é familiar a maioria das grandes histórias do mundo o que conseqüentemente soará familiar para

um público maior que assiste, a produção do filme Homem-Aranha no Aranhaverso conseguiu inovar fazendo com que a história de Morales se diferenciasse da história dos outros homens-aranhas existentes, as particularidades do personagem e de seu mundo tornaram a história única.

Morales, ao longo da sua trajetória evoluiu, adquire novas habilidades e novos conhecimentos sobre o mundo, se torna o salvador da humanidade e ao se arriscar por todas as pessoas recebe o título de herói.

O filme se inova ao trazer um personagem negro, a sua representatividade é sutil, por mais que a história de Morales no filme não seja envolvida de questões raciais ou de um enredo m pro do movimento negro, só de ele ser um super-herói negro e latino já é o suficiente para que esses povos se sintam de alguma forma representados e como foi dito neste trabalho, na área da Jornada do herói, as pessoas buscam por uma referência pertencente a sua própria tradição, em outras palavra as pessoas buscam no herói características que elas mesmas e sua comunidade possuem. Sendo assim, o herói em questão, é uma referência particular às pessoas pretas que podem se ver nele ao mesmo tempo em que tem contato com a jornada do herói que se faz presente na saga do Homem-Aranha Miles Morales.

## Referências

CAMPBELL, Joseph. *O herói de Mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Edith; *In Conversation... Miles Morales: Spider-Man and Miles Morales: Shock Waves*. Disponível em: [https://www.childrensliteratureassembly.org/uploads/1/1/8/6/118631535/10-criticalconversations-campbell\[1\].pdf](https://www.childrensliteratureassembly.org/uploads/1/1/8/6/118631535/10-criticalconversations-campbell[1].pdf). Acesso em: 25 nov. 2022.

CACCIATORE, Francesco. *Marvel Finally Re-*

*veals the Origins of the Spider-Verse*. Screenrant. 2022. Disponível em: <https://screenrant.com/spiderverse-origins-revealed-web-life-destiny-spiderman/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

CARDIM, Thiago. *O Universo Ultimate está de volta*. Legião dos Heróis. 2018. Disponível em: <https://judao.com.br/o-universo-ultimate-esta-de-volta/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

DIESCH, TJ. *The History Of The Spider-Verses Includes Comics, Movies and More*. Fandom. 2021. Disponível em: <https://www.fandom.com/articles/spider-verse-history-comic-tv-movie>. Acesso em: 25 nov. 2022.

FERREIRA, Davi. *Quem é o Homem-Aranha? Peter Parker e a construção de relações de identificação com o público*. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais3ajornadas/artigo\\_050620152201482.pdf](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais3ajornadas/artigo_050620152201482.pdf). Acesso em: 25 nov. 2022.

GUERRA-RECINOS, Heber. *Miles Morales as Influence or Influencer: Marvel Comics' "Ultimate Spider-Man" in Diversity Discourse*. Washington College Review. 2020 Disponível em: <https://washcollreview.com/2020/05/04/miles-morales-as-influence-or-influencer-marvel-comics-ultimate-spider-man-in-diversity-discourse/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

*Homem-Aranha no Aranhaverso*. Direção: Bob Persichetti; Peter Ramsey; Rodney Rothman. Chicago; Nova Iorque: Sony Pictures Entertainment; Columbia Pictures; Marvel Entertainment, 2018. Título original: Spider-Man: Into the Spider-Verse.

IKEDA, Augusto. *Miles Morales: história e poderes do Homem-Aranha do universo Ultimate*. Ei nerd. 2020. Disponível em: <https://www.einerd.com.br/miles-morales-poderes/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

LEGIÃO DOS HERÓIS: *As 10 principais diferenças entre o Universo Ultimate e o Universo 616*. disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-principais-diferencas-entre-o-universo-ultimate-e-o-universo-616.html#list-item-1>. Acesso em: 25 nov. 2022.

Marvel wiki. *Terra-1610*. Disponível em: <https://marvel.fandom.com/pt-br/wiki/Terra-1610>. Acesso em: 25 nov. 2022.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor - estruturas míticas para autores*. 2º Ed. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2006.

RAMOS, Rubens Borges teixeira. *Stan Lee e Homem-Aranha: compreendendo as teias de significado entre autor e criação, a luz dos estudos culturais*. LaSalle, 2019.

SENA, Junior. Miles Morales: *Tudo que você precisa saber sobre o Homem-Aranha da Marvel*. legião dos heróis. 2022. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2022/miles-morales-tudo-sobre.html>. Acesso em: 25 nov. 2022.

WESCHENFELDER, G. V. *Os Negros nas Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis*. 2013. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/index.php/identidade/article/view/617>. Acesso em: 04 dez. 2022.

WORLDS, Mario; MILLER, Henry. *Miles Morales: Spider-Man and Reimagining the Canon for Racial Justice*. educator innovator. 2019. Disponível em: <https://educatorinnovator.org/wp-content/uploads/2019/10/EJ1084Mar19-Miles.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2022.