

Experimentações literárias: a jornada do herói como mediação para a leitura bíblica

Literary experiments: hero's journey as mediation for bible reading

Gabrielly Padilha Ferreira Sant'Anna*
Orlando Afonso Camutue Gulonda**

Resumo

O presente texto objetiva propor uma possibilidade de experiência do leitor com o texto bíblico por meio da abordagem Teoliterária. Para tanto, será trabalhado o reposicionamento dos personagens de seus relatos como heróis, preservando os elementos e passos pertinentes ao arquétipo a partir da assimilação de sua jornada, visto que a Jornada do Herói, ou Monomito, sistematizada pela primeira vez por Joseph Campbell, é conhecidamente uma ferramenta narrativa utilizada por romancistas eficaz para gerar uma identificação e empatia com o leitor. A fim de promover essa experiência e analisá-la, foi realizada uma oficina de experimentação literária onde os participantes puderam experimentar a história de Jesus por meio da perspectiva do Monomito.

Palavras-chave: Experiência. Teoliterária. Jornada do Herói. Narrativa. Bíblia.

Abstract

The present work aims to propose a possibility of the reader's experience with the biblical text through the Theoliterary approach. For that, the repositioning of the characters of their stories as heroes will be worked out, preserving the elements and steps pertinent to the archetype from the assimilation of their journey, since the Hero's Journey, or Monomyth, systematized for the first time by Joseph Campbell, is known as an effective narrative tool used by novelists to generate identification and empathy with the reader. In order to promote and analyze this experience, a literary experimentation workshop was held where participants could experience the story of Jesus through the perspective of the Monomyth.

Keywords: Experience. Teoliterary. Journey of the Hero. Narrative. Bible.

* Graduação em Teologia pela Faculdade Refidim (Joinville/SC).

** Mestrando em Psicologia na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), graduação em Psicologia pela Faculdade Guilherme Guimbala (FGG-Joinville/SC), especialidade e graduação em Teologia pela Faculdade Refidim (Joinville/SC).

Introdução

A relação entre teologia e literatura não é recente e nem restrita ao ambiente acadêmico. Sendo a Bíblia uma obra de caráter literário, a intersecção das duas áreas de conhecimento se faz presente desde de sua redação, visto que a escolha de palavras, estilos e gêneros narrativos por parte do escritor já caracteriza uma relação com a literatura na construção do saber teológico e se reforça repetidamente sempre que o texto é lido, interpretado e utilizado como fonte de reflexão e construção para a espiritualidade de quem o lê.

Esta pesquisa tem por objetivo tratar dessa relação Teoliterária e de seus desdobramentos práticos e aplicáveis a fim de extrapolar a reflexão exclusivamente bibliográfica e propor a experimentação da leitura do texto bíblico por meio do *Monomito*¹, um recurso literário bastante utilizado propositalmente na produção narrativa contemporânea. Sua relevância se expressa pela possibilidade de uma perspectiva para a leitura devocional, com o propósito de proporcionar uma nova experiência com o texto sagrado que possa enriquecer a espiritualidade do leitor.

Comunitariamente, a proposta se faz relevante ao dialogar com grande parte de cristãos, especialmente de faixa etária juvenil, que consome massivamente obras de ficção cinematográficas e literárias e que, portanto, está – ainda que inconscientemente – bastante familiarizada com a narrativa contada no formato da Jornada do Herói².

Para a academia, tal pesquisa apresenta uma contribuição prática para a discussão que vem sendo feita, com proposições práticas elaboradas com base em estudos anteriormente já realizados, de forma a somar à Teoliterária um olhar experimental e voltado ao “campo tema” do teólogo: a comunidade local.

Desta forma, o presente estudo objetivou verificar se o recurso literário da Jornada do Herói pode servir como mediação para a experiência de leitura bíblica. Para tanto, precisaram ser desenhados alguns objetivos secundários.

Primeiramente, foi realizado um levantamento bibliográfico nas revistas brasileiras da área de Teologia que trouxessem textos sobre a discussão Teoliterária, (a apresentação desta etapa pode ser vista no segundo capítulo). Posteriormente, foi elaborada uma discussão sobre a importância da figura do herói e sua jornada como leitura e identificação com o leitor (essa parte está apresentada no terceiro capítulo). Após essa fundamentação teórica, foi desenhada uma pesquisa de campo, de forma a verificar a aplicabilidade do método no contexto da leitura bíblica. Os resultados dessa última etapa estão expostos e discutidos no quarto capítulo. Assim, os capítulos que se seguem relatam o percurso da pesquisa, apresentando suas diferentes etapas.

¹ No prólogo de sua obra *O Herói de Mil Faces*, Campbell explica a universalidade de alguns símbolos e mitos que atravessam culturas ao longo de gerações. A esse mito universal ele denomina de *Monomito* (Mono=único), que é aplicado como um sinônimo para *Jornada do Herói*, já que ela também possui esse caráter universal nas narrativas míticas (CAMPBELL, 2007).

² Campbell explica que a Jornada do Herói diz respeito ao percurso que comumente os heróis percorrem em suas histórias, caracterizado por “um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida” (CAMPBELL, 2007, p. 40).

Aproximações entre teologia e literatura: a concepção e jornada do herói

Não é incomum em narrativas bíblicas a presença de um ou mais personagens cujas ações são responsáveis pela transformação do contexto vivido por seu povo, sendo esse o roteiro de diversas aventuras significativas da história dos hebreus. Esses personagens oscilam, falham, amadurecem, se aproximam e se distanciam de Deus (MAGALHÃES, 2008, p. 18), de maneira que ao acompanhar sua trajetória o leitor pode refletir sobre si mesmo e sua própria relação com o divino.

Essa característica épica e aventureira que permeia a lenda desses personagens-chave os caracteriza como heróis. Para Campbell, a importância da figura do herói se dá pela sua atuação salvífica: ele é “o portador da espada flamejante, cujos golpes, cujo toque e cuja existência libertarão a terra” (2007, p. 25). Quando esse salvador é comissionado por uma divindade, ou por um ser localizado fora do cenário do enredo, o herói passa a pertencer ainda ao arquétipo do Messias, que é caracterizado “sobretudo, pelo autossacrifício, pelo forte senso de altruísmo e por trazer a prosperidade” (VIANA; REBLIN, 2011, p. 67).

Para entender como essa figura apresenta traços tão característicos, com poucas variações em suas representações em diferentes histórias e culturas, é necessário compreender o que significa arquétipo.

O conceito de arquétipo foi firmado por Jung, que observou haver “certas formas e imagens de natureza coletiva, que surgem por toda parte como elementos constitutivos dos mitos e ao mesmo tempo como produtos autóctones individuais de origem inconsciente” (2013, p. 68).

Tais representações possuem certo padrão que se mantém constantes desde os tempos mais remotos, possuindo imagens universais primordiais (JUNG, 2013, p. 68). São figuras de personalidade, de representação, familiares ao ser humano indistintamente que perpassam épocas e culturas. Segundo ele, essa universalização de tais figuras se dá por haver um inconsciente coletivo, de origem inata, que diz respeito a modos de comportamento que são os mesmos em todos os indivíduos (JUNG, 2000, p. 15), de modo que é possível se identificar a construção de tais representações em qualquer civilização, a qualquer tempo, presentes em seus mitos (CAMPBELL, 2007, p. 15).

É justamente por causa de sua origem no inconsciente coletivo que a figura do herói, tão habitual ao consumidor contemporâneo de romances e filmes, não é algo que surgiu com a indústria do livro ou do cinema: ela nasceu com as primeiras histórias contadas ao redor da fogueira, permeou as lendas de bravos homens que foram importantes para o seu povo e também pode ser vista nos relatos bíblicos sobre pessoas que foram importantes para a história da constituição do povo judeu e da redenção da humanidade.

Características do herói

O herói é, antes de qualquer característica, um reflexo da personalidade humana, a saber, a sua parte mais nobre, destituída de atributos egocêntricos ou mesquinhos, visto que ele “é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Como um pastor que aceita se sacrificar para proteger e servir a seu rebanho. A raiz da ideia de Herói está ligada a um sacrifício de si mesmo” (VOGLER, 2006, p. 52).

Para além desse aspecto ativo – as ações que tal arquétipo precisa tomar para se caracterizar – Campbell (2007, p. 27) observa seu caráter psíquico que consiste em abandonar seu mundo ordinário em direção à busca pela compreensão de suas próprias dificuldades, em seu psiquê, para assimilá-las e superá-las. Essa é a sua vocação, sua jornada.

Seu caráter elevado se deve à superação de suas “limitações histórias pessoais e locais” em favor de uma nova forma humana, aprimorada. E é por causa desse status sublime que o herói possui valores, pensamentos e atitudes que refletem o melhor aspecto da humanidade (CAMPBELL, 2007, p. 28).

Outras características pertinentes a ele apresentadas por Vogler (2006, p. 52) são: a figura do herói deve possuir uma função psicológica que leve o leitor a admirar suas qualidades e, ao mesmo tempo, se identificar com as suas fraquezas; ele deve apresentar um crescimento pessoal ao longo da história, para demonstrar que as dificuldades podem levar ao crescimento e ao aprimoramento pessoal; ele deve agir, o herói não pode ser um sujeito passivo de sua própria história; ele se sacrifica, como já dito, e; ele sofre com a morte – tanto com a eminência da sua própria quanto com a morte de outros.

Tais características são evidenciadas ao longo da narrativa por meio do caminho que o personagem percorre. Esses caminhos, com suas dificuldades e sucessos, traça um percurso psicológico familiar a praticamente todos os heróis que lhes possibilita alcançar tanto o seu próprio crescimento quanto a vitória em sua missão. Esse percurso é sistematizado na Jornada do Herói.

A jornada do herói

Campbell, a partir de estudos do pensamento de Jung, publicou o livro *O Herói de Mil Faces*, em que ele aponta situações específicas que o arquétipo do herói percorre ao longo da sua jornada, que costuma pouco variar, em sua essência, entre os diferentes mitos contatos ao longo de culturas e gerações (CAMPBELL, 2007, p. 42). De modo sintético, “um herói vindo do mundo 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), de modo que esse movimento segue um fluxo de separação-iniciação-retorno, ele é separado do seu círculo ordinário, inicia sua aventura e então retorna, após obter ou não êxito, para o seu meio comum.

Tal jornada, também chamada de Monomito, é sistematizada em 17 passos que são basicamente a fragmentação do fluxo citado em etapas sucessivas que fazem parte da narrativa da maioria dos heróis conhecidos, tanto em mitos quanto em fantasias. São esses os passos: O Chamado à Aventura; A Recusa do Chamado; O Auxílio Sobrenatural; A Passagem pelo Primeiro Limiar; O Ventre da Baleia; O Caminho de Provas; O Encontro com a Deusa; A Mulher como Tentação; A Sintonia com o Pai; A Apoteose; A Bênção Última; A Recusa do Retorno; A Fuga Mágica; O Resgate com Auxílio Externo; A Passagem pelo Limiar do Retorno; Senhor de Dois Mundos e Liberdade para Viver.

Sua perspectiva do Monomito busca compreender aspectos da psiquê humana e de como cada um desses passos inerentes ao arquétipo do herói dizem respeito, na verdade, a elementos psicológicos que constituem a todos. Por isso, não é raro em sua obra citações a psicanalistas como Carl Jung e Sigmund Freud (CAMPBELL, 2007).

O Herói de Mil Faces teve sua primeira edição publicada em 1949. Mais de quarenta anos depois, em 1992, Vogler publicou a obra *The Writer’s Journey (A Jornada do Escritor, em português)* onde ele organizou o Monomito de Campbell de modo prático em 12 – e não mais 17 – passos para ser utilizado

como uma ferramenta redacional por escritores, romancistas e roteiristas ao criar histórias sobre os seus heróis.

Dessa forma, seu foco não era, ao contrário do idealizador do conceito, nos aspectos do inconsciente humano que permeiam a Jornada. O objetivo dessa obra era estruturar um recurso narrativo que possibilitasse a leitura e a produção de histórias carregadas de sentido psicológico para quem as lesse. E foi devido à sua pragmatização que a Jornada do Herói idealizada por Campbell se popularizou entre produtores e amantes da literatura e do cinema em 12 passos, como descrito adiante.

Primeiro estágio: Separação

Os cinco primeiros passos podem ser correlacionados ao estágio de separação elaborado por Campbell, quando o herói é deslocado de sua vida ordinária e recolhe os recursos necessários para iniciar sua aventura. É o momento de dúvidas, incertezas, em que o herói sabe que é necessário que alguém inicie a aventura, contudo, não se sente apto para isso.

O primeiro passo é denominado de mundo comum e tem o propósito de apresentar para o leitor a vida e o mundo cotidiano do protagonista para poder fornecer ao leitor um contraste com o mundo novo em que ele está prestes a descobrir, antes de lançá-lo em sua aventura. Esse momento é importante pois determina a normalidade do universo onde se passa a narrativa, visto que em diversas obras o que é normal, cotidiano, já é consideravelmente distinto da realidade real. Além disso, ele também dá a percepção das bases, do passo e da história do herói (VOGLER, 2006, p. 95), que serão importantes para a compreensão de suas atitudes ao longo da jornada.

Após a apresentação do personagem, o segundo passo, denominado chamado à aventura, é o gatilho para o início da história. Vogler o entende como um processo de seleção, em que diante de um momento de instabilidade o herói é comissionado a assumir a responsabilidade de partir em busca da resolução do problema (2006, p. 114). Campbell (2007, p. 60) define esse problema inicial como um erro, seja do protagonista, seja de outro personagem, que, longe de ser um mero acaso, é fruto de conflitos e desejos reprimidos.

Dentre os heróis que respondem a esse problema há os mais ávidos e corajosos, que se voluntariam para tal missão, e há aqueles que ficam relutantes em aceitá-la. Logo, o chamado à aventura pode ser uma decisão interna, um chamado literal feito por outra pessoa – como quando Gandalf, o Cinzento, chama Bilbo Bolseiro³ para participar de uma busca a um tesouro em *O Hobbit* (TOLKIEN, 2009), ou uma situação que obriga o herói a abandonar o seu mundo comum e vagar rumo ao desconhecido.

Porém, nem sempre o herói deseja se aventurar. Aqui acontece o terceiro passo de sua jornada: a recusa ao chamado. Isso pode acontecer devido aos riscos eminentes da missão, da ideia do herói de que ele não é capaz de executá-la ou do apego ao seu mundo comum que, de acordo com Campbell (2007, p. 66) diz respeito à dificuldade do herói de renunciar seus próprios interesses. Ele, como o próprio nome diz, recusa o seu chamado e geralmente precisa de um novo acontecimento para convencê-lo a mudar de ideia, sendo muitas vezes esse acontecimento o encontro com o mentor.

³ Personagens do romance *O Hobbit*, de autoria de J. R. R. Tolkien. Essa obra, juntamente com a trilogia *O Senhor dos Anéis* (2000), do mesmo autor, é uma referência mundialmente conhecida para o conceito dos mundos de fantasia.

Esse momento, o encontro com o mentor, marca o quarto passo da jornada do protagonista e é extremamente importante na preparação para a aventura. Também chamado por Campbell de O Auxílio Sobrenatural em sua estrutura de 17 passos, é aqui que a figura sábia, experiente e paciente do mentor mostra ao herói sua capacidade para executar a tarefa pretendida. Ele também geralmente o instrui nos conhecimentos primordiais necessários para a missão e lhe oferece a arma mágica: um item, poder ou conhecimento diferencial para o confronto com os desafios que virão. A partir desse encontro, o herói se sente mais seguro e preparado para enfim superar o medo e iniciar a aventura que o aguarda (VOGLER, 2006, p. 123).

Após se preparar, há o momento em que o herói de fato inicia sua aventura, a partir do qual não há mais como retornar. Esse é o quinto passo, chamado de a travessia do primeiro limiar, em que a aventura de fato começa.

[...] uma história é como um vôo de avião, e o primeiro ato é o processo de carregar, abastecer, taxiar a aeronave e ir até a cabeceira da pista para a decolagem. O Primeiro Limiar é o momento em que as rodas deixam o solo e o avião começa a voar. Para quem nunca voou antes, podem ser necessários alguns instantes até que se sintam adaptados a estar no ar (VOGLER, 2006, p. 136).

A travessia pode ser concreta, como quando as crianças atravessam a porta do guarda-roupa e entram no mundo de Nárnia em *As Crônicas de Nárnia: O Leão, A Feiticeira e O Guarda-roupa*⁴ (LEWIS, 2009) ou pode ser apenas simbólica, representando o primeiro passo de uma longa viagem que se inicia.

Segundo estágio: Iniciação

Os seis passos seguintes correspondem à aventura em si e estão relacionados à etapa de iniciação no fluxo de Campbell, em que o autor elabora passos que dizem respeito ao caminho percorrido pelo inconsciente do herói, trabalhando por diversas vezes sua relação com as figuras materna, paterna e feminina (entenda-se o interesse sexual do herói), concordante com a psicanálise freudiana (SARMENTO, 2013, p. 3).

Já Vogler estrutura tais etapas em termos mais práticos que dizem respeito ao que o herói faz e não como se sente durante sua trajetória. É nesse momento que ele enfrenta os mais variados desafios em prol de sua missão e é aqui que o ritmo da aventura é determinado pelos pontos de virada e pela intensidade da crise e do clímax que acometerão o herói.

No sexto passo ocorrem os testes, aliados e inimigos. Nesse estágio, o herói está se adaptando ao mundo especial, às suas regras e à sua dinâmica que são diferentes do mundo comum. Ele então passa por desafios, testes, “para prepara-lo para provações maiores que ainda virão pela frente” (VOGLER, 2006, p. 139). É aqui também que ele faz aliados e inimigos, em busca de descobrir em quem pode – ou não – confiar.

Os heróis, depois de se adaptarem ao Mundo Especial, seguem para o seu âmagô, realizando o sétimo passo, a aproximação da caverna oculta. Esse é o momento de preparação para encontrar a provação central da aventura, quando eles afiam suas espadas e preparam as armaduras. Há aqui muita tensão, medo e até mesmo um tom de despedida, pois há o risco de morte ao se confrontar o vilão,

⁴ Romance de C. S. Lewis que também apresenta um caráter fantástico, com seres míticos e nuances mágicas.

quando geralmente os casais que surgiram ao longo do roteiro cedem ao desejo de ficarem juntos, pois essa pode ser sua última chance. A região periférica à caverna oculta – lar do perigo maior da trama – possui seus próprios testes e inimigos, que funcionam como guardiões do limiar (VOGLER, 2006, p. 146).

“Agora, o herói está no aposento mais profundo da Caverna Oculta, enfrentando o maior desafio e o mais temível adversário” (VOGLER, 2006, p. 157). É no oitavo passo que o herói enfrenta a provação e, nesse momento, em que acontece o ápice da crise da aventura, o herói precisa morrer. Ele deve enfrentar a morte ou algo que a represente e é aparentemente derrotado por seu inimigo. “Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem — literal ou simbolicamente — para colher as consequências de terem derrotado a morte. Passaram pelo teste principal, aquele que consagra um herói” (VOGLER, 2006, p. 157). Embora essa seja a principal crise da história, não é o seu clímax. Esse acontecerá mais adiante, próximo ao fim da jornada.

Após enfrentar a morte, o herói caminha para o nono passo, que é o da recompensa, recompensa essa exatamente por sobreviver à provação. O inimigo pode ter sido derrotado – ou apenas afugentado – e o protagonista alcança aquilo que foi buscar, seja um objeto, um tesouro, a resolução de um problema ou a extinção do mal que ameaçava. Contudo, muitas vezes o triunfo é falso e a euforia por ele é precipitada (VOGLER, 2006, p. 176).

Após alcançar seu objetivo, o herói decide seguir pelo nono passo em seu retorno para o mundo comum, seja exultante, convicto de que cumpriu sua missão, seja decepcionado com seu desempenho na aventura, decidido a abandonar seu papel. Seja qual for seu sentimento, ele está diferente de quando partiu e teme não conseguir aplicar as lições aprendidas em sua aventura à vida cotidiana (VOGLER, 2006, p. 188).

No décimo primeiro passo, denominado ressurreição, algo inesperado acontece: o perigo ressurge, seja pelo inimigo que não havia sido totalmente derrotado, seja por um mal maior que nasce como consequência desse. Então ocorre, nesse momento, um processo semelhante ao da provação, porém mais intenso e significativo. Vogler (2006, p. 195) define esse momento como:

[...] um dos trechos mais difíceis e mais desafiantes, tanto para o herói como para o escritor. [...] É o clímax — não a crise —, o último encontro com a morte e o mais perigoso. Os heróis precisam passar por uma purgação final, uma purificação, antes de ingressar de volta no Mundo Comum. Mais uma vez, devem mudar. O truque do escritor, nessa ocasião, deve ser explicitar a mudança em seus personagens, no comportamento e na aparência, e não apenas falar sobre ela. Os escritores precisam descobrir um modo de demonstrar que seus heróis passaram por um processo de Ressurreição.

Terceiro estágio: o retorno

O último passo cumpre também a etapa de retorno no fluxo de Campbell, fechando o ciclo completo da aventura com a volta para mundo comum, ainda que o mundo – interior ou exterior ao herói – esteja transformado.

No décimo segundo passo ocorre o retorno com o elixir quando, por fim, depois de enfrentar de uma vez por todas o seu desafio e renascer desse embate, o herói retorna para o mundo comum. Ele é outra pessoa daquela do início da jornada e essa transformação pode ser expressa por seu comportamento e/ou por sua aparência. Ele retorna não apenas com o intuito de descansar e retomar

sua vida, mas também de oferecer a seus conterrâneos o fruto de sua aventura: o elixir. Ele pode ser um item mágico, um conhecimento ou a notícia de paz. Seja como for, esse elixir trará mudanças para o mundo comum de onde o herói saiu.

Essa é o caminho que o herói percorre passo a passo, iniciando como um ser comum e ordinário e se transformando, por meio dos desafios enfrentados, em uma figura forte, sábia e corajosa, capaz de trazer salvação e paz para seu povo. Esse é o pano de fundo para grande parte das aventuras e narrativas, tanto modernas quanto clássicas.

É possível enxergar tal percurso na narrativa de personagens bíblicos também os enxergando como heróis de sua própria história – atentando para os avanços e reviravoltas de seus passos – e, a partir dessa perspectiva, proporcionar uma aproximação reflexiva ao texto bíblico à luz da produção literária contemporânea.

A experimentação da jornada do herói no texto bíblico

A fim de produzir um espaço de experimentação literária, isto é, propor a Jornada do Herói como possibilidade metodológica para a leitura bíblica e construção de saberes teológicos, foi realizada uma oficina de experimentação com um grupo de jovens de uma comunidade local.

Antes de discorrer a respeito da oficina é relevante explicar a escolha do método empregado. Ao contrário da maioria das pesquisas acadêmicas, ele não foi o tradicional positivismo científico, com o conhecido distanciamento entre pesquisador e pesquisado e não-envolvimento emocional com o projeto. Pelo contrário: se o objetivo da pesquisa era experimentar, provocar, afetar o leitor diante do texto, se fez mais coerente a opção de a pesquisadora se deixar envolver também, provocar e ser provocada, viver com o grupo a experiência literária proposta.

Certamente, não houve uma revolução metodológica ao se optar por esse caminho. Dentre as metodologias possíveis com relação aos procedimentos adotados há a pesquisa participante que “caracteriza-se pelo envolvimento e identificação do pesquisador com as pessoas investigadas” (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 40), de forma que a relação entre pesquisador e pesquisado tem por objetivo confiança e um ambiente favorável para promover uma coleta de dados e informações satisfatórios (ROCHA, 2003, p. 66).

Seguindo o mesmo princípio da pesquisa-intervenção, a proposta foi instigar uma reflexão a respeito das tarefas cotidianas em sua funcionalidade, em sua pragmática, para então sugerir uma reconstrução desta, produzida pelo próprio grupo (AGUIAR; ROCHA, 1997, p. 97 apud ROCHA, 2003, p. 72).

Dessa forma, priorizou-se uma aproximação com o grupo a fim de promover vínculo, como possibilidade de produção de conhecimento. A linguagem usada foi leve e coloquial, com abertura para comentários, piadas e interações nas suas mais diversas formas. A pesquisadora optou também por não esconder seu próprio vínculo afetivo com o tema da oficina para que os integrantes não se inibissem em se deixar afetar afetivamente pela arte e beleza da literatura, das ficções, dos heróis.

Portanto, para ser possível transmitir as nuances subjetivas que permearam a oficina, se faz necessário que a linguagem do relato também utilize recursos literários capazes de exprimir sentimentos e afetações. Figuras de linguagens variadas, descrição em primeira pessoa, adjetivos, impressões, correlações com cenas ficcionais, todos esses recursos serão utilizados a fim de

proporcionar ao leitor a compreensão do tom da pesquisa e também porque se a metodologia utilizada pressupôs afetações como condição de produção de conhecimento, cabe isso ser transmitido na sua descrição.

A oficina foi realizada no dia 05 de novembro de 2018, com um grupo de 19 líderes de grupos pequenos e departamentos do ministério de jovens de uma comunidade protestante da cidade de Joinville, Santa Catarina, com idades entre 18 e 25 anos.

A proposta inicial era de realizar pelo menos três encontros para que a experiência do grupo com a proposta da oficina pudesse ser construída e auferida organicamente, dando aos participantes intervalos para a assimilação e significação da experiência, porém, ocorreram dois problemas que impediram a efetivação da ideia: outra comunidade havia sido contatada primeiramente e houve uma demora em retorno. O prazo para início da oficina já havia se delongado quando se optou por buscar outra igreja local que estivesse aberta ao projeto. O segundo problema foi com relação à disponibilidade dos jovens para a realização da oficina. Em conversa com o líder do grupo, houve a sinalização que possivelmente não haveria muita adesão e engajamento caso fossem necessários muitos encontros.

Sendo assim, a oficina foi realizada em apenas uma reunião, sendo que seu propósito não seria mais de construir uma identificação com o texto bíblico ou personagem escolhido, como era a ideia inicial, pois isso demandaria mais tempo, mas de observar o uso da Jornada do Herói como uma perspectiva para a leitura da Bíblia e colher as impressões do grupo a respeito de como ela poderia influenciar esse momento e enriquecer a compreensão e a experiência espiritual individual em leituras futuras.

Relato da oficina

Em uma sala não muito grande, com muito ruído externo – havia culto, ensaio de coral e reunião de oração do grupo de mulheres, tudo acontecendo ao mesmo tempo naquela igreja – eram dezenove jovens olhando para mim com expressões que variavam entre a curiosidade e o riso. Não os repreendo. Afinal, estava muito calor e eu estava suando consideravelmente debaixo do meu traje de estudante de Hogwarts, da casa Corvinal⁵, para ser mais específica. Esse traje é basicamente uma capa que vai até o chão revestida de cetim azul, com mangas, capuz e o brasão da Casa bordado no peito. Eu também tinha em mãos minha varinha, réplica da varinha de Sirius Black⁶. Essa caracterização tinha o único propósito de deixar o grupo à vontade para manifestar suas relações com histórias de livros e filmes. Funcionou como um quebra-gelo sem ser necessário a inclusão de nenhuma dinâmica para tanto.

Essa, inclusive, foi a primeira questão levantada após as apresentações convencionais. “Quem aqui ama ler histórias de ficção?”, perguntei. Três corajosos levantaram a mão. Um adorava As Crônicas de Nárnia, o outro era um Potterhead, como eu, e o terceiro era fã de O Senhor dos Anéis.

⁵ A saga *Harry Potter*, de autoria de J. K. Rowling, tem como cenário principal uma escola de magia e bruxaria denominada “Hogwarts” em que seus estudantes são divididos no momento do ingresso em quatro Casas, equipes, distintas, de acordo com suas personalidades (ROLLING, 2000). Os fãs da saga costumam se identificar com uma das Casas e ter orgulho de apropriar-se dela como sendo a sua.

⁶ Personagem bruxo tio de Harry Potter, muito querido pelos fãs.

Então, para iniciar a prática da oficina, expliquei ao grupo como o herói é uma figura importante nas narrativas, especialmente naquelas com um tom aventureiro ou épico. Falei que a sua missão é em grande parte das vezes quase redentora, salvífica, seja para o mundo inteiro, como quando Luke Skywalker destrói a Estrela da Morte e livra a Galáxia da opressão sofrida pelo Lado Sombrio⁷, seja para si mesmo, como na jornada do Relâmpago McQueen, em que ele resgata a sua própria identidade da ameaça da soberba⁸.

O herói se arrisca em nome de um bem maior, se sacrifica pelos outros e, ainda sim, é humano o suficiente para que possamos nos identificar com ele. Por que? Porque nos identificamos com a sua trajetória, com os inúmeros fracassos que ele experimenta para então se tornar apto a conseguir uma vitória. No fundo, nós nos identificamos com ele porque enxergamos nas frustrações dele as nossas e cremos que, assim como ele conseguiu dar a volta por cima e vencer no final, também conseguiremos. Foi assim que apresentei ao grupo o arquétipo do herói (talvez com menos eloquência e um tanto mais de vícios de linguagem) e introduzi o que é a sua Jornada.

Em seguida, para expor a jornada passo a passo de uma maneira bem ilustrativa e didática, apresentei um vídeo com oito minutos de duração (que eu mesma produzi) com o compilado de diversas cenas de filmes familiares ao mundo nerd⁹. Cada cena se correlacionava a um passo do Monomito e, conforme as pessoas assistiam ao recorte da história – em sua maioria familiar a elas – eu ia explicando como aquela cena se encaixava no passo correspondente à jornada.

Foram usados os filmes *O Hobbit* (2012), *Harry Potter e a Câmara Secreta* (2002), *O Rei Leão* (1994), *Star Wars IV: Uma Nova Esperança* (1997), *Doutor Estranho* (2016), *Jogos Vorazes* (2012), *Os Vingadores* (2012), *Harry Potter e as Relíquias da Morte parte II* (2011), *De Volta Para o Futuro* (1985), *Homem-Aranha 3* (2007), *Vida de Inseto* (1998) e *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (2003), nessa ordem, correlacionados às etapas do Monomito.

O Grupo e a Ficção

Como um exercício e também para auferir se eles de fato haviam compreendido a ferramenta literária apresentada, pedi que escolhessem um filme de aventura e organizassem as cenas conforme a jornada que o seu herói percorreria. Para tanto, levei uma cartolina preta com todos os passos organizados em formato circular, de modo semelhante aos números de um relógio. Foram disponibilizados adesivos autocolantes e caneta preta para que eles pudessem escrever as cenas do filme no papel e colá-las sobre o passo da jornada correspondente.

Depois de algum debate sobre qual personagem deveria ser escolhido, houve um acordo na eleição do Batman, em especial do filme *Batman Begins*¹⁰ e imediatamente a atividade começou. Não houve muito engajamento das mulheres nessa atividade, sendo que a maioria delas permaneceu

⁷ Esse é o enredo do Ato final do filme *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança* (GEORGE LUCAS, 1977).

⁸ Esta é a essência do enredo da animação Pixar *Carros* (2006).

⁹ A palavra *nerd* é usualmente usada com o mesmo significado do termo *geek*: “Que tem interesse em videogames, filmes, séries, colecionar objetos, brinquedos, tecnologia, computação, códigos, música eletrônica” (Dicionário Online de Português, acesso em 15/11/2018).

¹⁰ Batman é um herói urbano de Histórias em Quadrinhos da DC Comics (MILLER, 2011). Sua representação cinematográfica em *Batman Begins*, dirigida por Christopher Nolan (2005), é bem quista por fãs do herói por seu caráter sombrio e relativamente realista.

sentada e apenas uma ou duas davam alguma sugestão de cena em seus acentos. Os homens, por outro lado, adoraram. Eles debateram quase que vigorosamente sobre quem era o mentor, se Alfred ou Ra's Al Ghul¹¹, e como este poderia ser o mentor e o vilão ao mesmo tempo.

Depois de aproximadamente quinze minutos de atividade, o cartaz estava montado e eles apresentaram o roteiro organizado: O mundo comum é a infância rica e mimada de Bruce Wayne; o chamado à aventura ocorre com o assassinato de seus pais e o desejo de vingança; não há recusa ao chamado aparente no filme; o encontro com o mentor se dá na relação com Alfred e no treinamento marcial com Ra's Al Ghul; a travessia do primeiro limiar acontece quando Bruce é posto para matar o homem que matou seus pais, mas ele se recusa; os testes, aliados e inimigos são demonstrados na parceria entre o detetive Gordon e Batman contra o crime; a aproximação da caverna oculta ocorre quando Batman percebe que terá que contrariar seus princípios e matar o Espantalho; a provação é o incêndio da mansão Wayne; a recompensa é conseguir salvar sua amiga e a cidade; no caminho de volta, Batman retorna para a mansão e a reconstrói; a ressurreição acontece no confronto com Ra's Al Ghul, um vilão muito poderoso; e no retorno com elixir Batman traz de volta a paz para Gotham.

Percebia-se durante a apresentação da história que eles construíram um certo orgulho, uma felicidade pelo grupo ter conseguido enxergar o Monomito em um roteiro tão familiar e apreciado. Preciso admitir que eu mesma fiquei quase eufórica durante a apresentação por dois motivos: primeiramente, porque eles haviam entendido a proposta e a ferramenta. E não só entenderam, mas a assimilaram, pois foram capazes de construir sua própria leitura de uma obra cinematográfica a partir do que antes tinha sido lhes apresentado. Em segundo lugar, eles compraram a ideia, ou seja, havia envolvimento afetivo com a atividade. A hipótese de que esse encontro com a narrativa por meio da Jornada do Herói seria capaz de produzir uma experiência subjetiva estava se mostrando verdadeira, pois via-se neles o desejo de se deixar afetar, uma abertura para a experimentação. Então, a partir do resultado positivo desse encontro do grupo com uma obra de ficção, era o momento de conduzir esse encontro para o texto bíblico.

O Grupo e a Bíblia

Utilizando a mesma cartolina como base, pedi para eles dessa vez escolherem um personagem bíblico para realizar a atividade. Como eu já havia conversado de antemão com o líder do grupo e expus que seria interessante que o personagem a ser trabalhado fosse Jesus – visto que ele pode ser entendido não apenas como o protagonista dos evangelhos, mas de toda a Bíblia – ele sugeriu a ideia ao grupo e eles prontamente aderiram.

Dessa vez, todos os integrantes foram incentivados a participar da oficina e logo se formou um círculo tão denso ao redor da cartolina sobre a mesa que optei por me distanciar e observar as interações de longe.

As decisões a respeito da jornada heroica de Jesus foram mais polêmicas que as do personagem anterior. O mundo comum de Jesus corresponde aos trinta anos antes do batismo ou a sua vida com o Pai antes da encarnação? A etapa da Ressurreição é de fato o terceiro dia após a crucificação ou pode ser interpretada como a ascensão ao Céu? Muitos estavam com a Bíblia aberta no celular, outros vinham tirar dúvidas comigo a fim de validar suas teorias. A discussão foi mais animada e mais longa

¹¹ O primeiro personagem é o mordomo e tutor de Bruce Wayne, a personalidade por trás de Batman, enquanto o segundo o treinou nas Artes Marciais (BATMAN BEGINS, 2005).

que na experiência anterior e ao final chegaram a um Monomito consensual, embora alguns tenham precisado ceder.

Para apresentar o resultado da atividade, todos voltaram para seus lugares e apenas duas pessoas permaneceram em pé, sendo que um rapaz segurou o cartaz enquanto o outro explicava, usando minha varinha bruxa como bastão. Durante a exposição praticamente todos teceram comentários, expuseram as dúvidas que tiveram e também as teorias divergentes, por isso esse momento, embora expositivo, foi bem interativo e orgânico.

Quanto ao mundo comum de Jesus, o primeiro passo da Jornada, ainda que com divergências, foi decidido como o céu, a sua vida com o Pai antes da encarnação, visto que foi para lá que ele voltou depois da ressurreição. Uma teoria alternativa é que seu mundo comum seria a sua vida cotidiana antes do batismo, com sua família e praticando a carpintaria. O chamado à aventura se deu quando Cristo aceitou se encarnar, com o propósito de salvar a humanidade.

O terceiro passo da jornada provocou uma reflexão, ou melhor, a ausência do terceiro passo, tendo em vista que Jesus não recusou o seu chamado. Surgiram algumas brincadeiras sobre isso, do tipo “quem dera”, ou “é porque ele era perfeito”. Porém, mesmo com o tom divertido, a conclusão era significativa e profunda: Jesus não passou pelo passo da recusa do chamado pois ele era obediente e tinha convicção de sua missão. Quando o porta-voz do grupo destacou tal comportamento, as expressões faciais se tornaram um pouco mais sérias, mais reflexivas. Então eu expressei a pergunta que se formou em minha mente, que creio ser compartilhada pelo grupo: “por que a gente ainda insiste em recusar o nosso chamado, se Jesus deu o exemplo pra gente?”. Alguns segundos de silêncio foram suficientes para demonstrar que eu não estava sozinha na minha autorreflexão. Sim, auto. Visto que a proposta metodológica da oficina pressupunha envolvimento e proximidade da pesquisadora com a pesquisa, também me permiti afetar com as questões levantadas, com as experiências propostas.

Seguindo adiante pela Jornada, o encontro de Jesus com o seu mentor se dá no momento de seu batismo, quando o Espírito Santo desce sobre ele como pomba. O grupo entendeu que o Espírito é a figura do mentor pela razão que é por meio dele e do seu poder que Cristo pode realizar sinais e maravilhas durante o seu ministério. A travessia do primeiro limiar foi o período de 40 dias no deserto, quando Jesus foi tentado por Satanás, pois a partir desse momento ele iniciou efetivamente seu ministério.

O passo dos testes, aliados e inimigos que ocorre após o estágio de iniciação, foi identificado em diversas passagens que descreviam os milagres que o personagem operou, os discípulos que foram vocacionados por ele e também a oposição dos fariseus religiosos e do próprio Diabo ao longo de seu ministério. A aproximação da caverna oculta foi representada no momento de oração no Getsêmani, onde a angústia e sofrimento pela provação que estava por vir era tão grande que Cristo suou gotículas de sangue. Provação essa que aconteceu na cruz – e esse ponto foi consenso – onde Jesus literalmente morreu. A recompensa pelo sacrifício foi entendida como a vitória sobre o mal e a morte, embora nesse ponto tenha havido algumas discordâncias, visto que algumas pessoas entenderam que a recompensa seria a expiação em si que já havia sido alcançada antes mesmo de Jesus ressuscitar.

Outro ponto de dúvidas, mas que por fim foi bem aceito por todos, é que o passo de caminho de volta aconteceu quando Jesus apareceu para os discípulos, já que ele havia voltado da sepultura para o mundo natural. Ainda assim, o passo da ressurreição acontece apenas quando Jesus é glorificado e assunto ao céu, passo esse que ocorre concomitantemente ao retorno com o elixir, pois o elixir – deixado que os seus seguidores pudessem dar continuidade à sua missão – é o Espírito Santo que Jesus

anuncia que será dado a eles no momento em que volta para o seu mundo comum, o Céu, encerrando o ciclo do Monomito.

Percepções Finais

Ao final da oficina, alguns questionamentos foram feitos a fim de compreender de que forma as pessoas haviam recebido a experiência e como isso influenciaria – ou não – experiências futuras com o texto bíblico.

Percebi que o grupo já possuía um bom relacionamento devocional com a Bíblia e um vínculo de admiração e importância à figura de Cristo, de forma que as percepções dos jovens a respeito da oficina se dirigiram muito mais a como a Jornada do Herói pode auxiliar a leitura de textos bíblicos do que no sentido de como eles percebem a figura de Jesus agora. Creio que se a oficina tivesse sido realizada em mais encontros, com mais momentos de experimentação da história do herói em questão, a devolutiva provavelmente teria sido mais rica em termos de significações pessoais. Além disso, foi possível perceber que o tempo de vivência cristã com o desenvolvimento de atividades ministeriais por parte dos participantes da oficina foram condições que permitiram uma certa facilidade de aderir à proposta e significá-la.

Com relação ao uso do Monomito como um recurso de leitura bíblica, dois comentários foram significativos: um rapaz disse, com a concordância dos demais, que entender a história de um personagem bíblico no formato de uma jornada traria mais clareza e entendimento a respeito de seu contexto e de suas ações, especialmente em narrativas fragmentadas em mais de um livro, como é o caso do próprio Jesus e de alguns reis, que tem seus relatos espalhados pelos livros de Samuel, Reis e Crônicas, pois com esse recurso é possível organizar as cenas mais importantes da vida desses personagens em uma ordem cronológica que revele seu amadurecimento ao longo do tempo, ainda que textualmente esses relatos não estejam organizados linearmente.

Outro comentário feito pelos participantes, após o questionamento, foi que o Monomito poderia ser um sistema de apresentação de heróis bíblicos a pessoas que não os conhecem, especialmente de Jesus Cristo – que é personagem principal de qualquer ação evangelística – para proporcionar ao ouvinte uma compreensão mais clara, viva e organizada de quem é o personagem e qual a sua história, podendo assim provocar um interesse e curiosidade pelo herói apresentado a ele.

A partir dessas percepções, se observou que a oficina literária possibilitou a construção de um saber teológico coletivo por meio da aproximação do texto bíblico. Visto que a literatura possui em sua própria constituição uma potencialidade para afetar e provocar, é possível inferir que essa experiência reflexiva poderia ser produzida não apenas a partir da perspectiva do Monomito, mas por qualquer outro meio que se aproprie dessas características tão singulares da literatura e as aplique em aproximação à Bíblia.

Nessa oficina em especial foi construída uma compreensão mais próxima e rica em significado dos personagens bíblicos, em especial de Jesus, que é o protagonista, o coração, de toda a Bíblia. Essa experiência inicial ensaiada pelo grupo se mostrou eficiente em promover reflexão e sentido, de forma que a proposta da oficina literária comprovou-se ser um importante recurso para promover o desenvolvimento teológico na comunidade cristã.

Quanto ao recurso da Jornada do Herói, sua assimilação e instrumentalização ante ao grupo foi bastante satisfatória, confirmando a hipótese que – diante da familiaridade de muitas pessoas com essa

forma de se contar histórias, especialmente devido ao seu grande consumo em forma de livros e filmes – ela pode ser um recurso hermenêutico eficiente para a identificação do sujeito contemporâneo para com os personagens da Bíblia, visto ser essa – a Bíblia – uma grande história, com um grande Herói, de vários enredos, cada qual com o seu próprio protagonista.

Considerações finais

A revisão bibliográfica ampliou a compreensão sobre o fenômeno estudado, dando subsídios para a elaboração da fase aplicada da pesquisa. O estudo da literatura representou um passo essencial para a elucidação do panorama do campo de pesquisa, promovendo fundamentos para a compreensão da posição do texto bíblico no cenário literário e como ele utiliza de recursos da literatura para enriquecer seu significado.

Essa pesquisa prévia forneceu subsídios para elaboração de uma pesquisa de campo organizada em forma de oficina literária que proporcionou a confirmação da hipótese que a experiência de leitura do texto bíblico poderia ser enriquecida pelo recurso da Jornada do Herói. O método desenhado para a realização do estudo pautado em recursos narrativos talvez possa ser utilizado em pesquisas futuras, de forma a aprimorá-lo e contribuir, assim, para o campo da teologia e suas áreas correlatas, tal seja a literatura, teologia e literatura são áreas de conhecimento que tem muito a contribuir enquanto temas correlacionados.

Como resultado do estudo, verificou-se que os aspectos narrativos da Bíblia podem ser explorados e ampliados com base em métodos literários com o objetivo de promover uma aproximação do leitor para com o texto e sua história. Embora pouco aplicado, esse método não é inovador, visto que os próprios escritores dos textos bíblicos adequavam sua forma de redação de acordo com o modo que pretendiam afetar seu leitor.

Os evangelistas tinham como intuito provocar uma identificação do leitor com o Cristo e pode-se afirmar que obtiveram sucesso em tal propósito, tendo em vista a proporção do Cristianismo contemporaneamente. Seus trabalhos se tornaram obras literárias fundamentais para a construção de fé de todos os que se reconhecerem em tal relato. Uma das belezas da narrativa, do contar história, é que a mesma mensagem pode ser transmitida de várias maneiras, se moldando às várias experiências de quem a conta, sem corromper seu conteúdo.

Portanto, esse artigo não intenciona, de modo algum, criticar a maneira como a jornada de Jesus e de outros heróis foi narrada nos livros canônicos e propor uma transformação. Seu propósito é, na verdade, apanhar o conteúdo dessa rica fonte e traduzi-lo em uma linguagem, em um formato que seja significativo para quem o acessar, de modo que o objetivo primeiro continue a ser alcançado nesse contexto atual de apreço a aventuras épicas, e que Jesus continue a ser, como sempre foi, um herói.

Referências

- BATMAN Begins*. Direção de Christopher Nolan. EUA, Reino Unido: Warner Bros., 1 DVD (140 minutos), 2005, color.
- CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CARROS*. Direção de John Lasseter. EUA: Pixar, 1 DVD (117 minutos), 2006, animação.
- DE Volta para o Futuro*. Direção de Robert Zemeckis. EUA: Universal Pictures, 1 DVD (115 min.), 1985, color.
- DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS*. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/geek/>. Acesso em: 15 nov. 2018.
- DOUTOR Estranho*. Direção de Scott Derrickson. EUA: Walt Disney Pictures, Marvel Studios, 1 DVD (115 min.), 2016, color.
- GERHARDT, T. E. e SILVEIRA, D. T. (org.). *Métodos de Pesquisa*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- HARRY Potter e a Câmara Secreta*. Direção de Chris Columbus. EUA, Reino Unido: Warner Bros, 1 DVD (150 min.), 2002, color.
- HARRY Potter e as Relíquias da Morte – Parte 2*. Direção de David Yates. EUA, Reino Unido: Warner Bros., 1 DVD (130 min.), 2011, color.
- HOMEM-ARANHA 3*. Direção de Sam Raimi. EUA: Sony Pictures Entertainment, 1 DVD (139 min.), 2007, color.
- JOGOS Vorazes*. Direção de Gary Ross. EUA: Lionsgate, 1 DVD (142 min.), 2012, color.
- JUNG, C. G. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- JUNG, C. G. *Psicologia e Religião*. Petrópolis: Vozes, 2013, 23 ed.
- LEWIS, C. S. *As Crônicas de Nárnia*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009, 2. ed.
- MAGALHÃES, A. *A Bíblia como obra literária: hermenêutica literária dos textos bíblicos em diálogo com a teologia*, p. 13-24. In: FERRAZ, S., et al. (orgs.). *Deuses em poéticas: estudos de literatura e teologia [online]*. Belém: UEPA; Campina Grande: EDUEPB, 2008.
- MILLER, Frank. *Batman: Ano Um*. Barueri: SP, Panini Comics, 2011.
- O HOBBIT: Uma Jornada Inesperada*. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: New Line eds MGM, 1 DVD (169 min.), 2012, color.

O REI Leão. Direção de Rob Minkoff e Roger Allers. EUA: Walt Disney Pictures, 1 DVD (89 min.), 1994, animação.

O SENHOR dos Anéis: O Retorno do Rei. Direção de Peter Jackson. EUA, Nova Zelândia: WingNut Films, 1 DVD (201 min.), 2003, color.

OS VINGADORES. Direção de Joss Whedon. EUA: Walt Disney Pictures, Marvel Studios, 1 DVD (142 min.), 2012, color.

ROCHA, M. L. Pesquisa-intervenção e a Produção de Novas Análises. Psicologia, Ciência e Profissão, Brasília, v. 23, n. 4, 64-73, 2003.

ROWLING, J. K. Harry Potter e a Pedra Filosofal. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SARMENTO, T. A. M. A Jornada do Cavaleiro das Trevas: Freud, Campbell e o Homem Morcego. In: XVIII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE. Bauru. Anais... Bauru: Intercom, 2013. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0584-1.pdf>. Acesso em: 07 abr. 2019.

STAR Wars IV: Uma Nova Esperança. Direção de George Lucas. EUA: Lucasfilm LTD. 1 DVD (121 min.), versão de 1997, color.

TOLKIEN, J. R. R. O Hobbit. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009, 3. ed.

TOLKIEN, J. R. R. O Senhor dos Anéis: Primeira Parte: A Sociedade do Anel. São Paulo: Martins Fontes, 2000, 2. ed.

VIANA, N.; REBLIN, I. A. (org). Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida: Idéias & Letras, 2011.

VIDA de Inseto. Direção de John Lasseter e Andrew Stanton. EUA: Pixar, 1 DVD (95 min.), 1998, color.

VOGLER, C. A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Recebido em 30/01/2019

Aceito em 07/07/2019

Received 01/30/2019

Approved 07/07/2019