

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS

MARINA EDUARDA PRATESI DE CARVALHO

**A JORNADA DO HERÓI NA LITERATURA E POSSÍVEIS CAMINHOS NA
EDUCAÇÃO**

ALFENAS – MG

2023

MARINA EDUARDA PRATESI DE CARVALHO

**A JORNADA DO HERÓI NA LITERATURA E POSSÍVEIS CAMINHOS NA
EDUCAÇÃO**

Monografia apresentada como requisito para
obtenção do título de Licenciatura em Letras
pela Universidade Federal de Alfenas.

Área de concentração: Ciências Humanas e
Letras.

Orientador: Prof. Dr. Celso Ferrarezi Júnior

ALFENAS – MG

2023

MARINA EDUARDA PRATESI DE CARVALHO

**A JORNADA DO HERÓI NA LITERATURA E POSSÍVEIS CAMINHOS NA
EDUCAÇÃO**

A banca examinadora abaixo assinada aprova a monografia apresentada ao curso de Letras da Universidade Federal de Alfnas como parte dos requisitos para obtenção do título de licenciada em Letras/Português.

Aprovado em: de de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Celso Ferrarezi Junior (Orientador)
Universidade Federal de Alfnas

Assinatura: _____

Amanda Berchez
Universidade Federal de Alfnas

Assinatura: _____

Flaviane Faria de Carvalho
Universidade Federal de Alfnas

Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

Deus é a minha força e melhor amigo em todos os momentos, então gostaria de agradecer a Ele por me ensinar a ter paciência, perseverança e não permitir que eu desistisse do meu sonho. Gratidão pelo auxílio em minha jornada de conhecimento, amizade e lições.

A minha mãe Lucimar, que nunca parou de mover montanhas para que meu plano não fosse interrompido, assim como ao meu pai, Geraldo Alaércio. Aos meus irmãos Maycon e Clara por serem simplesmente quem são, tornando minha vida mais doce.

Ao meu orientador Celso Ferrarezi Júnior, por ser uma pessoa tão sábia, empática e de valores tão nobres, sendo uma figura singular na universidade e não medindo esforços para ouvir, ajudar e estar presente. Mostra que uma pessoa sábia é ainda mais valiosa quando não perde a essência de ver o mundo através dos pequenos detalhes. Obrigada por ser meu mentor na jornada.

Ao meu namorado Emerson, por acreditar em mim antes mesmo que eu fosse capaz de reconhecer forças interiores, assim como pelo incentivo emocional e material. Obrigada por ser essa pessoa amável, altruísta, inteligente e de coração tão nobre que tenho orgulho de conhecer. Jamais seria capaz de descrever tudo o que você significa pra mim.

Aos meus amigos universitários, em especial Raíssa, Laila, Victória e Chandra, por estarem comigo nos melhores e piores momentos, em uma troca de ajudas acadêmicas e humanas que jamais irei esquecer. Obrigada por me mostrarem que é possível viver momentos saudáveis e mágicos na universidade. Aos amigos em geral, pelo companheirismo e lealdade.

A todos os meus professores, pela sabedoria que compartilharam e jamais será arrancada de mim. Em especial ao querido Robson, por me mostrar que eu nunca deveria ter vergonha de expressar o que sinto e sempre será lembrado por mim como exemplo de caráter e simpatia. As incríveis Flaviane, Amanda, Jéssica, Rosângela e Cida por serem mulheres inspiradoras para qualquer graduanda. Obrigada por estarem ao meu lado quando mais precisei.

E ali onde pensávamos encontrar uma abominação, encontraremos uma divindade; onde pensávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos; onde pensávamos viajar para o exterior, atingiremos o centro da nossa própria existência; e onde pensávamos estar sozinhos, estaremos com o mundo todo.

Joseph Campbell, 1949

RESUMO

A literatura como fruição para crianças e jovens na educação básica ainda é um assunto pouco estudado e pouco compreendido no país, uma vez que o número de leitores espontâneos no Brasil é baixo. Assim, é necessário pensar em modelos que priorizem a subjetividade, a estética e a individualidade para formação de um leitor crítico que contempla as leituras sem interpretar como uma obrigação da escola. Para isso, a presente monografia visa à elaboração de reflexões quanto à utilidade do monomito para o ensino de literatura, buscando associar as etapas do arquétipo do herói dentro das histórias, aproximando o público emocionalmente e ampliando a capacidade criativa na elaboração de novas narrativas. Para isso, a metodologia de pesquisa bibliográfica visa, juntamente com a abordagem qualitativa, a unir os elementos, comparando-os e ligando-os de forma a contribuir na reflexão de inserção da Jornada do Herói nas escolas. Assim, crê-se que o aluno poderá ser centro de suas próprias narrativas, espelhando-se em personagens e pensando criticamente na sociedade que o cerca, instigando o saber literário, a imaginação e, por fim, ver a literatura como uma arte fundamental na formação de um cidadão assertivo e expressivo.

Palavras-chave: Jornada do herói; fruição literária; estética; formação da competência leitora; literatura comparada.

ABSTRACT

Literature as a fruition for children and young people in basic education is still poorly studied and understood subject in the country, since the number of spontaneous readers in Brazil is low. Thus, it is necessary to think of models that prioritize subjectivity, aesthetics and individuality in order to acquire a critical reader who contemplates the readings without interpreting them as an obligation of the school. For this, the present monograph aims at the elaboration of reflections regarding the usefulness of the monomyth for teaching literature, seeking to associate the stages of the hero's archetype within the stories, bringing the public closer emotionally and expanding the creative capacity in the elaboration of new narratives. For this, the methodology of bibliographical research aims, along with the qualitative approach, to unite the elements, comparing them and linking them in order to contribute to the reflection of insertion of the Hero's Journey in schools. Thus, it is believed that the students can be the center of their own narratives, mirroring themselves in characters and thinking critically about the society that surrounds them, instigating literary knowledge, imagination and, finally, seeing literature as a fundamental art in society. formation of an assertive and expressive citizen.

Keywords: hero's journey; literary fruition; aesthetics; formation of reading competence; comparative literature.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 Justificativa	10
1.2 Objetivos	11
2. CONCEITOS DA JORNADA DO HERÓI	13
3. A JORNADA DA HEROÍNA EM BREVE ANÁLISE	19
4. <i>ODISSEIA</i> E A JORNADA DO HERÓI	22
5. <i>AS CRÔNICAS DE NÁRNIA</i> E A JORNADA DO HERÓI	31
6. A JORNADA DO HERÓI COMO INCENTIVO DE LEITURA	40
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53

1. INTRODUÇÃO

De acordo com levantamentos de 2019 da plataforma *Retratos de Leitura*, o brasileiro lê em média cinco livros por ano. Os números ficam mais alarmantes quando se leva em consideração apenas livros completos, baixando o índice para dois livros e meio anuais. Buscando ampliar o gosto pela leitura, deve-se exercer a melhoria da experiência leitora, apresentando motivos coerentes e trazê-los para a realidade dos indivíduos, principalmente alunos de ensino fundamental e médio, uma vez que, segundo Ferrarezi e Carvalho (2017), os responsáveis por jovens transferiram o papel de fruição leitora para a escola. Porém, nem sempre as instituições estão atentas às necessidades das crianças e adolescentes. Esses devem ser conquistados de acordo com a estética e visão de mundo de suas respectivas vivências. Por recepção estética, devemos compreender a experiência e perspectiva do leitor, que avaliará e compreenderá o texto de acordo com a interação que presenciou. Através disso, ele estará imerso na criação, em aproveitamento de sua vivência de mundo e sensações.

Pensando na importância de dialogar com experiências e sentimentos das faixas etárias citadas, é possível projetar a ideia da Jornada do Herói, modelo proposto por Joseph Campbell, para cativar o público-alvo dentro das escolas, conversando sobre as motivações de seus sonhos pessoais, assim como os dilemas comuns de seus círculos de convivência, criando um espelhamento de personagens ficcionais e suas realidades. Para que atinja a leitura, deve-se explorar a literatura, apresentando-a como espaço criativo para relatar visões de mundo. Acredita-se que isso possibilitará ao aluno encontrar questões diretas e também metafóricas que respondem às subjetividades existenciais, enxergando no “herói que luta contra dragões” um paralelo com sua própria vida. Propõe-se que tal dinâmica criará o anseio pelos próximos capítulos e que isso levará o estudante a agir criativamente para a elaboração de novos textos de diversos gêneros, contribuindo para o aumento significativo do interesse literário. Para uma representação, utilizaremos três obras literárias, a fim de objetivar a Jornada do Herói, e também as diferentes possibilidades de aplicação em sala de aula.

A escolha do material literário foi baseada no propósito de comparação de elementos comuns em obras distintas em cronologia, temática e público-alvo. *Perto do Coração Selvagem*, de Clarice Lispector, foi selecionada por abranger o monomito em um viés psicológico, prezando pela narrativa feminina. *Odisseia*, comumente atribuída a

Homero, traz contribuições relevantes por ser uma das primeiras obras conhecidas da literatura ocidental, servindo Odisseu como exemplo de cidadão masculino e conservando com o tempo valores universais, tornando-a atemporal. *As Crônicas de Nárnia*, por sua vez, executa seu papel dentro do trabalho ao demonstrar a Jornada do Herói na contemporaneidade e a transmissão de conhecimentos éticos e morais para o público jovem. Assim, nota-se que a ideia concebida por Campbell cumpre seu papel, uma vez que essas e inúmeras outras obras literárias se encaixam no modelo, mostrando que ele pode ser aplicado com facilidade no cotidiano para alcançar o despertar do prazer literário.

A beleza da comparação dentro da literatura reside na compreensão de elementos pouco pensados se analisados fora de determinado contexto. O pensamento crítico é exercitado e os alunos se aperfeiçoam na aprendizagem criativa, uma vez que há reflexão e diálogo sobre estilos literários variados, seus tempos cronológicos, contexto de produção, entre outros. Utilizando as obras apresentadas, os alunos poderão imergir na experiência de presenciar diferentes jornadas, se identificando fielmente com alguma delas. Através desse exercício, será capaz de julgar, interagir e mover o mundo externo que vivem para dentro das páginas das obras e das aulas de educação básica. Assim, as obras citadas e exemplificadas são flexíveis, já que mesmo tão diferentes, ainda apresentam pontos comuns.

Dessa forma, o trabalho se compromete a conceituar com clareza a Jornada do Herói, analisando as três obras mencionadas isoladamente, contemplando o modelo descrito, e, por último, refletindo sobre formas de transportar ideias vistas e exemplificadas para a sala de aula, considerando aspectos pedagógicos.

1.1 Justificativa

A literatura é um atalho na construção do senso crítico do cidadão em formação. Participante de um mundo de possibilidades de imaginação, imersão em questões do cotidiano e experiências pessoais, o aluno que encontra na leitura fonte de fruição terá mecanismos para expressar suas interações e interagir ativamente em sociedade. Porém, é visto que o interesse pela literatura é baixo nas salas de aula, de acordo com levantamentos de 2019 da plataforma *Retratos de Leitura*. Segundo Carvalho e Ferrarezi

(2017), muito se deve aos pais que responsabilizam integralmente a escola para que a função de despertamento do gosto pela leitura seja cumprida. Ainda de acordo com os autores, professores da educação básica desrespeitam as fases de desenvolvimento da cognição da criança, passando materiais errados para as faixas etárias, e, assim, vários candidatos a leitores desistem do processo. É necessário despertar o prazer pelo hábito da leitura antes de trocar informações sobre variadas escolas literárias. Com o processo intuitivo e experimental, o aluno estará apto a ler sem pensar em recompensas e punições, enxergando um propósito de lazer, numa primeira fase, para, depois, ser capaz de iniciar os estudos teóricos na área.

A realidade repleta de obstáculos, como falta de acesso a bibliotecas, preço elevado de livros e a competição com a internet, obriga educadores a pensar novas estratégias para tornar o universo literário atrativo, abrindo espaço para outros gêneros textuais, atingindo, portanto, um cidadão assertivo e presente na literatura. Uma possibilidade reside na apresentação diferenciada desses textos aos jovens, fazendo com que o leitor inexperiente encontre traços de personalidade com os quais se identifique ou para com os quais tenha repulsa, incentivando a criatividade, a observação, a criação de novas narrativas e seu senso crítico. O aluno deve ser levado, primeiramente, ao desenvolvimento de seu senso estético pela experimentação e imersão nas histórias.

O conceito clássico de Jornada do Herói pode ser útil nessa caminhada, auxiliando educadores na tarefa de a fruição se tornar o pontapé inicial, fazendo os alunos enxergarem um pouco dos seus próprios costumes, medos e motivações em personagens variados. Também, seria possível aos discentes usarem suas próprias experiências nas etapas propostas e criarem personagens inéditos e com traços de verossimilhança mais convincentes, podendo gerar novos escritores. A leitura de obras clássicas e contemporâneas pode ser aliada da tarefa, pois oferece maior clareza da universalidade do modelo e de possíveis aplicações. A repetição em três exemplos será o ponto mais extenso desse projeto, uma vez que é necessário explicitar os conceitos dentro de uma forma, que, no caso, se apresenta nesse trabalho através da literatura.

1.2 Objetivos

A proposta do trabalho está concentrada na ideia da análise de conceitos da Jornada do Herói e comparações dentro de obras literárias, verificando sua aplicabilidade em processos formativos e possibilitando uma aproximação temática de forma inclusiva para escolas de ensino fundamental e médio.

Para que a ação seja eficiente em sua demonstração e aplicação para a inserção da fruição na literatura, alguns objetivos são necessários. A primeira parte se encarrega de conceituar e identificar as etapas da Jornada do Herói. A segunda, por sua vez, mencionará e exemplificará o monomito dentro de três obras: *Perto do Coração Selvagem*, de Clarice Lispector, *Odisseia*, de Homero, e *As Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis. Pretende-se, através da atividade, demonstrar semelhança entre narrativas distintas culturalmente. A terceira parte se compromete a explicitar dilemas de leitura e organizar possíveis aplicações educacionais da Jornada do Herói com base nas deficiências localizadas.

2. CONCEITOS DA JORNADA DO HERÓI

A humanidade sempre lidou com questões universais, comuns até mesmo para povos com culturas e hábitos bastante rudimentares. Sendo de caráter existencial, os questionamentos sobre as vivências são cruciais para que os povos encontrem sua individualidade e, conseqüentemente, construam sua coletividade. Assim, muitos mitos são gerados, como forma de explicar e ampliar essas perguntas.

Essas histórias lúdicas, com ensinamento explícito ou implícito, implantam identificação nas pessoas, uma vez que consistem em traços comuns de personalidade ou dúvidas dos indivíduos de todos os lugares do planeta. Carl Jung, principal nome da psicologia analítica, explica tal tendência através da ideia do inconsciente coletivo, capaz de abranger símbolos presentes na psiquê da raça humana. Ele dá o nome de *arquétipos* a tais símbolos, que são padrões comuns para diversos tipos de sentimentos, percepções e outros fatores cotidianos. É possível listar inúmeros arquétipos representativos e, nitidamente, uma pessoa pode se identificar de forma natural com vários deles. Sobre o inconsciente coletivo, Jung define:

O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo, portanto, uma aquisição pessoal. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e no entanto desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e, portanto, não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade. (2000, p. 53)

O arquétipo do herói é um dos mais conhecidos e é base para os estudos do estadunidense Joseph Campbell, renomado pesquisador da mitologia. Analisando simbologias e manifestações artísticas de inúmeras culturas, ele percebeu certa padronização de comportamento de povos muito diferentes. Com isso, reuniu materiais e comparou-os em prol da criação de um material que evidenciava o desejo humano de se superar, enfrentar obstáculos e servir de modelo para outras pessoas. Encaixava-se no arquétipo do herói, descrito anteriormente por Jung. Diversas histórias de variados estilos mostravam esse estereótipo, desde ritos de passagem até literatura moderna. A obra *O Herói de Mil Faces*, publicada em 1949, é o resultado desse trabalho que sintetizou a humanidade simbolicamente por milênios, fazendo Campbell despertar o olhar de outros estudiosos, de outras áreas, para a questão.

Vogler (2006) define o arquétipo do herói como a representação do que Freud chama de *ego*. Trata-se de um estereótipo que busca sua identidade e ultrapassa as barreiras do “eu”, embora seja um personagem totalmente vinculado por esse ego, sendo o escolhido para fazer a diferença em uma comunidade, um reino ou a si mesmo. Ainda segundo o autor, essa personalidade vai ganhando camadas conforme avança na história, pois entra em contato com outros personagens que ensinam questões importantes para adquirir conhecimento e a sobrevivência.

A Jornada do Herói é uma *estrutura* em modelo mais próximo da ideia aberta, surgindo possibilidades de se criar narrativas míticas, explicando, por meio destas e de forma mais estética, aspectos do desenvolvimento humano e como agir em suas respectivas civilizações, nas mais variadas culturas. Embora seja uma estrutura, não necessita conter todas as etapas, mas ajuda a abranger muitas narrativas de forma objetiva, presentes em histórias diversas, reais ou fictícias.

As etapas que narram os perigos e soluções no aprendizado heroico são separadas em dezessete passos na versão de Campbell, que podem ser divididas em três partes. Na primeira, chamada de “a partida”, estão concentradas as etapas de:

- *o chamado da aventura* (corresponde ao episódio que traz mudanças na perspectiva do personagem, obrigando-o a repensar aspectos de sua vida. Campbell [1992] diz que essa ruptura pode surgir com elementos simples, como uma bola dourada que percorreu um caminho inesperado);
- *a recusa do chamado* (episódio que mostra o herói apresentando certa resistência ao novo rumo de vida, ou até mesmo rejeitando com todas as forças, seja pelo medo ou alguma outra adversidade);
- *o auxílio sobrenatural* (etapa com aparição de algum personagem sábio capaz de aconselhar e transmitir segurança para o herói);
- *a passagem pelo primeiro limiar* (episódio em que o personagem percebe o contraste do mundo conhecido vs. o mundo novo, podendo existir um guardião);
- *o ventre da baleia* (momento capaz de revelar ao herói suas primeiras complicações, que resultam em uma fase de internalização).

A segunda etapa é chamada de “a iniciação”, contendo as etapas

- *o caminho das provas* (em contato com esse novo mundo, o herói passa por dificuldades e provações);
- *o encontro com a deusa* (presente em algumas narrativas, conta sobre os méritos após as provações, onde o herói ganha presentes que podem ser úteis nas próximas fases, normalmente pelas mãos de uma divindade);
- *a mulher como tentação* (fase capaz de distrair o herói através de prazer nas mais variadas formas. Em muitas narrativas, ocorre por intermédio de uma mulher);
- *a sintonia com o pai* (episódio que separa de vez por todas o herói da sua vida cotidiana, aproximando-o aos valores corretos);
- *a apoteose* (etapa de iluminação e percepção de mudança de mentalidade, relacionando acontecimentos da jornada com a nova perspectiva de fatos e mundo);
- *a última benção* (momento em que o desafio grandioso é cumprido, beneficiando o herói ou um grupo maior).

Já a terceira etapa é denominada de “o retorno”. Integram esse grupo os seguintes títulos:

- *a recusa do retorno* (fase de responsabilidade, em que o personagem deve compartilhar o elixir com uma comunidade, mas muitas vezes, encantado com a aventura que vivenciou, acaba entrando em dúvida quanto ao retorno);
- *a fuga mágica* (presente em algumas histórias, o herói pode ser odiado por personagens poderosos, tendo dificuldade para sair do mundo da jornada, então ele deve optar pela fuga);
- *o resgate com auxílio externo* (pode existir um personagem que apareça para ajudar o herói na fuga);
- *a passagem pelo limiar de retorno* (momento do contraste de dois mundos – que no fundo são apenas um – levando o personagem de volta para o cotidiano);
- *o senhor de dois mundos* (apesar de estar de volta ao lar, o herói jamais será o mesmo, pois agora ele tem conhecimento para ajudar em causas importantes);
- *a liberdade para viver* (após tantos desafios, o personagem agora pode aproveitar a sua vida e também adquirir novas experiências).

Quadro 1 – modelo da Jornada do Herói proposto por Campbell

JORNADA DO HERÓI DE JOSEPH CAMPBELL	
PARTE I A PARTIDA	O chamado da aventura
	A recusa do chamado
	O auxílio sobrenatural
	A passagem pelo primeiro limiar
	O ventre da baleia
PARTE II A INICIAÇÃO	O caminho de provas
	O encontro com a deusa
	A mulher como tentação
	A sintonia com o pai
	A apoteose
PARTE III O RETORNO	A bênção última
	A recusa do retorno
	A fuga mágica
	O resgate com auxílio externo
	A passagem pelo limiar de retorno
	Senhor de dois mundos
Liberdade para viver	

Fonte: adaptação do modelo proposto por Joseph Campbell em “O Herói de Mil Faces” (1992).

Versões alternativas foram criadas para adaptar necessidades de produções ou análises. A proposta de Vogler é uma das mais conhecidas. Ele iniciou seu projeto inspirado em *O Herói de Mil Faces* apenas para dar um molde aos escritores e roteiristas da Disney. Porém, a fórmula fez tanto sucesso que acabou se tornando um livro bem mais elaborado, chamado *A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores*. Nele o autor sintetiza algumas etapas tradicionais, proporcionando objetividade aos interessados. Ele divide em doze estágios:

1. *O mundo comum*: a história ganhará um contraste mais dinâmico para o leitor/observador quando ele pode comparar a vida cotidiana do passado com a nova aventura. Martinez (2008) valoriza essa etapa que não era presente nos moldes de Campbell, pois é um espaço para apresentar possíveis insatisfações e incômodos do personagem e será crucial para que a audiência compreenda melhor suas motivações;
2. *Chamado à aventura*: segue os mesmos parâmetros da proposta de Campbell, sendo a fase que surge para mudar o cotidiano do personagem;
3. *Recusa do chamado*: assim como a versão de Campbell, trata-se do momento em que o personagem declina a oferta por medo de perder a vida de conforto, assim

como a visão de que a ilusão é um caminho menos doloroso. Martinez (2008) levanta motivos comuns do declínio da proposta dentro da narrativa, citando vínculo com familiares e amigos, temor de como será visto socialmente, inseguranças sobre capacidades de cumprir os objetivos, ausência de recursos, entre outros;

4. *Encontro com o Mentor*: passagem importante para mediar o novato da experiência na sua jornada. O mentor poderá ser uma deusa, um velho sábio ou outra figura conhecida através dos arquétipos com função de auxiliar o herói;
5. *A travessia do primeiro limiar*: nesse momento, o personagem tem uma imersão crucial na aventura solicitada. Ele sabe que sua vida e sua forma de ver o mundo serão alteradas para sempre.

Nesse ponto, o herói ainda não sanou todas as suas dúvidas de que está fazendo a coisa certa e precisa abrir mão de algo que lhe é caro para iniciar uma nova fase da vida, que certamente o colocará no futuro num nível de aprendizado emocional, intelectual ou de vida muito mais amado do que o que possui. (MARTINEZ, 2008, p. 81)

6. *Provas, aliados e inimigos*: presente em toda narrativa, o herói conhecerá caminhos nunca vistos, com inúmeros obstáculos. O herói será testado através dos perigos, assim como presenciará indivíduos que agregam positivamente na jornada, fornecendo ajuda física e psicologicamente. Da mesma forma, encontrarão inimigos cruéis que testarão os limites de sua força;
7. *Aproximação da caverna escura*: trata-se de um momento que premedita o ápice da crise;
8. *A provação*: funciona como uma fase de extrema importância para o amadurecimento do herói, uma vez que “aqui se joga a sorte do herói, num confronto direto com seu maior medo.” (VOGLER, 2006, p. 42). É o momento de crise e, muitas vezes, enfrentamento de catástrofes;
9. *A recompensa*: momento em que o personagem lidará com o peso de suas escolhas e ações da etapa anterior. Pelo enorme êxito, é possível que ele seja recompensado de alguma forma;
10. *O caminho de volta*: como o nome diz, retrata a decisão de entrar novamente em contato com o Mundo Comum, mas agora com a experiência e lições da jornada, que certamente o mudou por completo;
11. *A ressurreição*: ao contrário do que imaginava, ele ainda encontrará desafios para recuperar a calma em sua vida, tendo que atravessar o clímax perigoso. Vogler

menciona que é o momento de demonstrar a mudança que o personagem vivenciou em aspectos gerais;

12. *Retorno com o elixir*: após vivenciar momentos intensos e transformadores, o herói estará livre para viver a paz e o encontro com o Mundo Comum. Porém, estará eternamente transformado pela sabedoria da experiência vivenciada e poderá compartilhar essa dádiva com outras pessoas.

Dessa maneira, Campbell (1992) percebia o herói como um indivíduo que usou suas limitações como formas de aperfeiçoar as próprias características, ganhando conhecimento, experiência e uma bagagem com elementos para enfrentar novas batalhas de guerras futuras, podendo viver novas jornadas.

O leitor poderá encontrar, na história ou no mito, uma infinidade de semelhanças com sua própria realidade, uma vez que elementos presentes nessas narrativas são arquétipos inconscientes da humanidade, desde tempos remotos até o mundo contemporâneo. Embora tenham cunho social, Jung (2000) acreditava que muitos desses sinais estariam embutidos de heranças de antepassados.

Barth (2018, p. 6) diz: “Toda cultura humana necessita de um modelo de conduta, um arquétipo que possa suprir muitas de nossas deficiências morais e psíquicas, e essa é a premissa principal do monomito. Esse arquétipo da humanidade seria o herói.”

Entender os mitos e narrativas com traços da Jornada do Herói, segundo Pino (2015), não daria ao indivíduo a resolução dos seus problemas, mas poderia auxiliar empiricamente na compreensão dos temas mais universais da vida, como sentimentos e fatos caóticos que assolam a paz das pessoas.

A seguir, veremos a exemplificação dos conceitos apresentados em três obras distintas, iniciando por *Perto do Coração Selvagem*, de Clarice Lispector.

3. A JORNADA DA HEROÍNA EM BREVE ANÁLISE

Outras peculiaridades podem estar presentes. Martinez (2008) menciona distinções da Jornada do Herói convencional e uma feminina, apontando que esse contraste começa logo na anatomia, se ampliando para papéis sociais. Campbell está de acordo, dizendo que a jornada feminina, na maior parte das vezes, é mais interna do que externa. Como o papel de cuidadora ainda é dominante, a mulher precisa encontrar sua própria essência e esse é o traço mais destacado nessas narrativas.

Para exemplificar essa possibilidade de análise, obras de Clarice Lispector nos servem para o propósito de exemplificar essa possibilidade de análise, uma vez que as personagens femininas passam por jornadas intensas, que nem sempre serão explicitamente visíveis para outros personagens, já que se trata de mudanças majoritariamente internas e psicológicas. A busca de uma identidade é o ponto de partida para essas heroínas, tal como acontece em *Perto do Coração Selvagem*, publicada em 1944. A figura de Joana é apresentada ao leitor, mostrando uma personagem intensa que precisa passar pelo desconforto existencial para descobrir quem realmente era e quais eram seus reais objetivos e sonhos vitais.

Na infância, a menina era instigada ao mundo de curiosidade e perguntas, mas recebia certa proteção do pai, fazendo ser o *mundo comum* de sua experiência, embora ele não tenha dedicado atenção suficiente para a filha. Porém, a figura paterna falece, obrigando a jovem a se mudar para a casa da tia. A zona de conforto de Joana é desfeita e a moralidade começa a se mostrar como “questão combustível” da obra.

A menina sofre inúmeras provações por conta da péssima relação com a tia no novo ambiente. Esses testes funcionam como o *chamado* de Joana para descobrir mais sobre o mundo e si mesma e acabam levando-a para um internato. O *mentor* da personagem é o professor Daniel, que dialoga diversas vezes na juventude dela sobre questões existenciais que funcionam como bagagem para adversidades futuras. Porém, ele também funciona como uma transferência, uma vez que a personagem se apaixona de forma platônica pelo adulto.

A inquietude da personagem se desenvolve juntamente com o crescimento físico, sendo a *travessia do primeiro limiar* de Joana tudo aquilo que ela viveu a partir do momento que percebe que sua vida nunca mais seria a mesma de antes e que deveria estar

preparada emocionalmente para as inseguranças da existência humana (intensificada pela morte dos pais). Com o mentor, consegue respostas para algumas das perguntas e adquire combustível para novas questões.

Assim que consegue independência do colégio interno, a heroína passa por uma nova etapa em sua vida: encontra o amor e os desafios da vida adulta. Com isso, adentra na fase de *provas, aliados e inimigos*. Casa-se com Otávio e ambos criam uma relação conflituosa, marcada pelas traições do cônjuge. Ao descobrir que o marido engravidou a ex-noiva, Joana resolve criar uma competição por afeto e atenção, tomando a decisão de também terem um filho. Dessa forma, ela está se aproximando da caverna secreta. O leitor também tem o ponto de vista de Otávio e se torna uma percepção objetiva o interesse mútuo entre ele e Lídia, preparando para que se torne nítido que qualquer esforço de Joana seria inútil. *A provação* está contida no momento que a personagem é abandonada e se vê sozinha. A dimensão psicológica da personagem feminina se torna ainda mais abalada e ela entra em múltiplos questionamentos em forma de fluxo de consciência, para quem acompanha a história de Joana, que não poupa epifanias praticamente poéticas. Como respostas para suas crises, finalmente, consegue certo amadurecimento e é certa a recompensa para ela.

Posteriormente, encontra um rapaz misterioso que a persegue e resolve conhecê-lo. Submete-se novamente aos experimentos da paixão e encontra certo conforto na nova realidade. Trata-se do *caminho de volta*, fazendo a mulher lidar com uma pessoa mesmo após as frustrações do relacionamento anterior e administrando a relação com um pouco mais de maturidade. Porém, após um tempo, o homem a abandona e promete retorno, exigindo que ela o aguardasse. Joana poderia tomar decisões diferentes, mas opta pela *ressurreição*: quer de uma vez por todas a própria companhia como uma prioridade e batalha com suas forças e armas interiores para a obtenção de uma nova etapa vital, marcada pelo autoconhecimento. Assim, estará apta para receber o *elixir* que sonhou desde o início da narrativa: a amizade com o próprio caos interno.

Assim como a obra exemplificada, uma infinidade de outras poderiam preencher o modelo. É possível destacar *A Redoma de Vidro*, de Sylvia Plath, *O Farol*, de Virginia Woolf, *Sibila*, de Augustina Bessa-Luís, além de outras obras de Clarice Lispector, como *A Hora da Estrela* e *A Paixão Segundo G.H.*

Passemos, agora, a uma sucinta apresentação de uma jornada heróica clássica, como forma de comparação com o que vimos em Lispector.

4. ODISSEIA E A JORNADA DO HERÓI

Remontando ao século VIII a. C., a composição narra as descobertas e dificuldades de Odisseu após a conhecida Guerra de Tróia, narrada parcialmente em *Iliada*, do mesmo autor. Tendo ênfase no retorno do personagem ao seu lar, a Odisseia mostra caráter atemporal, transmitindo-a como um clássico que ultrapassa gerações. Muito se deve ao universalismo de suas questões e ao implícito universo da Jornada do Herói, criando uma identificação com o leitor, que encontra suas inseguranças e motivações em Odisseu. O personagem, por sua vez, é a representação do homem ideal em sua moral para a época.

Os heróis têm qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer. São impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado, de buscar auto-expressão. (VOGLER, 2006, p. 53)

Distante do lar por cerca de vinte anos, o herói deseja rever sua esposa Penélope e seu filho Telêmaco, mas uma sequência de obstáculos distancia o homem de seus objetivos. Com a ira do poderoso Poseidon, as passagens pelos mares se tornam extremamente turbulentas, além dos inimigos que encontrou no caminho. Para dificultar ainda mais a tarefa do bravo guerreiro, pelo extenso tempo transcorrido, sua vida não é tida como certeza entre os moradores de sua terra, Ítaca, fazendo os mais variados homens desejarem se casar com a esposa e conquistar a realeza, conseqüentemente sendo esta a seleção de um novo rei. O filho, desesperado, sai à procura do pai, passando por uma jornada própria.

Há algumas interpretações do monomito dentro da obra, sendo possível identificar ao menos três versões:

1. A Jornada de Odisseu narrada desde os preparativos para a Guerra de Tróia;
2. A Jornada de Odisseu narrada desde o aprisionamento na ilha da ninfa Calipso;
3. A Jornada de Telêmaco em busca de Odisseu.

As perspectivas diferentes iniciam os respectivos ciclos de formas distintas, mudando a visão do que seria cada etapa. Um indivíduo é capaz de viver uma jornada ampla ao mesmo tempo que vive uma outra em menor escala. As nomações das etapas também podem ser alteradas de acordo com a óptica utilizada para enfatizar uma determinada ação.

Na possibilidade 1, o leitor poderia dar ênfase aos atos heroicos de Odisseu na guerra, além de o ego do personagem ser diferente antes de perder os companheiros de viagem e como se tornou após ser temporariamente derrotado. A retomada ao lar se torna um dos propósitos, mas não o único. Já na possibilidade 2, o leitor encontra um Odisseu que se importa menos com glória e reconhecimento, pois o ponto de partida sendo o aprisionamento na ilha ao lado de Calipso dá um foco maior na real prioridade da jornada do personagem: a almejada volta para Ítaca, seu povo e, principalmente, sua família. A possibilidade 3 tem foco em outro personagem, sendo esse o filho de Odisseu, Telêmaco. Seu dever é encontrar o pai e recuperar a imagem da família, que está ameaçada com constantes invasões de pretendentes. A jornada dele e de Odisseu fundem-se em um mesmo objetivo a partir do momento que se reencontram. Para uma demonstração mais detalhada, neste trabalho, esboçaremos a possibilidade 2, integralmente encontrada na obra.

O ponto inicial da análise está localizado na passagem que narra a prisão de Odisseu perante os desejos de Calipso, uma ninfa habitante da ilha de Ogígia. Encantada pelo herói, a mulher o mantém em sua morada e promete imortalidade em troca de tê-lo ao seu lado como marido. Isso marca o mundo comum do personagem, uma vez que estava na situação descrita há um bom tempo.

Porém, *o chamado da aventura* surge quando Hermes é enviado para a ilha a fim de convencer Calipso a conceder a liberdade de Odisseu. Na obrigação de realizar o que foi pedido, ela procura o herói na praia, e, ao encontrá-lo em situação de choro, assim como sempre esteve enquanto preso na ilha, a ninfa diz, no Canto V, vv. 160- 161: “Basta, infeliz, de chorar. Não consumas, assim, a existência;/ sinto-me, agora, inclinada a deixarte partir novamente.” Informa ainda sobre sua ajuda com suplementos para a viagem.

Desconfiado da mudança de intenções repentinas de Calipso, Odisseu tem reação contida e não responde positivamente de imediato. Essa etapa pode ser classificada como *a recusa do chamado*. Na situação descrita, o motivo foi o medo de uma emboscada traiçoeira. Ainda no Canto V, ele dialoga nos versos 177-179: “Nunca entrarei em jangada, se for contra tua vontade, / a menos que te resolva, ó deusa, a fazer juramento / de que não tens intenção de outros males, agora, causar-me.”

É comum nessa estrutura narrativa a figura de um *mentor*, chamada por Joseph Campbell de “ajuda sobrenatural”. Em Odisseia quem cumpre o papel é a deusa Atena.

Suas primeiras aparições na obra são para os familiares do herói, consolando e encorajando-os. Inclusive, ela também cumpre esse papel de mentoria para Telêmaco, aparecendo em formas variadas, como visto nos vv. I, 196-199: “Não, não morreu sobre a terra o divino Odisseu, mas ainda / vive e talvez ora se ache detido no largo oceano, /em qualquer ilha por ondas cercada, onde seres malvados / e sem polícia por força o retém, muito contra a vontade.” De acordo com Campbell (1992), essa figura tende a trazer proteção e bons conselhos. O ajudante costuma aparecer em forma masculina em histórias clássicas, como foi o caso de Atena no trecho acima, uma vez que se passou por um estrangeiro. Porém, a deusa também é auxiliar crucial para a sobrevivência de Odisseu, contornando inúmeras vezes os desafios do herói, possibilitando proteção significativa. Isso ficará em evidência no avanço da narrativa.

A passagem pelo primeiro limiar tem seu ponto de início na movimentação de Odisseu desejando sair da ilha e os primeiros passos de seu trajeto fora dela. Sobre essa etapa, Martinez discorre:

Nesse ponto, o herói ainda não sanou todas as suas dúvidas de que está fazendo a coisa certa e precisa abrir mão de algo que lhe é caro para iniciar uma nova fase da vida, que certamente o colocará no futuro num nível de aprendizado emocional, intelectual ou de vida muito mais amado do que o que possui. (2008, p. 96)

Odisseu repete inúmeras vezes sobre o valor afetivo de sua terra natal e como deixou tudo o que mais importava lá, sendo esse o combustível para que ele percorra todos os perigos. Calipso, em um último diálogo com o personagem, menciona esse valor que ele carrega e como ele se manteve fiel a si mesmo, aos seus valores e familiares durante toda jornada até o momento narrado. Para que ele encontrasse aprendizado emocional, a conversa de Calipso ganha teor simbólico dentro da jornada, fortalecendo o personagem e relembrando por reflexões tudo aquilo que o fez resistir.

Com as instruções de Calipso, Odisseu aceita enfrentar os novos perigos, sendo surpreendido por Poseidon no décimo oitavo dia de aventura. Agindo rapidamente, o herói sobe em um dos pranchões e desapega de seus trajes fornecidos pela ninfa. Servindo como véu imortal, a roupa protege Odisseu para que ele não corra risco de falecer. Atena tem a ideia de intervir no dilema, guiando e obstruindo os caminhos dos ventos. Assim, o herói permaneceu por duas noites e dias imaginando que a Morte estava próxima, até que ele consegue avistar território firme, onde se estabelece em estado de fragilidade.

Mantendo seu papel como mentora, Atena intervém em sonho para Nausícaa, princesa da ilha Feácia e filha de Alcínoo, fazendo que o herói Odisseu passe para a próxima etapa da jornada. Vogler a define como “*Provas, aliados e inimigos*”. Em breve definição, essa fase é responsável por uma maior imersão no mundo novo e para isso o herói passará por diversos testes, normalmente tiram ainda mais o personagem de sua zona de conforto e, por isso, aliados deverão conduzir para a sucessão de fatos.

Nausícaa recebe um recado de Atena sobre o desleixo de suas roupas e a necessidade de tomar uma providência em relação a isso. Assim, implanta psicologicamente a ideia, que se torna um pedido da moça para seu pai, que concede permissão para que ela transite para o rio com os trajés.

O trecho evidencia a situação da família, que é capaz de fornecer meios imediatos para saciar desejos e necessidades, além de trabalhadores que os servem. Essa informação funciona como uma prévia de recursos que Odisseu pode adquirir por meio dos futuros aliados, além de mostrar traço receptivo da personalidade do rei.

A princesa lavava as roupas com tranquilidade ao lado das servas e estavam prontas para o retorno ao lar, quando Atena intervém novamente e coloca uma bola para captar atenção da jovem. Isso a leva até Odisseu, que estava em situação física precária. Ao vê-la, o herói se emociona, elogiando e bajulando a adolescente, além de narrar dilemas enfrentados até o momento presente da jornada. Mostra certo pessimismo quanto ao seu destino, pois diversos acontecimentos negativos mudaram o ego do herói, que ganhou tons melancólicos. Cauteloso, solicita apoio da jovem princesa e detalha os próximos passos do que deve ser executado. Como visto em

Por isso tudo, senhora, te imploro piedade; primeiro
que a ninguém mais te suplico na angústia, porque não conheço
dos habitantes nenhum, que demoram por estas paragens.
Mostra onde fica a cidade e um pedaço de pano me cede
para cobrir-me, se acaso o trouxeste envolvendo tua roupa.
Deem-te os deuses obter quantos bens no mais íntimo almejas,
casa e marido, assim como com ele viver em concórdia
sem semelhante, pois nada é mais grato, nem mais de almejar-se,
do que marido e mulher governarem, acordes, a casa,
em comunhão de vontades. Com isso os amigos se irritam,
mas os amigos exultam; ao máximo os dois rejubilam. (*Od.*, VI, vv.

175-185)

Imediatamente a jovem e suas servas oferecem vestes ao herói, que deseja colocar sozinho. A princesa Nausícaa começa a nutrir sentimentos por ele, mas age de maneira parcial e passa as informações de como ele deveria chegar ao palácio do rei. Para que os

moradores não cogitassem que ela encontrou o pretendente ideal, Nausícaa pede para que ele se esconda no bosque de Atena e descreve o palácio onde seria possível encontrar os seus pais e pedir ajuda.

Atena, mais uma vez, se mostra uma mentora presente e mostra o caminho correto para o palácio sem que haja interrupções dos moradores locais. Para isso, transforma-se em uma donzela bondosa. Com sucesso, ele encontra o espaço e Atena lança um conselho: “Vai para dentro, não mostres receio. / Quem tem coragem consegue levar a bom termo as empresas / em que se mete, ainda mesmo que venha de terra estrangeira.” (Od., VII, vv. 50-52). Além disso, ela transmite detalhes sobre a perspectiva familiar.

Assim que encontra Arete, a rainha, Odisseu se ajoelha e suplica ajuda. Ele é bastante expressivo ao desejar bençãos para todos os membros da realeza. Nota-se que o herói utiliza muito bem os artifícios recebidos por Atena, conduzindo o diálogo com muita clareza de detalhes e elogios, facilitando possibilidades de ser aceito. Alcínoo também dialoga com o herói, fornecendo banquete e promessa de ajudar no retorno para sua morada. Questiona sobre suas origens e Odisseu conta tudo que viveu. Comovido, o rei promete que no dia seguinte seria possível levá-lo para o lar, e a esposa concede conforto para o pouso do homem.

No dia seguinte, o rei convoca feácios para a recepção do estrangeiro. Há promoção de jogos atléticos e música. Odisseu apresenta tom melancólico, mas cede às investidas de Laodamante e prova sua força perante todos. Odisseu chora ouvindo os cantos do aedo Demódoco e conta sua história completa para os presentes no local.

A aproximação da caverna secreta é um momento de preparação. Martinez pontua:

Como num jogo de xadrez, a pessoa está a um lance do cheque-mate, ou seja, do momento mais crítico da partida (a Provação Suprema). É hora, portanto, de verificar se está preparada, pois em breve sofrerá aspectos que até então tinham sido negados na própria personalidade, áreas movediças nas quais o confronto pode ter sido cuidadosamente evitado. (MARTINEZ, 2008, p. 89)

Dessa forma, Odisseu agradece pela hospedagem e tratamento, indo em direção ao barco, juntamente com os outros companheiros. O retorno é concluído e os feácios deixam Odisseu dormindo em sua terra natal, ao lado dos presentes que ganhou de Alcínoo.

Atena, mais uma vez, mostra-se na figura de um moço, com missão de confortar Odisseu e dar-lhe as notícias. Odisseu questiona com emoção onde estava e saúda pela

presença de alguém que poderia ajudá-lo. Atena responde que estava em Ítaca e que o nome do herói é conhecido por todos. Porém, Odisseu mente e diz que é de Creta. Atena, sorridente, assume para o herói quem ela realmente é.

Comovido, Odisseu revela gratidão pela motivação gerada pela deusa através dos estágios que passava. Atena continua o diálogo, contando dos pretendentes e da situação atual de seu palácio. Reconhecendo a importância da sua mentora, admite sua dificuldade para enfrentar os novos inimigos e percebe que, sem a informação de Atena, provavelmente sua morte estaria decretada a partir do momento que chegasse ao palácio. Atena conforta o herói, prometendo que ele terá êxito em sua maior dificuldade e que fornecerá um disfarce para adentrar o local. A mentora aconselha também que o homem procure Eumeu, o porqueiro, para que lhe forneça hospitalidade. Conhecido pelo zelo, seria a segurança do herói que retornara ao lar.

Assim, Eumeu leva-o para sua choupana para que pudesse se acomodar e contar sua história. Sem revelar-se inicialmente, Odisseu percebe o pessimismo do porqueiro quanto ao possível retorno do rei de Ítaca. Narra a história solicitada, mostrando os feitos de si próprio, mas Eumeu considera os trechos que citam o rei de Ítaca pouco verossímeis. Mesmo com a insistência de Odisseu disfarçado, o porqueiro não se convence e apenas prepara mantimentos para o repouso do hóspede.

Atena, percebendo que se trata de um tempo preparatório, instrui através de um sonho de Telêmaco que ele deveria voltar para sua terra. O jovem obedece ao chamado e prepara a volta. Odisseu, ainda disfarçado, questiona sobre os pretendentes e Eumeu conta suas características. Trata-se da preparação final para que o herói tenha ferramentas e estratégias de combate de acordo com os perfis da oposição. Prudente, o filho de Odisseu vai ao encontro do porqueiro e tem a relevação do pai. Juntos armam um plano para a recuperação do palácio.

O herói adentra o palácio em seu disfarce e se apresenta como um mendigo. Com isso, coleta informações que poderiam ser úteis sobre os pretendentes. Um outro mendigo, Iro, se irrita com a presença do homem disfarçado. Odisseu batalha com o informante dos pretendentes e vence, causando a ira dos homens

Posteriormente, pai e filho recolhem as armas do palácio, a fim de prepararem-se para o enfrentamento dos oponentes e Penélope narra o método que será utilizado para a

seleção dos moços, tratando-se de um desafio em que o pretendente deve envergar-se em um arco. Odisseu adquire a nova informação como mais uma ferramenta para seu preparo.

Depois, o herói planeja a ordem da execução. São esses atormentados por risos infinitos e uma profecia de Teoclímene sobre a volta de Odisseu. Continuam o banquete tranquilamente, e logo Penélope apresenta o desafio com a justificativa de exaustão quanto aos homens aproveitando dos bens do palácio.

Começa a *provação* de Odisseu, ou seja, a etapa que determina a moldura mais consistente de traços importantes e tomada de decisões do herói, apresentando excesso de adrenalina por ser um momento de impacto. Costuma ser um clímax para a narrativa e também o momento em que o herói deverá mostrar coragem e maturidade, aliados para conseguir vencer e sobreviver.

O rei de Ítaca acompanha ao lado do porcareiro e do vaqueiro o desempenho dos pretendentes, que fracassam gradativamente. Telêmaco tenta a sorte no desafio como uma alternativa de resgatar a mãe, mas também não conclui. Em diálogo com Eumeu e o vaqueiro, Odisseu disfarçado testa a lealdade de ambos. Com o sucesso da índole dos homens, o herói se revela e pede apoio a eles. Eurímaco e Antínoo, dois dos pretendentes, desejam sabotar o teste, adiando-o para terem tempo para a solicitação de apoio divino. Odisseu percebe e força-os, que, assim como os demais, fracassam. Penélope resolve deixar o estrangeiro (Odisseu disfarçado) tentar uma chance, embora não tenha manifestado interesse de se casar com a rainha. O desafio é cumprido com êxito e benção de Zeus.

Sobre o arco, então, apoiando-a, puxou logo as barbas e a corda,
de onde se achava sentado, no banco, e com vista segura
fez o disparo da flecha, que pelos machados perpassa,
sem falha alguma. Através dos anéis e da porta evolou-se
o dardo brônzeo. (*Od.*, XXI, vv. 119-123)

O ápice da *provação* começa com a execução dos pretendentes. O primeiro é Antínoo, seguido por Eurímaco e outros antagonistas. O herói pede ao filho para que cuide da sala de armas. Essa, por sua vez, havia sido invadida por Melântio. Odisseu tira a vida do invasor. Os pretendentes julgam ser o momento certo para o ataque e o rei de Ítaca suplica por Atena. Ela aparece em forma de Mentor, companheiro de Odisseu, e passa uma mensagem para ajudar o herói mentalmente, encorajando-o e comparando-o com seu passado.

Vogler (2006) aponta que essa etapa se mostra como uma crise que resultará em mudança. Todos que passam pela quase morte e sobrevivem acabam por abrandar suas escolhas, agindo com mais sabedoria. A estratégia de Odisseu tem êxito devido ao caráter adquirido no enfrentamento corajoso de todas as dificuldades.

Os pretendentes atiram dardos. Um deles acerta levemente Telêmaco. Odisseu revida e lança contra Leócrito, que é fadado à morte. Assim, os sobreviventes desesperam-se e pouco a pouco são mortos. As serventes traidoras também não são poupadas da vingança. Os funcionários leais festejam o acontecimento. Com isso, a prova chega ao fim. Odisseu recupera o domínio de seu lar e recebe o carinho das pessoas que nunca o esqueceram. O trecho contém o que Vogler (2006, p. 162) chama de *êxito de comoção*: “Uma boa estrutura funciona através de uma diminuição e um aumento alternados da sorte do herói e, paralelamente, da emoção do público.” Odisseu consegue matar alguns oponentes e posteriormente sofre a surpresa da sala de armas ser invadida, porém retoma seu espaço de poder. Aqui, o herói mata seu ego e transcende.

Como fase de recompensa, Odisseu recebe o almejado tesouro que motivou toda sua jornada: o reconhecimento de Penélope. O recado é passado através de Euricléia, ama da rainha. Para compreender se realmente se tratava de Odisseu, testa-o através de uma fala sobre um leito da casa. Reconhecendo os detalhes reais, o herói responde com a real descrição da construção. A prova necessária foi dada e Penélope reconhece o marido, levando-o para o leito do casal e trocam carícias. Posteriormente narram os acontecimentos do tempo em que ficaram separados. Acontece na etapa algo comum que é narrado por Vogler: cenas de amor como celebração da recompensa.

Para *o caminho de volta*, o trecho que mostra a busca de Odisseu pelo pai, Laertes, se mostra ideal. Inicialmente, o melancólico velho não reconhece o filho, mas o cenário muda quando Odisseu mostra o sinal de ataque de javali presente em seu corpo. Tentando retomar sua vida comum, o guerreiro convida a figura paterna para se alimentar e mostra certo desdém com o que poderia acontecer, como visto em XXIII, vv. 407: “Velho, já sabe de tudo. Por que te ocupares com isso?”

O momento da *ressurreição* é marcado pelo caos da cidade após o evento sangrento gerado por Odisseu. Eupites, pai de Antínoo, rebela-se contra o rei de Ítaca. Odisseu e companheiros preparam-se para o embate, mas Atena intervém na figura de Mentor e pede para que haja paz entre o rei e toda população de Ítaca. Com isso, a

ressurreição é concluída e Odisseu recebe o seu desejado tesouro em veredito, como visto em XXIII, vv. 546-548: “Pacto de paz permanente firmou entre os grupos inimigos / a de olhos glaucos, Atena, a donzela de Zeus poderoso, / mui semelhante a Mentor, na figura exterior e na fala.”

Odisseu volta a ser um rei para seu povo, contendo uma bagagem emocional e lógica mais consistente. Agregou diversos valores ao seu caráter, como a capacidade de ouvir, a paciência, prudência e a lealdade.

Tal epopeia descreve características ideais que um bom homem deveria ter, e para isso, demonstra uma longa jornada com momentos de exaltação e humilhações, mostrando um espelho da vida real (com licenças poéticas), pois todo indivíduo necessita de provações, sensibilidade e coragem para lidar com os problemas cotidianos, causando identificação e justificando sucesso até a contemporaneidade.

Costa e Tavares (2018) afirmam que há duas forças atuantes no herói em seu mito: a primeira é o caráter definidor das regras e limitações do personagem. A segunda, por sua vez, trata-se de impulsos e universos desconhecidos do herói. Odisseu é um exemplo claro desse dualismo, pois, muitas vezes, a rebeldia o consumiu, enquanto, em outros, o herói usava de sua moral interna, que alimentava seus passos e o deslocava para a modéstia e a perseverança.

Uma vez que já vimos como se constrói uma jornada clássica de heróis, passemos a outro texto mais contemporâneo, mas que junta diversos mitos antigos em seu interior, para notar com a estrutura na jornada épica se repete.

5. AS CRÔNICAS DE NÁRNIA E A JORNADA DO HERÓI

A série de romances do gênero fantasia do escritor irlandês C. S. Lewis contém sete aventuras sobre o reino de Nárnia. Trata-se de um lugar mágico com metáforas relacionadas ao cristianismo, assim como mitologia grega e simbologias de diversas culturas. Famosa no mundo todo, a sequência de publicações teve início em 1950, com o volume mais famoso: *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*. Conta a história de quatro irmãos: o corajoso e altruísta Pedro, a prudente e prática Susana, o rebelde e ganancioso Edmundo e a sensível e curiosa Lúcia.

Contextualizada na Segunda Guerra Mundial, a narrativa conta que a mãe dos jovens os manda para uma mansão segura, onde poderiam ter desenvolvimentos saudáveis longe do caos e das mortes. Dessa forma, conhecem o emblemático Professor Digory Kirke, que é conhecido por receber visitas constantes em seu lar por motivos misteriosos.

A intertextualidade fornecida pela obra proporcionou destaque notório, uma vez que se consolidou como uma das obras mais populares dos séculos XX e XXI. A religiosidade retratada é notada por muitos através da ambiguidade. Porém, a grande maioria aprecia o universo de Lewis sem aprofundamento nas alegorias, vendo-o como obra infanto-juvenil com beleza sensível e personagens complexos.

É possível comparar as figuras criadas por Lewis com conceitos muito populares das religiões cristãs, como será visto ao longo da análise. A Jornada do Herói dentro da narrativa funciona como instrumento intensificador do propósito de C. S. Lewis, que alia linguagem acessível e metáforas enriquecedoras, possibilitando um leque de mensagens morais e cristãs para todos os públicos, gerando a identificação do leitor religioso e ganhando simpatia até mesmo daqueles sem interesse no significado espiritual.

O mundo comum do quarteto é marcado pelo caos da guerra, que os leva para a casa do professor em busca de uma vida tranquila. Embora os fatos narrados não sejam de extrema calma, ainda comportam em suas características a ignorância quanto a um estilo diferente de vida.

Era uma vez duas meninas e dois meninos: Susana, Lúcia, Pedro e Edmundo. Esta história nos conta algo que lhes aconteceu durante a guerra, quando tiveram de sair de Londres, por causa dos ataques aéreos. Foram os quatro levados para a casa de um velho professor, em pleno campo, a quinze

quilômetros de distância da estrada de ferro e a mais de três quilômetros da agência de correios mais próxima. (LEWIS, 2002, p. 5)¹

A quebra de realidade, que funciona como chamado à aventura, acontece em uma brincadeira de esconde-esconde dos jovens irmãos. A mais nova, Lúcia, encontra um guarda-roupa emblemático como objeto de avanço no jogo. Acidentalmente, a caçula encontra um mundo bastante diferente do que é esperado ver dentro do móvel, com árvores e neve. O sentimento da personagem é o mais comum da etapa:

Sentiu-se um pouco assustada, mas, ao mesmo tempo, excitada e cheia de curiosidade. Olhando para trás, lá no fundo, por entre os troncos sombrios das árvores, viu ainda a porta aberta do guarda-roupa e também distinguiu a sala vazia de onde havia saído. Naturalmente, deixara a porta aberta, porque bem sabia que é uma estupidez uma pessoa fechar-se num guarda-roupa. Lá longe ainda parecia divisar a luz do dia. (LEWIS, 2002, p. 7)²

A criança encontra um fauno chamado Sr. Tumnus. Ele a convida para tomar um chá em seu lar. Isso poderia levá-la para a imersão da jornada, mas de maneira educada, inicialmente Lúcia rejeita, fazendo haver a etapa *recusa do chamado*. O modo que a personagem declina do convite é descrito por Vogler, sendo uma conversa cordial em que a personagem pede desculpas pela rejeição e justifica a ação. Porém, insistente, o fauno acaba conseguindo a companhia da garota. De imediato Sr. Tumnus funciona como mentor da personagem, uma vez que a guia e ensina sobre o reino e também sobre as dificuldades vividas pelo povo. Ele conta o motivo de sempre ser inverno no reino chamado Nárnia: uma rainha feiticeira de má índole condenou o local com a frieza.

Uma quebra de expectativa ocorre quando o fauno chora e confessa ser uma figura negativa, pois não a deixaria voltar para casa, uma vez que isso o condenaria aos olhos da Feiticeira Branca e ela poderia punir o ser mágico. Com calma, Lúcia consegue convencê-lo a guiá-la de volta para onde foi encontrada e assim consegue o retorno para o lado exterior do guarda-roupa.

¹ Once there were four children whose names were Peter, Susan, Edmund and Lucy. This story is about something that happened to them when they were sent away from London during the war because of the air-raids. They were sent to the house of an old Professor who lived in the heart of the country, ten miles from the nearest railway station and two miles from the nearest post office. (p. 1)

² Lucy felt a little frightened, but she felt very inquisitive and excited as well. She looked back over her shoulder and there, between the dark tree trunks; she could still see the open doorway of the wardrobe and even catch a glimpse of the empty room from which she had set out. (She had, of course, left the door open, for she knew that it is a very silly thing to shut oneself into a wardrobe.) It seemed to be still daylight there.(p. 4)

Entusiasmada com a mágica do lugar, não mede esforços para convencer seus três irmãos sobre tudo que viu. Mais pragmáticos que a caçula, os companheiros negam que as palavras da pequena carreguem algum fundamento.

Edmundo, o mais rebelde, entra por acidente no Reino de Nárnia. Encontra-se com a rainha má, que faz o mocinho cair em tentação com propostas de oferecer reinado e comidas gostosas caso ele levasse os três irmãos para o encontro com a realeza. Ele volta para o mundo normal junto da companhia de Lúcia (que fazia sua segunda visita) e, orgulhoso, nega para os irmãos mais velhos todas as afirmações do relato da caçula.

Essa etapa é a *recusa do chamado* para os irmãos de Lúcia, marcando os chamados da caçula e a falta de fé dos companheiros, que cogitam ser imaginação fértil, mentira e até mesmo início de insanidade. Em uma conversa com o professor, o ponto de vista dos irmãos mais velhos começa a ser modificada quando ele propõe uma visão lógica e sem preconceitos:

- Lógica! – disse o professor para si mesmo. – Por que não ensinam mais lógica nas escolas? – E dirigindo-se aos meninos declarou: – Só há três possibilidades: ou Lúcia está mentindo; ou está louca; ou está falando a verdade. Ora, vocês sabem que ela não costuma mentir, e é evidente que não está louca. Por isso, enquanto não houver provas em contrário, temos de admitir que está falando a verdade. (LEWIS, 2002, p. 25)³

Assim, é possível assumir que o professor agiu como uma espécie de mentor para os jovens que não presenciaram o que Lúcia e Edmundo viram, encorajando-os para o embarque da aventura.

Se, de fato, existe nesta casa uma porta aberta para um outro mundo (e devo dizer que esta casa é muito estranha, e eu mesmo mal a conheço), e se Lúcia conseguiu chegar a esse mundo, não ficaria nada admirado se ela houvesse encontrado lá um tempo diferente; assim, podia muito bem acontecer que, embora ela ficasse muito tempo lá, a gente não percebesse isso no tempo do nosso mundo. Lúcia, na idade dela, não deve saber disso. Logo, se estivesse fingindo, deveria ficar escondida durante mais tempo, para depois contar a mentira. (LEWIS, 2002, p. 25)⁴

³ “Logic!” said the Professor half to himself. “Why don’t they teach logic at these schools? There are only three possibilities. Either your sister is telling lies, or she is mad, or she is telling the truth. You know she doesn’t tell lies and it is obvious that she is not mad for the moment then and unless any further evidence turns up, we must assume that she is telling the truth.” (p. 24)

⁴ “If there really a door in this house that leads to some other world (and I should warn you that this is a very strange house, and even I know very little about it) — if, I say, she had got into another world, I should not be at a surprised to find that the other world had a separate time of its own; so that however long you stay there it would never take up any of our time. On the other hand, I don’t think many girls of her age would invent that idea for themselves. If she had been pretending, she would have hidden for a reasonable time before coming out and telling her story.” (p. 25)

As personalidades distintas dos irmãos fazem os encontros das etapas iniciais não serem sincronizados, o que mostra o crescimento individual e coletivo de cada um.

A governanta da casa é conhecida pelo temperamento irritado, e, com as visitas, o quarteto é obrigado a esconder-se no guarda-roupa. Logo percebem que Lúcia tinha razão, pois encontram um ambiente diferente do que é esperado do móvel. Encontram, dessa forma, espontaneamente, a próxima etapa, denominada *a travessia do primeiro limiar*. Joseph Campbell discorre a respeito do assunto em *O Poder do Mito*:

Existem heróis das duas espécies, alguns escolhem realizar certa empreitada, outros não. Num tipo de aventura, o herói se prepara responsabilmente e intencionalmente para realizar a proeza. (...) Depois existem aventuras às quais você é lançado – como alistar-se no exército, por exemplo. Não era sua intenção, mas de repente você se vê ali. (1990, p. 143)

Avistam árvores e neve e resolvem adentrar o bosque. Na fase decorrente, a curiosidade é um elemento crucial para que haja estímulo da jornada. Os personagens assumem a responsabilidade para caminhar rumo ao desconhecido, não importando inicialmente com possíveis riscos de um lugar novo e com contraste elevado em relação ao que haviam vivido anteriormente nas respectivas vidas. Lúcia, como a que continha maior experiência no ambiente, resolve guiar os irmãos para a casa do seu amigo fauno, porém, ao chegarem, descobrem que o local havia sido revirado e destruído, com acúmulo de neve e um bilhete que informava que o ser foi vítima da rainha, estando preso por acobertar Lúcia em sua caverna.

Sentindo-se culpada, a garotinha resolve se envolver em uma possível recuperação do amigo, mesmo que seja uma tarefa perigosa devido ao poder da feiticeira. Um pássaro se mostra aliado e aponta direção para guiar o quarteto. Juntos encontram um castor, que os acolhe com a Sra. Castora. Inicia-se a etapa *provas, aliados e inimigos*, que abrange uma sequência normalmente crucial de fatos da narrativa. De acordo com Vogler (2006), essa etapa deve delimitar de forma mais abrangente o contraste do mundo normal com o novo cenário e é o que ocorre, uma vez que animais falam, são receptivos conselheiros e figuras mágicas entram em cena.

Em um dique, o casal de castores oferece comida e narra as maldades da feiticeira, que é capaz de transformar qualquer coisa em estátua. Mencionam também sobre a existência de um salvador, nomeado Aslam. O nome traz uma sensação de tranquilidade para Pedro, Susana e Lúcia, enquanto causa medo em Edmundo, pois ele é a representação do desviado. Sr. Castor menciona que a procura do leão deveria acontecer e que uma

profecia cruzava os nomes dos irmãos a tudo que poderia mudar para sempre o mundo de Nárnia. Edmundo, ainda tentado pelas ideias da feiticeira, foge ao seu encontro. Ciente do que pode ter acontecido, o Castor recomenda uma fuga imediata, pois assim que a rainha soubesse da presença do outro filho de Adão e das duas filhas de Eva, viria imediatamente para matá-los para que a profecia não se cumprisse. O casal de castores e os irmãos se retiram e correm em busca de uma forma de resolver tudo que estava pendente.

No percurso, havia comemoração visível do Natal, o que não ocorria desde que a feiticeira começou sua dominação. Significava possível retorno do poderoso Aslam e enfraquecimento da rainha. Presenciaram também a visita de Papai Noel, que presenteou os castores e também o trio. Pedro recebeu uma espada para lidar com os inimigos em batalhas que estavam por vir. Susana recebeu um arco e uma trompa de marfim. Lúcia, por sua vez, é contemplada com uma garrafa que oferece cura aos aliados e um punhal. O velho mitológico vibra de alegria com a volta de Aslam, o denominando de “Verdadeiro Rei”, e continua seu trabalho.

Enquanto isso, Edmundo sofre com os maus tratos da feiticeira, que começa uma jornada em busca do rei e rainhas da profecia. Convoca um lobo para ir ao dique dos castores. Percebendo uma reunião natalina no trajeto, a criatura de má índole transforma os envolvidos em estátuas. Simultaneamente, nota que a neve estava derretendo e a vegetação começava a se revelar, mostrando que o poder da rainha estava sendo ameaçado.

Após muito tempo, os heróis conseguem alcançar a façanha de encontrar Aslam e a Mesa de Pedra. Todos ficaram imóveis ao vê-lo, sendo Pedro o primeiro a tomar iniciativa de um contato. O sábio leão dialogava com o rapaz, quando ouvem um barulho e percebem que as irmãs estavam em perigo, pois um dos lobos da Feiticeira Branca ameaçava as meninas. Tomando coragem, Pedro fere o animal: “Pedro não estava sentindo uma coragem extraordinária. Verdade seja dita, estava até começando a sentir-se mal... Mas isso não o impediu de fazer o que tinha de ser feito.” (p. 62). O lobo, por sua vez, teve encontro decretado com a morte. Aslam o lembra de limpar a espada, o que pode ser interpretado como metáfora para não se tornar uma figura marcada pelo desejo de sangue, morte e vingança. Sua honra deveria ser constante, para que nunca perdesse os valores que realmente merecem ser preservados.

Edmundo estava prestes a sofrer uma morte dolorosa pela Feiticeira Branca e seus aliados, quando foi resgatado, sem se recordar de muitos detalhes sensoriais. Levado para a companhia de seus irmãos e tem uma conversa inesquecível com Aslam. O leão aconselha a não relembrem os atos negativos, pois já passou. O irmão desviado pede desculpas.

De forma inesperada, a feiticeira aparece e pede uma conversa com o leão. Ela o lembra da Mágica Profunda, pregada na Mesa de Pedra, que sugere que traidores como Edmundo deveriam ser mortos. Aslam se recorda sobre o que a feiticeira alega e isso causa pânico nos irmãos. Porém, em diálogo privado, ambos chegam ao acordo de não consumir o ato de matar Edmundo. No restante do dia, o sábio animal prepara Pedro para uma intensa batalha, mas não garante se estará por perto para ser um guia.

Os jovens percebem certa melancolia no olhar do leão e se contagiam pelo sentimento. A tensão instalada revela a *aproximação da caverna oculta*. Lúcia e Susana o seguem e percebem uma emboscada da Feiticeira. Torna-se explícita a ideia de um trato da vilã com Aslam: em troca da vida do animal mágico, Edmundo seria poupado. As meninas sofrem em silêncio enquanto observam a execução do companheiro de jornada. Na Mesa de Pedra, cortam a juba do animal e fazem inúmeras zombarias. O texto cita, inclusive, que os mais covardes começam a se exaltar enquanto Aslam é amarrado, ferido e, enfim, morto. Trata-se da etapa *a provação*, com o confronto do inimigo e transformação psicológica. Funciona tanto para Aslam, que passa pela morte, quanto para Susana e Lúcia, que presenciam uma das cenas mais dolorosas de suas vidas sabendo que nada podem fazer para a salvação.

Após a execução, escutam a vilã dar ordens para que matem o restante dos oponentes. Com a retirada dos animais aliados da Feiticeira, as meninas se aproximam do leão sem vida e lamentam sua partida. O sentimento de dor extrema é discorrido na narrativa. Após um tempo, ratos se aproximam do corpo sem vida e roem as cordas que prendiam Aslam.

Em um momento de distração, ouvem um barulho. Ao olharem para trás, percebem que o amado companheiro estava vivo novamente, com a juba restabelecida e uma imagem límpida. Ele explica que a vilã se esqueceu de uma parte importante da lei que procurava executar: “Saberia que, se uma vítima voluntária, inocente de traição, fosse executada no lugar de um traidor, a mesa estalaria e a própria morte começaria a andar

para trás...” (p. 73) Dessa forma, o leão estava mais forte e preparado para promover justiça em Nárnia.

Na presença das meninas, Aslam encontra o castelo da feiticeira e proporciona a libertação das estátuas que foram vítimas da maldosa personagem. O Sr. Tumnus foi um dos que conseguiram retorno à forma original.

Enquanto isso, Pedro e Edmundo enfrentam a provação na batalha: com seus conhecimentos da experiência vivida, arriscam suas vidas usando força física e habilidades estratégicas para expulsarem de vez a dominação da Feiticeira. Os personagens avistam diversas estátuas, mostrando que a maldosa rainha usou seus poderes mágicos como vantagem. Aslam enfrenta fisicamente a Feiticeira e obtém vitória.

Pedro, sem orgulho algum, avança e admite que o êxito provém de Edmundo, pois ele teve a ideia de desarmar a Feiticeira em determinado momento da batalha, destruindo a vara mágica em uma estratégia bem pensada. Porém, o rapaz estava muito ferido e Lúcia utilizou o presente que ganhou de Papai Noel para restaurar a integridade do irmão e dos outros feridos.

Com a vitória, o quarteto obtém a almejada recompensa: uma visão renovada de Nárnia, a companhia de amigos da jornada e a coroação de cada um dos irmãos. Estes podem, doravante, usufruir da sabedoria e simpatia do povo com a imagem de salvadores para terem uma vida feliz e equilibrada no reino mágico. Trata-se da etapa *a recompensa*.

É possível notar uma pequena inversão da numeração das etapas, pois *a ressurreição* é nítida diretamente após a narração dos fatos anteriores: a imagem dos personagens centrais avança para a vida adulta. Eles mudam o vocabulário e a aparência física também é alterada, pois não são mais os mesmos infantes do início da jornada.

No final da narrativa, os irmãos seguem um veado branco que os conduz até uma floresta de árvores altas, que continha uma lâmpada. A visão parece familiar para os irmãos. Após uma resistência de Susana, resolvem pela decisão conjunta seguirem o caminho, que os leva de volta para casacos de frio e a porta de um guarda-roupa. Os personagens encontraram *o caminho de volta*.

De volta ao mundo comum, os irmãos percebem que ainda são crianças, com a mesma idade da partida. Ficam extasiados com a passagem do tempo e todas as aventuras que foram vívidas em Nárnia, enquanto no mundo “real” o tempo pareceu estar parado.

Conversam com o professor sobre o assunto e percebem que, embora tenham a aparência de antes, suas vidas foram transformadas e preenchidas de belas histórias e sabedoria. É possível afirmar que se trata do *retorno com o elixir*, uma vez que obtiveram conhecimento e a garantia de força para lidar com diversos obstáculos, além de presenciarem valores como a amizade, lealdade e altruísmo. Uma bela fala do professor exemplifica o que foi adquirido como uma experiência única para cada pessoa:

Não creio que valha a pena entrar pelo guarda-roupa para procurar os casacos. Por esse caminho, nunca mais irão a Nárnia. Nem os casacos serviriam para muita coisa agora. Hein? Que tem isso? É claro que um dia vocês voltarão a Nárnia. Quem é coroado rei em Nárnia, será sempre rei em Nárnia. Mas não tentem seguir o mesmo caminho duas vezes. Na verdade, vocês nem devem fazer coisa alguma para voltar a Nárnia. Nárnia acontece. Quando menos esperarem, pode acontecer. (LEWIS, 2002, p. 88)⁵

A imersão na obra é possível pela identificação do leitor com os personagens e acontecimentos, pois a linguagem simples, os personagens cativantes e cheios de personalidade, o uso constante de metáforas e comparações são elementos presentes, além da simbologia carregada por arquétipos das mitologias presentes no imaginário coletivo e o tom acessível ao público infantil. Assim ocorrem a recuperação, o escape e o consolo, termos utilizados por Tolkien em sua obra *Sobre Histórias de Fadas* (1964) para definir, respectivamente, o retorno para a reflexão de detalhes ignorados do cotidiano, a intenção de embarque para horizontes fora do conhecido e a satisfação do leitor no acompanhamento da jornada e com os resultados que ela foi capaz de entregar.

Assim, C. S. Lewis foi capaz de transportar o seu leitor para uma jornada de aventuras ao lado dos personagens, propagando implicitamente sua mensagem de valores morais e éticos, pois ainda que o ser que experimenta sua leitura exclua qualquer sentido mitológico da simbologia (Aslam como representação de Jesus Cristo, Edmundo como pecador arrependido, Feiticeira Branca como a tentação do pecado, as estátuas de volta à vida como os cristãos ressuscitados e outras alegorias), o contato com a obra ainda é extremamente passível de fruição e identificação, pois os arquétipos utilizados transcendem usos religiosos exclusivos, dando a liberdade de o leitor atribuir sentidos de

⁵ “I don’t think it will be any good trying to go back through the wardrobe door to get the coats. You won’t get into Narnia again by that route. Nor would the coats be much use by now if you did! Eh? What’s that? Yes, of course you’ll get back to Narnia again some day. Once a King in Narnia, always a King in Narnia. But don’t go trying to use the same route twice. Indeed, don’t try to get there at all. It’ll happen when you’re not looking for it. And don’t talk too much about it even among yourselves.” (p. 100)

sua cultura e imaginação, levando ao mesmo ponto: valores como a bondade, lealdade, altruísmo, paciência e muitos outros.

Agora que vimos três exemplos do conceito de Jornada do Herói em obras de diferentes culturas e épocas, podemos tecer algumas aplicações desse conceito ao ensino escolar de literatura. Passemos a isso então.

6. A JORNADA DO HERÓI COMO INCENTIVO DE LEITURA

Segundo Carvalho e Ferrarezi (2017), quando a escola prioriza a alfabetização sem se encarregar de outras tarefas, como a competência leitora, é comum que haja uma deficiência da capacidade individual de raciocínio lógico, senso crítico e leitura de mundo. O impacto de uma competência leitora precária na vida de uma pessoa em uma sociedade letrada é imenso, podendo limitar seu poder de escolha, opiniões individuais e voz na sociedade, pois essa pessoa tende a não conseguir tirar proveito de toda cultura escrita e, por isso, ter mais dificuldade em esboçar de forma consistente a lógica cultural que deve basear suas falas.

Importante ressaltar que a escrita e a leitura não são dominantes em todas as organizações sociais. A maior parte da sociedade brasileira coloca a alfabetização e o letramento como portas de entrada para oportunidades. Indivíduos que não se adaptam ao modelo ficam à margem da sociedade, ainda que dominem outras habilidades. As culturas que não dependem da escrita dominam outras formas de estabelecer direitos, deveres, credos, educação formal etc. Costuma-se atribuir essa função à música, aos mitos, à dança e a outros meios. Ou seja, de toda forma, contar histórias e usar a imaginação para a criação de alegorias que colaboram para a formação do indivíduo têm-se configurado com um traço social universal. É necessário compreender a relevância de narrativas no desenvolvimento crítico do ser humano.

Em nossa sociedade, o livro tem papel fundamental na aquisição de informações, sendo uma ferramenta fascinante, uma vez que promove uma ressignificação de ideias, sonhos, criatividade e uma sequência de informações compiladas capazes de transformar o ser humano. Carvalho e Ferrarezi (2017) argumentam sobre o poder desse objeto, que, nas modernas sociedades letradas, como objeto e representação máxima de saberes, é um dos únicos capazes de subordinar ou libertar um povo. Por isso, é importante a formação do cidadão capacitado a discernir conceitos de sua moralidade e prezar por leituras que agreguem algum significado. Suas impressões e sentimentos são fundamentais para a recepção da ideia, e pouco a pouco o jovem se torna mais capaz de associar os conceitos lidos com outros do seu cotidiano ou para a resolução de problemas lógicos.

Para que o processo de alienação seja cada vez menor, é importante pensar em soluções que gradativamente reduzam essa realidade atual de informações digitais rápidas e passageiras, opiniões repassadas sem checagem de veracidade e a exclusão social. Uma

reforma educacional seria um passo relevante para a mudança de cenário, protagonizando espaço para um tipo de letramento que veja o aluno como ser crítico, pensante e participativo da sociedade.

O monomito pode ser uma chave conveniente para aplicações educacionais dentro da literatura como fruição. De acordo com Aleixo (2017), a visão bakhtiniana enriquece a experiência leitora, uma vez que se baseia em princípios como a experiência estética, ampliando a simbologia do livro para outras finalidades além do material, como a vivência única e pessoal de mundo, além de cultura e cognição. Assim, a Jornada do Herói se encaixaria como modelo para que a experiência fosse mais próxima da realidade dos jovens. Bach (2021, p. 305) complementa: “Essa posição de articulador entre mundo subjetivo e mundo externo consolida um sujeito reflexivo que consegue interferir nessa realidade e modificá-la.”

Como estética, nesse contexto, podemos contemplar a visão de George Steiner (1993), que propunha a recepção como aliada no processo literário. Segundo o autor, a experiência do leitor com o texto que se tem como objeto trata-se de uma “presença real”, pois a subjetividade do engajamento proporciona uma imersão ao entrar em contato com a obra. Em linhas gerais, isso quer dizer que o significado de uma obra literária vai além da intenção do autor ou de seu contexto de produção, sendo ampliado para a interação entre o texto e o leitor. Essa experiência não pode ser reproduzida ou imitada, pois depende dos fatores que influenciam a percepção individual do sentido para cada pessoa que entra em contato com ele, incluindo emoções.

A figura do docente deve ser amigável e mediadora, estimulando a percepção estética dos alunos. A impressão pessoal é o caminho principal para o aproveitamento da leitura, pois um livro não é um objeto acabado: só se torna completo em contato com as interações do seu público. O momento da leitura, então, se transforma em um convívio do imaginário interno da narrativa em contato com as visões de mundo de cada indivíduo que interage com a história.

As sensações internas e externas, portanto, se pronunciam através de manifestações e experiências diversas, produzindo um conhecimento próprio e necessário para o entendimento do mundo que nos cerca. Esse conhecimento se completa e se amplia com a dimensão sensorial e perceptiva, além do conceitual ou racional, o que nos permite criar e evoluir como seres humanos. Ressalta-se que criação e criatividade são elementos que não são exclusivos de quem vivencia arte, mas estão entremeados em várias experiências do agir, no dia a dia dos indivíduos, solucionando problemas cotidianos de diversas ordens, como vestuário, habitacional, mobiliário, e também nas questões

relativas a cor, forma e composição plástica de objetos e utensílios em geral. (ALEIXO, 2017, p. 3)

A subjetividade é a soma de visões sociais, culturais, emocionais e bagagens intelectuais que cada indivíduo absorve em sua vida intelectual. Duas pessoas inseridas em uma mesma região podem ter opiniões semelhantes sobre a obra, mas uma pode acrescentar a sua leitura diversos detalhes e interpretações que não foram visíveis durante a leitura de outrem e isso ocorre porque a somatória de exposições externas cria indivíduos únicos.

Ao adentrar pelos meandros da fruição, percebemos que fruir um texto literário está ligado tanto à esfera da vontade como a do desejo, categorias extremamente subjetivas que demonstram como a fruição é parte constitutiva de cada sujeito. Perceber o mundo e conseguir entender sua complexidade coloca o indivíduo num movimento de interação entre suas concepções e esse mundo que se lhe apresenta. Essa posição de articulador entre mundo subjetivo e mundo externo consolida um sujeito reflexivo que consegue interferir nessa realidade e modificá-la. (BACH, 2021, p. 305)

Uma ferramenta para iniciar uma recepção da obra é a identificação ou repulsa de seus elementos, como ideais, personagens, cenários etc. A ideia de inconsciente coletivo proposta por Jung menciona que todos os indivíduos, de todas as culturas e regiões do planeta, compartilham arquétipos e conceitos que agem de maneira mais profunda que o inconsciente individual: “Em outras palavras, são idênticos em todos os seres humanos, constituindo, portanto, um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo.” (JUNG, 2000, p. 15)

Esses arquétipos são carregados de significados enigmáticos que prendem a mente dos humanos e cativam seus interesses. Muitas vezes é possível se identificar instantaneamente com os ideais desses conceitos, enquanto também é nítida a rejeição com outros.

Muitos personagens comuns no imaginário humano são representações desses arquétipos e por isso torcer para a vitória de um herói, sentir afeto por um velho sábio e desgosto por um ser que vive na sombra é um processo natural, pois reflete o caráter pessoal do leitor na imersão da história.

Uma possibilidade de incentivo literário e produção textual para salas de aula consiste na imersão do aluno (sujeito social) no modelo da Jornada do Herói, criando uma identificação do jovem com diversos heróis das narrativas diversas. Como trata-se de uma ideia de Joseph Campbell fundamentada em Carl Jung e os arquétipos inconscientes, a aplicação da teoria na vida real é viável e recorrente, como evidenciou Mônica Martinez

em seu trabalho *Jornada do Herói: A estrutura mítica na construção de histórias de vida em jornalismo*, de 2008. A autora afirma haver um padrão similar à estrutura do monomito quando jornalistas questionam sobre histórias de superação ou eventos traumáticos para os entrevistados.

Costa e Tavares (2018) explicitam que o mito do herói é a ferramenta para a independência psíquica e revela ênfase no ego, ou seja, todos os indivíduos são capazes de sentir a experiência.

Dessa forma, levando o aluno para o protagonismo e espelhamento com o arquétipo do herói, ele poderá ter uma leitura estética e ampliar para comparações do mundo real e outras artes. Percebendo que narrativas não se limitam ao universo literário, o discente verá elementos de sua própria vida em filmes, séries de TV e streaming, jogos digitais e de tabuleiro, canções, desenhos e outras formas de expressão. Mostrando que a narrativa de suas vidas está presente em toda parte e conscientizando os alunos da importância de assumirem o papel principal de suas narrativas, é possível incentivar a apresentação de textos autorais, oficinas de jogos e diálogos de dilemas comuns das jornadas heroicas juvenis.

Os alunos podem ser convidados para uma roda de conversa, em que o professor age como mediador de sonhos pessoais, dificuldades enfrentadas, convívio social e outros tópicos, levando-os à reflexão sobre quem eram no início dos acontecimentos, como se sentiram no meio das trajetórias, quem foram seus aliados e inimigos, quais decisões dolorosas foram tomadas, como se veem atualmente e possíveis metas para o futuro.

Potencializando essa imersão, poderiam mencionar obras de diversas categorias que reproduzem esses anseios e outros, que metaforicamente, apresentam semelhanças com as jornadas pessoais enfrentadas por si próprios, amigos, familiares e outros.

Estimula-se, assim, a leitura de mundo e noções de literatura comparada, uma vez que o aluno agregará seus conhecimentos de obras previamente lidas e saberes do mundo, percebendo que a literatura é uma forma de expressar emoções e valores humanitários, além de ser um ótimo aliado para ampliação de repertório cultural. Funciona ainda como escape saudável, unindo e separando mundos de acordo com a fruição e a lógica.

Mostrando a importância do livro, o professor poderá explicitar a beleza de viver em comunidade e que cada indivíduo pode contribuir com um pedaço de sua própria

história ou de filosofia pessoal. Oficinas de escrita de contos podem potencializar essa ideia. Os alunos podem escrever narrativas autorais, revisar e em conjunto, montarem um livro disponibilizado na biblioteca da escola. Também é possível pensar nas narrativas em outros gêneros, como histórias em quadrinhos e músicas.

Jogos populares como *The Legend of Zelda* e *Rise of Tomb Raider* podem ser iscas para a captura de atenção dos jovens nas conversas. Fenômenos entre adolescentes, poderiam exemplificar as etapas da Jornada do Herói sem tornar o assunto entediante para os alunos. Posteriormente, poderiam criar um jogo de tabuleiro, com cartas, dados e avatares, criando uma *storytelling* do monomito, incentivando a criatividade e a mostragem de que a literatura se expande para outros gêneros. Séries como *Stranger Things* (2016) e *Game of Thrones* (2011) podem server de comparação, além de filmes como *O Rei Leão* (1994), *Luca* (2021), *O Mágico de Oz* (1939), a franquia *Star Wars* (1977-), *Titanic* (1997) e vários clássicos do cinema, procurando a melhor classificação indicativa para cada fase e turma.

Aprofundando no campo literário, é possível demonstrar como obras tão distantes em temática e cronologia podem ser semelhantes em questão de estrutura, como *Perto do Coração Selvagem*, *Odisseia* e *As Crônicas de Nárnia* foram exemplificadas. A primeira, inclusive, mostra que uma obra não precisa ser linear na narrativa dos fatos e que a jornada não necessita ser contra dragões para ganhar um pote de ouro, mas que, sim, pode ser construída com base em fatos cotidianos e a recompensa ser longe de valores materiais ou regalias. Então, vejamos aqui como esses exemplos que demos poderiam ser utilizados em sala de aula para criar identificação entre os alunos-leitores e os personagens das obras que analisamos. Não se trata de moralizar ou de tornar meramente utilitárias as obras literárias. Muito pelo contrário, trata-se de perceber que as narrativas heróicas são trabalhadas com base em uma estética e em uma estrutura psíquica universal que permitem plena fruição mas, também, acabam desencadeando profundas reflexões existenciais e a formação de valores inspiradores nos leitores.

Só para exemplificar, em *O Livro da Selva*, de Rudyard Kipling, no ápice do conflito entre o menino lobo, Mogli, e Shere Khan, o tigre que tem como objetivo de vida matar Mogli como vingança pelo que o pai do menino fez no rosto do animal, pouco antes de provocar a morte do tigre, Mogli diz uma frase que tem marcado a vida de muitos leitores: “Cansei de fugir de você.” Essa simples frase, no momento exato e mais tenso da narrativa, tem mudado a vida de pessoas de várias partes do mundo que, em

depoimentos biográficos, contam como a coragem adquirida pelo pequeno personagem em sua vida infantil inspirou mudanças profundas em suas próprias vidas.

Assim, veremos como as obras que analisamos aqui poderiam ser aplicadas a possíveis leitores. No primeiro exemplo, tomemos os fatos mais relevantes da narrativa em relação à mulher protagonista:

Quadro 2 – A Jornada do Herói em *Perto do Coração Selvagem*

Passos da Jornada do Herói	A vida do herói na obra	Uma possível aplicação à vida de estudantes leitores e os valores nela envolvidos
O mundo comum	Joana tinha uma rotina comum vivendo com seu pai.	Todas as pessoas que passam por alguma transformação importante precisam de um contraste anterior. A relevância da etapa é mostrar a inocência como início de todas as coisas e compará-la com o progresso posterior. Ninguém nasce com todo conhecimento do mundo.
Chamado à aventura	O pai de Joana falece e a garota se muda para a casa da tia, causando conflitos. Com isso, a personagem é levada para um internato.	As mudanças de lar costumam ser assustadoras, ainda mais para pessoas que perderam algum ente querido. As memórias costumam ser impasse para essa dor e comparações.
Recusa do chamado	Joana é forçada a aceitar a nova rotina, pois a morte do pai não é uma escolha. Sendo assim, essa etapa não é visível.	Ser humano algum está preparado para a morte de um ente querido. Pode haver negação psicológica, mas a vida continua ainda que a dor nunca desapareça.
Encontro com o mentor	Joana se aproxima do professor Daniel, que fornece conversas de teor existencialista para a jovem.	O ser humano não nasceu para ser isolado e sofrer na solidão: todos podem receber ajuda e conselhos de alguém de confiança.
A travessia do primeiro limiar	Percepção de que sua vida jamais seria a mesma novamente e que deveria se adequar ao novo modelo.	O crescimento é uma fase de descoberta. O desconforto é crucial para o desenvolvimento, seja na escola, com familiares, escolha de futuro, emprego etc.
Provas, aliados e inimigos	Após a vida escolar, Joana conhece Otávio, com quem se casa, criando uma relação conflituosa.	A vida é marcada pela entrada de pessoas, que às vezes são aliadas e amigáveis (acrescentando amadurecimento), enquanto outras vezes são sujeitos que machucam e corrompem os valores. Não é uma tarefa fácil selecionar essas pessoas.
Aproximação da caverna secreta	Descobre que é traída pelo cônjuge e tenta ter um filho com o homem a fim de resgatar o	Conhecer pessoas e gostar da convivência com elas é comum e às vezes se torna complicado

	casamento, competindo com a gravidez da amante.	separar a decisão mais lúcida quando elas nos decepcionam.
A provação	Otávio abandona Joana e a protagonista passa por inúmeros questionamentos e epifanias.	Em certo momento, todos precisam fazer uma escolha, mesmo que signifique sofrer e sair da zona de conforto. Muitas companhias levam as pessoas para o lado sombrio de si mesmas.
Recompensa	Com perguntas, também surgem respostas: Joana ganha conhecimento.	Após dores e crises é comum que haja um aprendizado e reflexão.
O caminho de volta	Joana está pronta para viver um novo amor, tentando recuperar a normalidade.	A vida do indivíduo não deve ser parada após uma decepção: ela poderá utilizar o conhecimento para viver novas aventuras.
A ressurreição	Joana é abandonada novamente. O rapaz promete retorno, mas ela opta por seguir a própria vida.	Não é possível prever as intenções das pessoas ou suas ações, mas é totalmente possível ser protagonista de sua própria história.
Retorno com o elixir	Após diversos desafios, Joana compreende as prioridades de sua vida e aceita sua personalidade.	A jornada do autoconhecimento rende recompensas que dinheiro algum é capaz de oferecer: a aceitação própria e a autonomia moral de discernir o que é certo ou errado. Na vida todos passam por constantes transformações, assim como escolhas ruins (péssimas amizades, mundo das drogas, má administração de dinheiro, não estudar para uma avaliação...), mas todos também são capazes de quebrar esse ciclo e melhorar a vida aos poucos.

Fonte: autoral

No segundo exemplo, vejamos o que a vida de Odisseu pode ter de relação com a vida de jovens de hoje:

Quadro 3 – A Jornada do Herói em *Odisseia*

Passos da Jornada do Herói	A vida do herói na obra	Uma possível aplicação à vida de estudantes leitores e os valores nela envolvidos
O mundo comum	Odisseu estava preso na ilha de Calipso.	Muitas vezes nos sentimos presos fisicamente e/ou emocionalmente. Imaginamos que não somos totalmente capazes de tomar as próprias decisões.
Chamado à aventura	Calipso recebe a visita de Hermes, que pede para que ela liberte o herói. Ela o convoca, embora contra a vontade.	Quando uma chance de melhoria aparece, libertando o indivíduo da perspectiva limitada, esse tende a ficar confuso.
Recusa do chamado	Odisseu, com medo, teme a possibilidade.	É comum se sentir incapaz de lidar com a libertação (mental

		ou não). Todos temos medo e limitações, então uma nova situação pode causar estranheza.
Encontro com o mentor	Atena protege e aconselha Odisseu na maior parte do trajeto.	Quando precisamos encontrar quem somos ou até mesmo perseguir objetivos em meio ao caos, é interessante receber ajuda. Isso não é sinal de fraqueza, mas sim, autoconhecimento.
A travessia do primeiro limiar	Odisseu navega pelos mares e enfrenta desafios, se abrindo em terra firme posteriormente.	Mudanças podem ser intimidantes inicialmente. Devemos enfrentá-las e usar os recursos necessários para não perder o foco do objetivo. Uma nova escola, um novo emprego ou uma nova casa são experiências marcantes e os sentimentos em relação à mudança são válidos, mas, sim, devem ser trabalhados de maneira flexível.
Provas, aliados e inimigos	Odisseu recebe ajuda de Nausícaa, que o leva para o palácio. Odisseu conhece rei e rainha, implorando por apoio. O herói passa um dia no local e depois é enviado para sua terra.	Ninguém é uma ilha. Muitas pessoas sentirão empatia e recepção com a imagem de determinado indivíduo, assim como outros terão ideia de rejeição. Devemos manter ideias morais e éticas para não nos perdermos tentando agradar ou entender incansavelmente porque sofremos rejeições.
Aproximação da caverna secreta	Odisseu encontra Eumeu e é hospedado por ele. Reencontra também seu filho Telêmaco. Fica ciente dos pretendentes de Penélope e cria plano de execução.	Para cumprir determinado objetivo, é importante criar planos e imaginar cenários que ajudem na obtenção do que é desejado. Devemos nos preparar para uma avaliação, exame para conseguir carteira de motorista etc.
A provação	Odisseu enfrenta os pretendentes e obtém sucesso.	Muitos momentos causam tensão, mas ter confiança em si e nos planos feitos com antecedência podem auxiliar na tarefa.
Recompensa	Odisseu é reconhecido por sua esposa.	As pessoas certamente estarão de braços abertos para acolher aqueles que amam. O amor de Penélope resistiu o tempo e os perigos, assim como o de Odisseu.
O caminho de volta	Odisseu reencontra o pai.	Assim que passamos por um dilema, devemos ter em mente que o episódio não deve resumir a vida toda. Acolher pessoas, alguns costumes e interesses que vieram antes da jornada não faz de ninguém menos herói.

A ressurreição	Odisseu é ameaçado pelos moradores locais e parentes dos pretendentes executados.	A paciência é uma virtude admirável. Odisseu quase enfrentou os moradores, mas a cautela o livrou de uma situação desfavorável. Muitas vezes é comum se sentir irritado com alguém, mas deve-se avaliar a situação. Um grupo de colegas que não concorda com sua conduta não deve receber violência pela divergência. Outras maneiras de resolver o conflito podem ser pensadas.
Retorno com o elixir	Odisseu é rei novamente e pode viver em paz com sua família.	A chance de obter algum tesouro após se dedicar aos sonhos é totalmente possível. Mesmo após exibir algum mérito, deve-se manter em mente que somos os mesmos de antes, apenas mais sábios.

Fonte: autoral

Finalmente, vejamos como a vida de Edmundo (só para aplicar a um dos personagens) pode se identificar com a vida de um jovem da atualidade:

Quadro 4 – A Jornada do Herói em *As Crônicas de Nárnia*

Passos da Jornada do Herói	A vida do herói na obra	Uma possível aplicação à vida de estudantes leitores e os valores nela envolvidos
O mundo comum	Edmundo se muda para uma casa afastada como escape da guerra com seus três irmãos.	A mudança física é comprometida por alterações emocionais e outros dilemas. Mesmo que seja uma atitude para o bem-estar pessoal, é interessante entrar em contato com as próprias emoções e percepções.
Chamado à aventura	Edmundo é notificado por Lúcia sobre a existência de um reino que tinha como portal um guarda-roupa. Por acidente ele percebe que a irmã falava a verdade, pois encontrou o local e uma feiticeira que o convida para grandes êxitos.	Algumas vezes sentimos que outras pessoas estão agindo com falta de verdade ou veracidade de fatos. Antes de julgá-las, devemos avaliar com atenção.
Recusa do chamado	Edmundo fica confuso com o convite e não menciona para os irmãos sobre a proposta de serem da realeza.	É comum se sentir confuso com uma situação que pode nos transformar, mas é importante confiar no nosso círculo próximo quando esses demonstram lealdade. Eles poderão auxiliar e mediar a situação.
Encontro com o mentor	Edmundo, ao contrário dos outros irmãos, não é aconselhado por Sr. Tumnus nem pelo Professor. O mentor do personagem é Aslam e o	Nem sempre os indivíduos tomam as melhores decisões. Reconhecer os erros se torna uma tarefa essencial para que outras pessoas possam confiar

	momento é perceptível quando o menino é resgatado.	novamente. Ouvir o outro lado costuma ser um bom início.
A travessia do primeiro limiar	Edmundo entra novamente em Nárnia com os irmãos.	Podemos encontrar um propósito ao acaso, sem antes ter cogitado a relevância do tópico.
Provas, aliados e inimigos	Edmundo ignora os sinais dos castores e procura a Feiticeira Branca para comunicar a presença dos irmãos, mas é surpreendido com a rispidez e maldade da realeza, que trai sua confiança, o arrasta para a neve e quase o mata, quando é resgatado.	A lealdade é importante para construir boas relações e estabelecer confiança em um círculo social. Esconder suas intenções pode levar um indivíduo para uma situação tensa que poderia ter sido evitada caso tivesse confiado em uma pessoa que deseja valores positivos.
Aproximação da caverna secreta	Edmundo se arrepende de ter traído seus irmãos e conhece Aslam, que faz um acordo com a Feiticeira envolvendo sua vida. Ele e seu irmão são preparados para uma batalha.	A preparação para o desconhecido pode causar ansiedade e angústia, mas também evita conflitos ou dores maiores, desde que seja calculada de maneira sábia.
A provação	A batalha acontece e as escolhas de Edmundo resultam em vitória, pois ele menciona que a varinha de Feiticeira era a força maior. Após destruírem o material, tornou-se mais fácil enfrentar os oponentes. Edmundo fica gravemente ferido e é salvo por Lúcia.	Os elementos da experiência vivida em um passado podem contribuir drasticamente para sanar um problema. Observar até mesmo o que não funcionou anteriormente serve como aprendizado e exercício para o futuro.
Recompensa	Edmundo se torna rei ao lado de seus irmãos.	Após um evento dramático também é possível recolher as recompensas de ter enfrentado o medo.
O caminho de volta	Edmundo e seus irmãos escolhem voltar para o mundo comum, enfrentando o desconhecido. (Na obra essa etapa ocorre depois da ressurreição)	A quebra de uma rotina pode causar estranheza, mas casualmente não há mal em querer repetir atividades que costumavam ser interessantes antes de passar pela experiência transformadora.
A ressurreição	Edmundo e seus irmãos são transformados pela experiência de morarem em Nárnia: são adultos, maduros e até mesmo o estilo comunicativo foi alterado.	Ainda que a personalidade da pessoa evolua com o passar do tempo, é importante não desvincular sua imagem exterior de uma interior, mais moral. Sabendo o que é certo ou não, todas as transformações externas serão apenas detalhes. Agregar novos valores também é essencial, assim como ouvir outras pessoas e aprender com as experiências e mudanças.
Retorno com o elixir	Edmundo é abençoado com a sabedoria dos fatos vivenciados em Nárnia e quebra os hábitos desleais de sua personalidade.	Aquisições materiais e títulos são conquistas emocionantes, mas muitas vezes a melhor aquisição está na sabedoria exercitada nos momentos de caos e o que fazemos com ela

		após os eventos. Um bom aluno pode utilizar seu conhecimento para auxiliar outros colegas ou produzir conteúdo para alguma causa importante.
--	--	--

Fonte: autoral

Como nas três obras que vimos, outras inúmeras obras do repertório nacional carregam o valor do monomito, como *Macuinaíma*, de Mário de Andrade, e *O Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna, enfim. O professor terá inúmeras opções que já estão nos catálogos de principais leituras do ensino fundamental e também do ensino médio, mudando a perspectiva de decorar dados básicos para avaliações externas ou vestibulares. Obras clássicas da literatura brasileira e mundial costumam causar perplexidade e desânimo nesses alunos. A comparação de elementos através de leitura do mundo e de si mesmos podem diminuir essa perspectiva errônea. Para isso, a leitura não deve ser passada como punição, mas, sim, como recompensa.

Uma possibilidade é a apresentação dos personagens de maneira mais humanizada, com análise intuitiva, retirando o caráter de memorização. Os alunos podem ser convidados ao estudo psicológico das atitudes de um personagem, ao mapeamento das etapas da Jornada do Herói e sua comparação com outras obras, destacando semelhanças e diferenças. Isso ajudará o discente na compreensão crítica de uma obra. Com atividades lúdicas, ele estará mais apto para gostar de literatura e possivelmente preparado para a criação de narrativas, exercitando a criatividade e atentando-se para simbologias e elementos textuais.

Levando em consideração que infelizmente nem todos jovens chegam ao Ensino Médio com o prazer pela leitura já desenvolvido, as etapas de instigação podem resgatar alunos que desconheciam o protagonismo de si mesmos na leitura e também o do livro. Dessa forma, a fruição e a estética devem conduzir o momento da leitura, firmando um potencial leitor que estará pronto para imersões mais críticas.

Em uma abordagem com a Jornada do Herói, os alunos podem utilizar o repertório clássico das escolas literárias tradicionais de maneira diversificada.

Freud (1921/2011a *apud* COSTA; TAVARES, 2018) menciona que o mito do herói é responsável pela libertação da psicologia de massa em direção à psicologia individual. Dessa forma, a Jornada do Herói na escola é uma expansão de possibilidades para promover qualidade de leitura em interação com a fruição e senso crítico.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conceituação dos principais elementos da Jornada do Herói, juntamente com a exemplificação do modelo em três narrativas literárias diversificadas, demonstraram assertividade dos elementos e do modelo como um todo, pois os arquétipos são universais, como Jung propôs. Assim, é visível que Joana, Odisseu e os irmãos Pevensie carregam traços comuns: a ansiedade por mudança e luta para atingir um propósito. Enquanto a primeira demonstra essa batalha através de epifania e usos constantes do que Jung denomina “sentimento introvertido”, Odisseu adquire por meio de batalhas físicas que são convertidas para sabedoria e iluminação espiritual, e os irmãos mostram que as individualidades contribuem para a construção de uma narrativa coletiva, cheia de valores simbólicos. Todos passam por transformações físicas e mentais, assim como decisões importantes que foram capazes de alterar para sempre a visão da realidade em que viviam.

Com isso, é possível afirmar a relevância da Jornada do Herói, uma vez que une narrativas distantes em cronologia e temática, provando que, em maior ou menor escala, todas as histórias apresentam etapas e conceitos do monomito. Os leitores torcem e têm empatia pelos personagens, pois se enxergam nos heróis através da alimentação do ego. Todos os indivíduos desejam ser especiais e executar ações que serão bem-vistas por si e por um público maior. Martinez (2008) mostrou que até mesmo no jornalismo as histórias apresentam a jornada típica, sem que os entrevistados façam ideia dos conceitos ou estruturação dessa jornada. A ocorrência se dá através do inconsciente coletivo (teoria de Jung).

Utilizando esses conhecimentos, professores podem levar o monomito para a sala de aula, uma vez que a leitura tem se mostrado um *hobby* com espaço reduzido no cotidiano dos jovens. A perspectiva é assustadora, pois livros costumam aumentar saberes e o valor do pensamento crítico do cidadão. A Jornada do Herói é um modo de chegar à fruição, pois, ao se identificar com um personagem que passa por caminhos de confrontos, quebras de expectativas e saídas da zona de conforto, o leitor encontra motivação e beleza no trajeto, firmando leituras de mundo e aplicações comparativas no universo em que ele está infiltrado. Como um livro é um objeto de valor além do físico, o leitor que está em contato com ele pode experimentar visões singulares interessantes através da recepção estética e, como resultado, a escola contempla alunos fortalecidos em argumentação lógica e interpretação das entrelinhas, encaminhando para a sociedade pessoas mais

competentes e mais conscientes de suas opiniões, cientes de seus direitos e deveres enquanto cidadãos.

Atividades que incentivam a imersão criativa dos alunos tendem a criar uma percepção positiva, para as mentes dos discentes, do que foi encontrado no livro, uma vez que proporciona uma visão flexível e de espaço para debates, afastando matérias literárias das respostas óbvias. O professor ganha papel de mediador, conduzindo as visões individuais para uma resposta coletiva, criando um espaço de diálogo das experiências e a relevância da pluralidade de ideias, além de exposição de sentimentos e a sensação de possibilidade para a criação de narrativas autorais, colocando o aluno no protagonismo da sala de aula e de suas vidas pessoais.

Para finalizar, creio que desenvolver um trabalho prático com ênfase em atividades desenvolvidas em sala de aula, com descrição de resultados e seus impactos individuais e coletivos seria interessante para minha formação. Acredito que um mestrado, com ênfase neste projeto de pesquisa bibliográfica que ora encerro, resultaria em um leque de oportunidades para a melhoria da leitura e da produção textual nas salas de aula, além de realização pessoal.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALEIXO, Eliette Aparecida. Leitura literária e fruição estética. In: XII Jogo do Livro e II Seminário Internacional Latino-Americano, XII e II., 2017, Belo Horizonte. **Anais eletrônicos**, Belo Horizonte: Palavras em Deriva, 2018. n.p
- BARTH, Pedro Afonso. A Jornada do Herói em A Guerra dos Tronos: Eddard Stark, um Herói desconstruído. **Revista Água Viva**, Brasília: v. 3, n. 2, p. 1-21, ago./dez.2018
- BRANDÃO C. M. M; COSTA, I. F. A Jornada do Herói como Metodologia de Pesquisa Autobiográfica. **Atenas Editora: A Produção de Conhecimento nas Letras, Linguísticas e Artes 3**, 2019. P. 263 – 266
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1992.
- CAMPBELL, J. **O poder do mito**. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- FAILLA, Zoara (Org.). **Retratos da Leitura no Brasil 5**. Rio de Janeiro: Sextante, 2021. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/principal-do-livro/download/>. Acesso em: 27 ago. 2022.
- FERRAREZI Jr., Celso; CARVALHO, Robson Santos de. **De alunos a leitores: O Ensino da leitura na educação básica**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- HOMERO. **Odisseia**. Trad. Carlos Alberto Nunes. 25ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- LEWIS, C. S. **As Crônicas de Nárnia: O leão, a feiticeira e o guarda-roupa**. Trad. Paulo Mendes Campos. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- LEWIS, C. S. **The Chronicles of Narnia: The lion, the witch and the wardrobe**. Sanizdat, 2017.
- LISPECTOR, C. **Perto do Coração Selvagem**. 9ª ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1980.
- MARTINEZ, Mônica. **Jornada do Herói: A estrutura mítica na construção de Histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2008.
- PINO, Jhonathan Wilker da Silva. A Construção da Jornada do Herói Contemporâneo Pelas Crônicas de Lourenço Diaféria. **Contempo**, São Paulo, v. 7, n. 3, p. 1-11, 2015.
- STEINER, George. **Presenças reais; as artes do sentido**. Tradução de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Presença, 1993.

TAVARES, J. M. W, COSTA, P. J. Tragédia e Psicanálise: um ensaio sobre o herói grego. **Trivium: Estudos Interdisciplinares**, 2018.

TOLKIEN, J. R. R. **Sobre histórias de fadas**. Trad. Ronald Kyrmse. [s.l] Conrad, 2010.

VOGLER, C. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Trad. Ana Maria Machado. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.