

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E  
TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL  
CAMPUS FELIZ

**A JORNADA DO HERÓI EM HARRY POTTER, *STAR WARS* E CAVALEIROS DO  
ZODÍACO: UMA ANÁLISE DA NARRATIVA**

DAVI VOGEL ZIMMER

Feliz, Outubro de 2018

DAVI VOGEL ZIMMER

**A JORNADA DO HERÓI EM HARRY POTTER, *STAR WARS* E CAVALEIROS DO  
ZODÍACO: UMA ANÁLISE DA NARRATIVA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para aprovação no curso superior de Licenciatura em Letras no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Feliz.

Orientadora: Profa. Dra. Elisa Stumpf

Feliz, Outubro de 2018

## RESUMO

A figura do herói tem sido representada em diversas histórias fantásticas, desde clássicos da literatura mundial largamente estudados por teóricos de literatura até livros recentes que têm aos poucos adentrado o mundo acadêmico como objetivo de análise. Um dos principais autores que estudou os feitos de heróis em histórias ficcionais foi Joseph Campbell (2007), que escreveu um livro intitulado “O Herói de Mil Faces”, no qual apresenta uma estrutura básica dos principais passos das jornadas percorridas por diversos heróis de várias épocas e culturas distintas. O presente trabalho busca utilizar-se do referencial de Campbell (2007) como base para fazer uma comparação entre a jornada de heróis de três obras distintas: “Harry Potter”, “Os Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*” e “*Star Wars*”.

Palavras-chave: Jornada do Herói. Joseph Campbell. Harry Potter. Os Cavaleiros do Zodíaco. Star Wars.

## ABSTRACT

The hero figure has been represented in several fantasy stories, from world literature classics widely studied by literature theorists to present-days books that have been entering in the academic world as object of analysis. One of the main authors that has studied the heroes' actions in fictional stories is Joseph Campbell (2007). In his book entitled "The Hero with a Thousand Faces", he presents a basic structure of steps that can be seen in the heroes' journeys of different eras and cultures. The present study intends to use Campbell's (2007) reference as basis to make a comparison of the hero's journey in three different stories: "Harry Potter", "Knight of the Zodiac - The Lost Canvas" and "Star Wars".

Keywords: Hero's Journey. Joseph Campbell. Harry Potter. Knights of the Zodiac. Star Wars.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>6</b>
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Apresentação dos objetos de estudo</b>	<b>8</b>
2.1.1 Harry Potter	8
2.1.2. <i>Star Wars</i>	9
2.1.3. Cavaleiros do Zodíaco – <i>The Lost Canvas</i>	9
<b>2.2. Referencial teórico</b>	<b>10</b>
<b>3. COMPARAÇÕES ENTRE AS OBRAS</b>	<b>17</b>
<b>3.1 O herói de origem humilde</b>	<b>17</b>
3.1.1. Harry Potter	17
3.1.2. <i>Star Wars</i>	18
3.1.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	18
<b>3.2 Uma força misteriosa</b>	<b>19</b>
3.2.1. Harry Potter	19
3.2.2. <i>Star Wars</i>	20
3.2.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	20
<b>3.3 A introdução do personagem ao mundo fantástico</b>	<b>22</b>
3.3.1 Harry Potter	23
3.3.2 <i>Star Wars</i>	23
3.3.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	24
<b>3.4 A escola</b>	<b>24</b>
3.4.1. Harry Potter	25
3.4.2. <i>Star Wars</i>	25
3.4.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	26
<b>3.5. Fazendo amigos</b>	<b>26</b>
3.5.1. Harry Potter	26
3.5.2. <i>Star Wars</i>	27
3.5.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	27
<b>3.6. Os mentores que inspiram o personagem</b>	<b>27</b>
3.6.1. Harry Potter	28
3.6.2. <i>Star Wars</i>	28
3.6.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	28
<b>3.7. A arma</b>	<b>28</b>
3.7.1 Harry Potter	29
3.7.2. <i>Star Wars</i>	29
3.7.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	30

<b>3.8. O vilão</b>	<b>30</b>
3.8.1. Harry Potter	30
3.8.2. <i>Star Wars</i>	31
3.8.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	31
<b>3.9. A morte do mestre</b>	<b>31</b>
3.9.1 Harry Potter	32
3.9.2. <i>Star Wars</i>	32
3.9.3 Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	32
<b>3.10. A invasão da escola</b>	<b>32</b>
3.10.1 Harry Potter	33
3.10.2 <i>Star Wars</i>	33
3.10.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	34
<b>3.11. A vitória do herói</b>	<b>34</b>
3.11.1 Harry Potter	34
3.11.2. <i>Star Wars</i>	35
3.11.3. Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>	35
<b>4. QUADRO DE SÍNTESE</b>	<b>36</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>39</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>41</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O herói é uma figura que foi presente durante muito tempo em diversas histórias, seja o lendário semideus guerreiro Aquiles no clássico “Ilíada” ou em obras mais recentes da cultura *pop*<sup>1</sup> ambientadas em escolas pouco comuns, como o acampamento-escola para semideuses da saga “Percy Jackson”, de Rick Riordan.

O presente trabalho busca analisar, sob o ponto de vista estruturalista, alguns elementos narrativos presentes em três obras – a saga de livros “Harry Potter”, de J. K. Rowling, a trilogia de filmes “*Star Wars* – Episódios I, II e III”, de George Lucas, e a saga de mangás “*Cavaleiros do Zodíaco – The Lost Canvas*”, de Shiori Teshirogi.

A presente pesquisa é a continuação de um trabalho apresentado na disciplina de Teoria Literária acerca de uma análise da saga “Harry Potter”. Durante as leituras de referencial teórico, foi observado que muitos dos elementos apresentados remetiam a outras duas obras, sendo estas curiosamente ambientadas em contextos semelhantes aos da primeira estudada: as três são ambientadas em ambientes escolares voltados a alunos com habilidades fantástica. É importante ressaltar que, apesar do perfil de escola das obras ter sido um dos temas que motivou a existência deste trabalho, o ambiente escolar não será tema principal, sendo apenas analisado em um item da comparação.

Apesar deste trabalho focar apenas as três obras escolhidas, as semelhanças podem ser vistas em outras obras, como a série de mangás de “Naruto” (ambientada em uma vila oculta da população civil onde boa parte de sua população treina em uma academia de formação de ninjas), os quadrinhos de “*Xmen*” (em que é mostrada a Academia Xavier: escola para jovens mutantes com superpoderes) e a saga de livros “Percy Jackson” (que conta a história de jovens filhos de deuses mitológicos com humanos do século XXI que reúnem-se em um acampamento para treinar suas habilidades). Porém, para fins de delimitação do tema e por afinidade pessoal, foram escolhidas apenas as três obras apresentadas no parágrafo anterior.

Com base nas reflexões acerca do trabalho anteriormente feito, decidi ampliar o estudo sobre as semelhanças de elementos entre as histórias com base em um dos livros teóricos mais populares entre os críticos de cultura *pop*: “O Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell (2007). Através de uma análise de mitos de diversas culturas e épocas (seja dos povos gregos no período Clássico até tribos nômades da Austrália), focando principalmente

em heróis como Jasão, Hércules e Odin, Joseph Campbell apresenta arquétipos de personagens (como o sábio mentor, o ajudante, o antagonista), estruturas narrativas e recursos que compõem a trajetória de um herói (como a descoberta do herói por um mentor, o momento de fraqueza, o retorno triunfante). Tais etapas e elementos servirão de base para esta pesquisa na tentativa de responder à pergunta: quais são os elementos comuns nas histórias de heróis aqui escolhidas?

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a existência da recorrência de aspectos nas três obras estudadas, que são ambientadas em escolas de caráter fantástico. Já os objetivos específicos são:

- a. descrever as obras escolhidas;
- b. apresentar a proposta de Campbell (2007) a respeito das semelhanças entre histórias de heróis;
- c. analisar os principais elementos comuns às obras estudadas; e
- d. relacionar os elementos comuns aos apresentados por Campbell (2007).

Antes de iniciar as análises, o maior desafio será apresentar uma justificativa para o estudo dos objetos em questão sob o ponto de vista literário, pois apenas uma é baseada inteiramente na linguagem verbal e foi publicada em forma de livro (“Harry Potter”), sendo as outras compostas por linguagem verbal e não verbal: “Cavaleiros do Zodíaco – *The Lost Canvas*”, uma série de mangás<sup>2</sup> (histórias em quadrinhos japonesas) e “*Star Wars*”, uma trilogia de filmes. Para embasar tal justificativa, serão abordados alguns teóricos da literatura que apresentam a possibilidade de se analisar sob o ponto de vista literário qualquer narrativa que usar o texto verbal como forma de comunicação.

Este trabalho está dividido em “Revisão da literatura” - em que são apresentadas as três obras escolhidas como objeto de estudo, bem como a defesa delas como escolhas possíveis para uma análise sob o ponto de vista literário, além de uma síntese sobre o livro “O Herói de Mil Faces”, de Campbell (2007); “Comparação entre as obras” - onde é feita uma análise entre os objetos de estudo e as teorias de Campbell (2007); e “Tabela sintética” - onde as informações comparadas estão agrupadas em uma tabela; e “Considerações Finais”. Com base nisso, espera-se que, ao fim deste trabalho, seja possível demonstrar como os elementos apresentados no referencial teórico se manifestam nas obras escolhidas.

<sup>2</sup> Segundo a conceituada editora do gênero, JBC Mangás (2018), mangás são histórias em quadrinhos de origem japonesa.



## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1. Apresentação dos objetos de estudo

Como este projeto será focado em três obras ficcionais distintas, é pertinente fazer uma breve apresentação das mesmas para fins de um melhor entendimento do trabalho.

#### 2.1.1 Harry Potter

“Harry Potter” é o nome de uma saga de livros infantojuvenis composta por sete livros escritos pela autora britânica Joanne Rowling (popularmente conhecida pelo pseudônimo de J. K. Rowling): “Harry Potter e a Pedra Filosofal” (2000), “Harry Potter e a Câmara Secreta” (2000), “Harry Potter e o Prisioneiro de *Azkaban*” (2000), “Harry Potter e o Cálice de Fogo” (2001), “Harry Potter e a Ordem da Fênix” (2003), “Harry Potter e o Enigma do Príncipe” (2005) e “Harry Potter e as Relíquias da Morte” (2007).

Ao longo dos sete livros, é apresentada a história do adolescente Harry Potter. Criado por tios autoritários, ele descobre em seu aniversário de onze anos que seus falecidos pais eram bruxos e que ele seria enviado para a escola de magia de Hogwarts para aprender como realizar feitiços, manejar uma varinha mágica, voar em vassouras, preparar poções e outras atividades mágicas. O principal objetivo de Harry é, além de tornar-se um grande bruxo, enfrentar o bruxo das trevas: Lord Voldemort, responsável pela morte de seus pais e que busca instaurar um regime de terror com magia negra e culto a bruxos de sangue puro.

Ambientada na Inglaterra da década de 1990, a obra mistura localidades reais com localidades fictícias escondidas da sociedade, fazendo referências a diversas mitologias, desde criaturas mitológicas gregas até lendas medievais.

Um dos temas principais da obra é o preconceito, ao mostrar um vilão que julga inferiores os não-bruxos e prega a pureza de sangue mágico. Entretanto, a história aborda também as dificuldades da vida escolar, conflitos interpessoais, dilemas de escolha de carreira e o crescimento do adolescente.

#### 2.1.2. *Star Wars*

“*Star Wars*” é uma franquia de filmes de ficção científica criada em 1977 pelo diretor

norte-americano George Lucas. O primeiro filme da franquia foi chamado apenas de “*Star Wars*”, recebendo posteriormente o subtítulo “*Star Wars – Uma Nova Esperança*”. Há também as continuações “*Star Wars – O Império contra Ataca*” (1980) e “*Star Wars – O Retorno de Jedi*” (1983).

No ano de 1999, a franquia foi expandida com uma nova trilogia, cuja história era ambientada antes dos eventos dos três primeiros filmes, fazendo com que estes fossem chamados também de Episódios IV, V e VI, respectivamente. O primeiro filme da nova trilogia foi “*Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma*” (1999), seguido por “*Star Wars: Episódio II – O Ataque dos Clones*” (2002) e “*Star Wars: Episódio III – A Vingança dos Sith*” (2005). A trilogia composta pelos episódios I, II e III será o objeto de estudo em questão.

Nesta série de filmes, é mostrada a história do jovem Anakin Skywalker, um jovem que tem seus poderes descobertos por dois guerreiros *Jedi* e é levado para o planeta de *Coruscant* para treinar na Academia *Jedi* e ser como eles: um guerreiro que usa a Força (um poder capaz de fazer feitos muito parecidos com a magia) e luta portando um sabre de luz (espada formada por um conjunto de cabo e lâmina cilíndricos cujo corte é feito por um feixe de luz) para proteger a galáxia. Ao longo dos três filmes, vemos o desenvolvimento de Anakin como *Jedi*, bem como a sua tentação para seguir o caminho oculto da Força até tornar-se Darth Vader, o vilão da trilogia dos anos 70 e 80.

Amores proibidos, corrupção política e divergências filosóficas são alguns dos principais temas destes filmes, cuja ambientação é dada, como já diz a frase introdutória de cada filme, “há muito tempo atrás, em uma galáxia muito, muito distante...”.

### 2.1.3. Cavaleiros do Zodíaco – *The Lost Canvas*

Escrita e desenhada pela japonesa Shiori Teshirogi, a série de mangás “Cavaleiros do Zodíaco – *The Lost Canvas*” é dividida em vinte e cinco volumes, publicados de 2006 a 2011.

Essa obra é, na verdade, derivada de uma outra: a série de mangás “Cavaleiros do Zodíaco” (conhecida no Japão como “*Saint Seiya*”), criada e publicada por Masami Kurumada de 1985 a 1990. A obra aqui analisada é ambientada cerca de duzentos anos antes dos eventos contados pela história original, sendo situada no Século XVIII na Europa e em localidades fantásticas como o Reino de Hades e o Santuário de Athena.

A série de mangás tem como protagonista Tenma: jovem órfão que tem seus poderes sobre-humanos descobertos por Dohko de Libra (um cavaleiro que protege a deusa Athena) e é convocado para ser treinado na Grécia para seguir o mesmo caminho de Dohko, treinando

para dominar sua energia cósmica até tornar-se digno da armadura de Pégaso. O foco da história é contar sobre como foi a guerra entre os cavaleiros liderados pela deusa Athena e os espectros liderados pelo deus Hades.

A obra apresenta diversos cavaleiros de Athena como personagens importantes, mas os que mais ganham destaque são, além de Tenma, a elite de Athena: os doze cavaleiros de ouro, guerreiros que trajam armaduras douradas simbolizando cada um dos signos do zodíaco (e respectivamente, uma constelação). Suas narrativas são marcadas por histórias de rejeição, destino, amor à vida, obsessão pela morte, etc.

## 2.2. Referencial teórico

Inicialmente, a fundamentação teórica deste projeto baseia-se de modo a argumentar acerca de possibilidade de análise das três obras escolhidas como literatura. Muitos teóricos mais tradicionais, restritos ao cânone literário<sup>3</sup>, poderiam questionar a pertinência de se abordar por meio de literatura objetos tão distintos como uma trilogia de filmes, uma série de revistas em quadrinhos e uma saga de livros que não é considerada parte do cânone.

Terry Eagleton (2006) foi o principal motivador para a aceitação destas obras neste trabalho, pois cita em diversos trechos de seu livro “Teoria da Literatura – Uma Introdução” as diversas definições de literatura, bem como as polêmicas e controvérsias geradas ao tentar definir-se um conceito fixo de literatura.

Como este trabalho busca trabalhar com o conceito de literatura aplicado a linguagens não verbais e à sua interação com o texto muitas vezes não vistas como tal, busca-se nas palavras de Eagleton uma resposta para esta condição de literatura imposta, tal como ele explica:

Um segmento de texto pode começar sua existência como história ou filosofia, e depois passar a ser classificado como literatura; ou pode começar como literatura e passar a ser valorizado por seu significado arqueológico. Alguns textos nascem literários, outros atingem a condição de literários, e a outros tal condição é imposta. Sob esse aspecto, a produção do texto é muito mais importante do que o seu nascimento. O que importa pode não ser a origem do texto, mas o modo pelo qual as pessoas o consideram. Se elas decidirem que se trata de literatura, então, ao que parece, o texto será literatura, a despeito do que o autor tenha pensado (EAGLETON, 2006, p. 13).

Mais adiante, Eagleton (2006) menciona mais uma vez a importância da forma como alguém encara a obra para considerá-la como literatura:

<sup>3</sup> Conjunto de obras cujo valor cultural que recebe tradicionalmente grande destaque e reconhecimento por parte dos estudiosos de literatura (EAGLETON, 2006).

John Milton argumentou que a palavra “literatura” funciona como a palavra “mato”: o mato não é um tipo específico de planta, mas qualquer planta que, por uma razão ou outra, o jardineiro não quer no seu jardim. “Literatura” talvez signifique exatamente o oposto: qualquer tipo de escrita que, por alguma razão, seja altamente valorizada (p. 14) .

Com base nos argumentos dados por Eagleton (2006), o aspecto literário de uma obra não está baseado na sua origem ou estrutura, e sim na forma como a encaramos, podendo assim o leitor ou espectador conferir a ela um caráter literário. O autor também comenta a possibilidade de se analisar frases cotidianas de placas ou formulários como literatura. Logo, partindo desse argumento, outras obras escritas poderiam se encaixar facilmente no conceito de literatura. Ou seja, dois dos objetos de estudo já possuem argumento teórico defendendo o seu potencial literário (no caso, a saga de livros e os mangás). E como argumenta-se, então, que um filme possa também ser literatura?

Outro autor que nos ajuda a pensar sobre a possibilidade de analisarmos os objetos de estudo deste trabalho sob o ponto de vista literário é Roger Samuel (2011) que apresenta, em seu livro “Novo Manual de Teoria Literária”, conceitos importantes para a definição de literatura. Seus argumentos são baseados na definição de literatura como uma especialização do discurso e estruturação dos textos. Tendo um filme a presença do discurso nas falas das personagens e também a presença de textos em sua produção (pois filmes, em sua grande maioria, dependem de um roteiro escrito previamente, sendo esse um texto muito parecido com o roteiro teatral, este último considerado como literatura pelo autor), podemos considerar um filme como a trilogia “*Star Wars*” como literatura por apresentar estes elementos.

Além disso, já existem dentro do meio acadêmico alguns trabalhos que tratam de obras que não utilizam apenas a linguagem escrita sob o ponto de vista da literatura ou aplicando o referencial teórico de Campbell (2007), tais como os desenvolvidos por Aline Conceição Job da Silva (2012), que apresenta uma relação entre os jogos eletrônicos e a teoria literária; Altirez Sebastião dos Santos e Leonardo Magalde Ferreira (2015), que analisa os arquétipos mitológicos (apresentados por Campbell no filme “*Star Wars* - Episódio IV: Uma Nova Esperança”; e Ademar Magi (2010) que estabelece uma relação entre um longa metragem de “*Cavaleiros do Zodíaco*” e histórias gregas como a “*Ilíada*”.

O principal norteador da análise presente neste trabalho é o livro “*O Herói de Mil Faces*”, de Joseph Campbell (2007), que apresenta um estudo dos principais mitos de diversas culturas de vários lugares e épocas do mundo, abordando conceitos muito importantes para o estudo da narrativa não só mitológica (embora o foco de seu trabalho seja as mitologias), mas também para a ficção moderna. Muito nota-se da influência da estrutura da “*Jornada do*

Herói” proposta por Campbell (2007) em obras modernas, tal como apontado por diversos artigos acadêmicos como: Maiury Winckiewicz (2017), que trata da Jornada do Herói e da representação do herói aplicada a dois heróis da saga cinematográfica “*Star Wars*”; Davi Fernandes Costa e Érika Aparecida Góis (2009), que relacionam a estrutura apresentada por Campbell (2007) aos acontecimentos vividos por Frodo Bolseiro, protagonista do livro “O Senhor dos Anéis”; Sandra Venancio Kezen Buchaul (2009), que trata da Jornada do Herói presente na história de Harry Potter; e Rafael Mendes Duarte (2010), que trata do monomito na série televisiva “*Lost*”.

Joseph Campbell foi um escritor norte-americano nascido em 1904. Formado em Literatura Inglesa pela Universidade de Colúmbia, é considerado uma das maiores autoridades nos estudos de mitologia comparada. Parte de seus estudos tiveram como inspiração uma dissertação de mestrado na qual constatou a semelhança entre elementos da lenda do Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda e antigas tradições de índios norte-americanos. Dentre suas principais publicações, podemos destacar: “O Herói de Mil Faces”, “O Poder do Mito”, “Mito e Transformação” e os diversos livros da série “Máscaras de Deus”.

“O Herói de Mil Faces”, publicado em 1949 (cuja edição aqui utilizada é datada de 2007) é dividido em “Prólogo”, “Parte I - A aventura do herói”, “Parte II - O ciclo cosmogênico” e “Epílogo”.

No prólogo, intitulado “Monomito”, que, segundo o autor, tem como unidade nuclear “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno (...)” (CAMPBELL, 2007, p 36). Como exemplo básico desse monomito, Campbell (2007) apresenta a estrutura da fórmula:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2007. p. 36).

Campbell (2007) utiliza não só neste capítulo, mas ao longo de todo seu livro, diversas histórias de mitologias e religiões para sustentar seus argumentos a respeito das manifestações do monomito em diversas culturas. Já no item intitulado “O herói e o deus”, ele compara a história da tradição judaica de Moisés no Monte Sinai à da Grande Luta do Buda, mostrando que ambas as histórias têm em comum o afastamento do herói do mundo para ter contato com

alguma fonte de poder e posterior retorno com alguma nova dádiva. Para uma melhor delimitação de sua pesquisa, Campbell (2007) descreve o herói do Monomito como:

(...) uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica (CAMPBELL, 2007. p 41).

A primeira parte de seu livro, intitulada “A Aventura do Herói”, é dividida em quatro capítulos, cada um com seus subcapítulos. O “Capítulo I - A partida”, tem como seu primeiro subcapítulo “O chamado da aventura”, onde é apresentado o herói em sua vida antes dos eventos fantásticos que lhe serão apresentados, sendo seguido pela aparição quase que profética de um arauto, figura vinda de um mundo fantástico que lhe trará um chamado para um novo empreendimento. No segundo subcapítulo, “A recusa do chamado”, é mostrado que, muitas vezes, o herói recusa, seja por motivo pessoal ou externo, o chamado à aventura apresentado. O terceiro subcapítulo, “O auxílio sobrenatural”, fala que os heróis que não recusam a proposta de aventurar-se são apresentados a uma figura protetora que lhe dará conselhos ou ferramentas ou amuletos mágicos para auxiliar na jornada. “A passagem pelo primeiro limiar” é o próximo subcapítulo, que serve como uma ruptura entre o posicionamento do herói como figura comum para receber o título de herói de fato, que é a passagem pelo limite entre a sua vida cotidiana e conhecida para uma vida de desafios novos e desconhecidos. Porém, ao enfrentar a figura simbólica do “guardião do limiar”, que pode ser representada por meio de uma travessia por um território desconhecido do herói e de seus próximos ou um confronto contra monstros desconhecidos ou conhecidos e temidos (sejam ogros terríveis ou sereias sedutoras), o herói passa a iniciar seu processo de renascimento para o mundo. O último subcapítulo, “O ventre da baleia”, tem seu nome em referência a um conto mitológico sobre um herói chamado de Corvo que foi engolido por uma baleia. Este subcapítulo fala sobre o momento em que o herói isola-se do novo mundo onde acabara de entrar para concentrar-se e renovar-se, representando uma espécie de renascimento ao herói para este novo mundo.

O segundo capítulo, intitulado “A Iniciação”, fala sobre os problemas enfrentados no novo mundo, bem como a relação que o herói possa ter com outros personagens. Iniciando este capítulo, temos “O caminho de provas”, que trata das principais provas sofridas pelo herói para seu desenvolvimento para provar que ele é digno de seu título. Nesta fase, somos introduzidos (ou é dado um maior aprofundamento) às forças sobrenaturais e ajudantes que

auxiliam o herói para provar que ele não está sozinho em sua luta, bem como são dados maiores detalhes sobre quais lutas o herói terá para enfrentar em seu caminho.

O segundo subcapítulo “O encontro com a deusa”, trata de uma aproximação maior do herói com a religiosidade ou com o misticismo de seu mundo, sendo que “a deusa” é a personificação desse aspecto místico. Campbell (2007) explica esse momento da seguinte maneira: “O encontro com a deusa (que está encarnada em toda mulher) é o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a bênção do amor (caridade: o *amor fati*) que é a própria vida, aproveitada como o invólucro da eternidade” (CAMPBELL, 2007, p. 119, *grifos do autor*). “A mulher como tentação” é o subcapítulo que trata da relação estabelecida entre o herói e uma figura feminina carnal, sendo esta relação diferente da vivida em “O encontro com a deusa” onde o casamento era espiritual, simbolizando, portanto, a perda da inocência do herói. Abandonada a sua inocência, “A sintonia com o pai” mostra o momento em que o herói tem seu confronto com a figura masculina, sendo que o “pai ogro”, uma referência à rivalidade infantil da criança com seu progenitor, é que dá o nome a este subcapítulo. Porém, apesar da ameaça apresentada inicialmente por essa figura de “pai ogro”, o herói acaba por descobrir que o pai pode representar o mesmo tipo de proteção que a mãe. Os dois conceitos de masculino e feminino passam a não mais serem divisores de água em “A Apoteose”, momento no qual o herói alcança o poder divino:

Eis uma suprema enunciação do grande paradoxo por meio do qual o muro dos pares de opostos é abalado e o candidato admitido à visão do Deus, o qual, ao criar o homem à sua própria imagem, o criou homem e mulher. Na mão direita do homem há um relâmpago que constitui uma contraparte dele mesmo; ao passo que em sua mão esquerda ele traz um sino, símbolo da deusa. O relâmpago é tanto o método como a eternidade, ao passo que o sino é a “mente iluminada”; a nota que o sino toca é o belo som da eternidade, ouvido pela mente pura por toda a criação e, por conseguinte, dentro dela mesma (CAMPBELL, 2007, p. 162).

Ao final desse capítulo, “A bênção última”, o autor relata uma fase da história em que a situação parece estar resolvida para o herói: ele já obteve o “elixir mágico” (aqui sendo uma representação de qualquer artefato mágico, bênção mágica ou qualquer artifício narrativo que motive sua jornada) e agora está pronto para regressar. Porém, sua jornada não se conclui neste ponto devido aos acontecimentos explicados no próximo capítulo.

O terceiro capítulo, “O Retorno”, narra os principais eventos do clímax e desfecho da jornada. Ele inicia com “A recusa ao retorno”, momento no qual o herói, cuja jornada foi aparentemente concluída, passa por um momento de provação que demonstra que talvez ele não esteja pronto para voltar renovado ao lugar de onde partiu (seja por auto sabotagem, seja

por desafios que ele ainda terá que enfrentar no caminho de volta).

Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final da sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma fuga, e com frequência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas (CAMPBELL, 2007, p 198).

Os eventos descritos na citação acima estão relacionados com o evento conhecido como “A fuga mágica”, momento no qual o herói se vê mais uma vez ameaçado pelo mundo mágico que o cerca. Se não fossem pelos eventos aqui ocorridos, o herói provavelmente já teria concluído sua tarefa. Sua jornada só não é frustrada totalmente pois, conforme indica o terceiro subcapítulo, “O resgate com auxílio externo”, “o herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo” (CAMPBELL, 2007. p 206). Ou seja, o herói passa, em um curto período de tempo pela sensação de tarefa concluída, tarefa frustrada e uma renovação de suas esperanças. Este momento da jornada também serve para mostrar que as forças que auxiliavam o herói em sua jornada não o abandonaram. “A passagem pelo limiar do retorno” representa o último obstáculo que o herói deverá passar para concluir sua tarefa, podendo ser o momento de maior tensão, seja enfrentando o grande antagonista, seja encarando seu antigo mundo. Aquele que obtém sucesso em seu último conflito passa a ser, como diz o quinto subcapítulo, “Senhor dos dois mundos”, ou seja: aquele que retorna ao lugar de onde veio antes de sua jornada, desta vez mais fortificado, podendo auxiliar o mundo de onde veio, além de ter transformado o mundo por onde cruzou ao longo de sua jornada. O último subcapítulo, “Liberdade para viver” encerra a jornada do herói, representando o momento em que ele colhe os frutos oriundos de suas ações ao longo dos eventos por onde passou.

No quarto capítulo, intitulado “As Chaves”, é feita uma síntese dos capítulos anteriores. Neste capítulo, o autor apresenta uma estrutura básica comum às principais narrativas mitológicas.

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento). pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucifixação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não



obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez - se as forças se tiverem mantido hostis a ele - , pelo roubo, por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rpto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir) (CAMPBELL, 2007, p 241 - 242) .

A segunda parte, “O ciclo cosmogênico” trata de questões metafísicas e simbólicas nas histórias envolvendo heróis, como a relação que o herói mantém com o mundo físico e espiritual que o cerca, as noções de universo em cada história, a relação de início e fim de universo, etc. Utilizaremos as reflexões presentes nessa parte para falar da relação dos heróis das três obras escolhidas com o universo místico que os cerca por meio de forças sobrenaturais.

Já no Epílogo, intitulado “Mito e sociedade”, é feita uma comparação entre o papel da mitologia na sociedade antiga e na sociedade contemporânea e algumas reflexões do autor sobre a forma como o ser humano tem se relacionado com seu imaginário para a vida em sociedade.

Um conceito muito interessante apresentado em seu livro é o de “arquetipo”, que Campbell (2007) retoma de Carl Gustav Jung, adaptando ao seu campo de estudo. Para C.G. Jung (2000), arquétipos são definidos como “os conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos – ou melhor – primordiais, isto é, de imagens universais que existem desde os tempos mais remotos” (JUNG, 2000, p.16 apud DINIZ, 2016, p.5). Ou seja, os arquétipos abordados por Campbell seriam tipos arcaicos de imagens narrativas – o vilão, o herói, o ajudante, o sábio, etc.

### 3. COMPARAÇÕES ENTRE AS OBRAS

Até agora, este trabalho apresentou os objetos de estudo e o embasamento teórico para a comparação que se busca fazer. O presente capítulo serve para fazermos uma comparação entre as obras de acordo, remetendo-as à proposta de Campbell (2007) sobre as etapas que constituem a Jornada do Herói.

#### 3.1 O herói de origem humilde

Como as obras aqui analisadas são focadas em feitos de heróis de seus mundos, nada mais justo do que iniciar essa comparação pela própria figura do herói. Sendo o principal ponto analisado por Campbell (2006) em seus estudos do livro “O Herói de Mil Faces”, o herói é apresentado como uma figura arquetípica presente em histórias mitológicas, contos de fadas e até mesmo em histórias de religiões.

O herói de Campbell (2007) é apresentado como um indivíduo que passa por provações, sejam elas combates ou desafios, e através delas conquista feitos que podem ser tanto objetos materiais quanto prestígio social.

O herói composto do monomito é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém (CAMPBELL, 2007. p 41).

A passagem de Campbell (2007) aqui apresentada pode ser vista na história dos heróis de cada uma das obras analisadas, como podemos verificar nas seções a seguir.

##### 3.1.1. Harry Potter

A história de Harry talvez seja uma das mais conhecidas quando se fala de personagens da cultura pop contemporânea cuja origem se encontra em uma infância humilde. Órfão em seu primeiro ano de idade graças a um ataque malsucedido de Voldemort a Harry, o garoto foi forçado a viver com seus tios maternos. Apesar de viver em um típico lar de classe média conservadora britânica, Harry foi privado de ter uma infância digna como a de seu mimado primo, Duda. Até ser aceito pela Escola de Hogwarts, Harry foi privado de sua liberdade, não podia ter amigos na escola, era constante vítima de agressões físicas de seu primo e de insultos de seus tios, além de ser tratado como empregado doméstico, tal qual a

Cinderela dos contos de fadas.

### 3.1.2. *Star Wars*

Anakin, ao contrário de Harry, conheceu sua mãe (embora seu pai fosse desconhecido até mesmo para ela) e viveu com ela até ser levado por Qui Gon Jin para tornar-se um *Jedi*. Porém, sua infância também foi marcada por traços de sofrimento. Escravos de Watto, um comerciante alienígena ganancioso, Anakin e sua mãe passaram boa parte de suas vidas trabalhando à força em sua loja, localizada em *Tatooine*, um planeta árido com dois sóis. Além disso, Anakin era forçado por Watto a correr em corridas de *pods* (veículos da série que flutuam alguns centímetros do solo), um esporte de extremo risco, principalmente porque a alta velocidade dos veículos tornava o esporte praticamente impraticável por humanos comuns.

### 3.1.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

Tenma foi o único dos heróis aqui apresentados que passou sua infância em um orfanato, sendo este muito humilde localizado em uma periferia de uma aldeia italiana do século XVIII. Sua infância foi talvez a menos marcada por traumas dentre os três pois, apesar de viver em condições precárias, teve as personagens Sasha e Alone como companhia, sendo que muitas vezes Tenma foi vítima de e cometeu violência física para defender Alone, rapaz passivo e que evitava conflitos. Tenma, porém, nada soube de seus pais até que atingisse a idade adulta e os conhecesse em meio a um combate.

Outra característica interessante de se ressaltar sobre a origem dos personagens é a sua origem pautada no fato de serem mestiços em duas destas. Harry é filho de Tiago Potter, um bruxo de uma tradicional família de sangue-puro (apenas com nascidos-bruxos em sua árvore genealógica) e Lílian Evans, que não possui antepassados bruxos conhecidos em sua família. A própria saga de livros do bruxo trata o sangue mágico como fator de prestígio entre bruxos mais conservadores do mundo mágico, sendo pessoas como a mãe de Harry vítimas de preconceito por não serem de famílias bruxas.

Já em Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*, os laços familiares de Tenma vão além das origens genealógicas dos pais, pois o mesmo é filho de uma humana com Yohma, a representação de Káiros, o deus primordial do tempo.

Em *Star Wars*, a origem do pai de Anakin é a mais coberta de mistérios. Sua mãe,

Shmi Skywalker, confessou a Qui Gon Jin que concebera o filho espontaneamente, sem a presença de um homem. Poucas informações a respeito do pai de Anakin podem gerar teorias sobre sua origem, sendo possível tanto questionar a veracidade do depoimento de Shmi quanto divagar sobre a teoria de que Anakin é um mestiço de ser humano com a própria Força.

### 3.2 Uma força misteriosa

A utilização de forças sobrenaturais em histórias mitológicas pode ser vistas nas obras aqui analisadas, manifestando-se normalmente como forças elementares que entram para a vida dos personagens e lhes dão poder para enfrentar a sua jornada contra inimigos que também fazem uso desta energia.

Na segunda parte de seu livro, no capítulo intitulado “Da Psicologia à Metafísica” (que, apesar do foco psicanalítico de análise literária, possui muitos aspectos relacionados à estruturas das obras), Campbell (2007) mostra como a presença de forças místicas estão presentes nas diversas manifestações culturais de povos orientais, ocidentais, modernos e clássicos.

Em termos sucintos: a doutrina universal ensina que todas as estruturas visíveis do mundo - todas as coisas e seres - são o efeito de uma força ubíqua de que emergem, força essa que os sustenta e preenche no decorrer do período de sua manifestação e para a qual eles devem retornar quando de sua dissolução última. Trata-se da força que a ciência conhece como energia, os melanésios como *mana*, os índios sioux como *wakonda*, os hindus como *shakii* e os cristãos como o poder de Deus. Sua manifestação na psique é denominada, na psicanálise, *libido*. E sua manifestação no cosmo constitui a estrutura e o fluxo do próprio universo (CAMPBELL, 2007, p. 255, *grifos do autor*).

#### 3.2.1. Harry Potter

A magia presente em Harry Potter talvez seja a força de menores proporções destrutivas e com maiores limitações de uso dentre as três aqui citadas. Apenas os bruxos são capazes de fazer uso da magia, sendo necessário o uso de uma varinha mágica para canalizar este poder. A grande maioria dos bruxos no mundo de Harry Potter são capazes de realizar pequenas demonstrações de magia em suas infâncias, normalmente em momentos de extrema emoção, tal qual fez Neville Longbottom ao flutuar quando caiu do segundo andar de uma casa ou Harry fazendo com que seu cabelo crescesse rapidamente depois de ter o mesmo cortado contra a sua vontade.

Através da magia, um bruxo é capaz de conjurar feitiços de fogo, levitação, corte,

proteção, invocar um guardião mágico (Patrono), mudança de aparência, e vários outros. Porém, esse poder está limitado por várias regras, não só sociais como também limitações próprias dessa energia. Sem uma varinha, um bruxo é capaz de fazer pouca coisa. Além disso, também é necessário que o mesmo pronuncie o nome do feitiço que pretende usar (embora seja possível um bruxo conjurar um feitiço sem falar, uma habilidade avançada e rara). Mesmo tendo todos os atributos necessários para fazer o uso dessa magia, um bruxo deve respeitar certas convenções sociais e regras para não expor o mundo secreto onde vive. Bruxos menores de idade são proibidos de usar feitiços fora da escola, sendo passível de expulsão. Também é proibido o uso de feitiços, mesmo que por bruxos adultos, na presença de não-bruxos (chamados trouxas) para não tornar a existência da magia pública. Logo, em situações em que um bruxo precisa fazer o uso da magia (como se defender de uma criatura mágica que está em um ambiente de trouxas), o trouxa deve ter sua memória apagada para não se lembrar da magia que presenciou. Atos envolvendo magia negra são crimes no mundo bruxo e há três feitiços chamados de Maldições Imperdoáveis, cujo uso configura crime – *Crucio*, magia de tortura; *Imperio*, magia de controle físico; e *Avada Kedrava*, magia que mata instantaneamente sem deixar sinais.

### 3.2.2. *Star Wars*

Semelhante à magia é a Força de *Star Wars*. É tida como um campo energéteico que envolve os seres e a galáxia. Seu uso também é limitado a alguns seres que possuem maior aptidão com ela, sendo chamados de Sensitivos à Força. Não são apenas os *Jedi* capazes de manipulá-la, como também sua contrapartida, os *Sith*, alguns animais irracionais, e outros guerreiros do universo. Dentre seus usos, destacam-se: levitação, manipulação mental, melhoria nas habilidades físicas e conjuração de avatares.

Seu uso público não é restrito como a magia (embora os sensitivos tenham sido caçados pelo Império após o fim da Ordem *Jedi*), mas ainda assim existem restrições para seu uso – é proibido usar a Força para sufocar alguém, projetar raios elétricos e qualquer outro uso da mesma para matar seres inocentes.

### 3.2.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

Nas histórias de Cavaleiros de Zodíaco, há uma energia chamada de Cosmo, sendo esta muito parecida com as outras aqui citadas. Ela tem um vínculo com fatores cósmicos

(tendo as estrelas relação com o usuário, já que cada cavaleiro é protegido por uma constelação), fatores divinos (pois o Cosmo pode ser mais poderoso para certas entidades) e fatores internos do usuário (visto que é necessário que o cavaleiro “exploda” a energia dentro de si, podendo atingir padrões mais altos se sua determinação for forte o bastante).

Diferentemente das outras energias aqui apresentadas, o Cosmo possui uma espécie de escala de poderes, sendo que um cavaleiro pode evoluir nesta escala por treino, grandes proezas ou fatores pessoais. O Cosmo é apresentado como uma energia presente em todo o universo, mas que apenas algumas raras pessoas são capazes de dominar, sendo necessário árduo treinamento para o domínio completo. Essas pessoas, se descobertas por um outro capaz (chamado de Cavaleiro), poderão ser encaminhadas a um treinamento para dominá-la.

Um Cavaleiro de Bronze ou de Prata é capaz de dominar o Cosmo normalmente, porém, os Cavaleiros de Ouro possuem um domínio aprimorado, chamado de Sétimo Sentido, habilidade esta que os torna capazes de realizar milagres como atingir a Velocidade da Luz. Acima do Sétimo Sentido está o Oitavo Sentido, também chamado de *Arayashiki*, habilidade que torna o usuário capaz de voltar vivo do mundo dos mortos.

O uso do Cosmo possui muito mais variações que as demais energias aqui apresentadas, sendo possível realizar feitos como conjurar fogo, dominar as baixas temperaturas, disparar dezenas de socos por segundo, usar teletransporte, manipulação de almas, regeneração de ferimentos e outros. Pouco foi falado de sua limitação, tanto na obra aqui analisada quanto em outras do mesmo universo, principalmente levando em consideração que muitos dos personagens da obra têm como lema de vida a superação de limitações impostas. Seu uso em público não é visto como um tabu desde que seja por causas nobres e seus usos sórdidos só são considerados crimes caso forem usados contra inocentes ou semelhantes (o personagem Manigold de Câncer é capaz de separar a alma do corpo e queimá-la, porém, tal ato cruel não é condenável desde que feito contra um inimigo de Athena).

Em todas as obras aqui citadas, constata-se que a relação da força misteriosa aparece mantendo uma relação com a morte, sendo que esta sempre apresenta-se como um tabu. Em Harry Potter há mais de um método para burlar a morte ou estender a vida no mundo da magia, sendo os principais: beber sangue de unicórnio (que é considerado um ato condenável, pois isso significa matar um ser puro), utilizar o elixir produzido pela Pedra Filosofal, tornar-se um fantasma após a morte (ocorrendo apenas com alguns bruxos, e ainda assim é mostrado como uma falsa vida) ou dividir sua alma e colocar um pedaço em um artefato, tornando este uma *Horcrux* (ato considerável repugnante por deformar a alma do usuário).

Já em *Star Wars*, “Não há morte, há a Força” é a última linha do chamado Código *Jedi*. Tal frase não aparece na saga como forma de evitar a morte física, mas sim de fazer com que um *Jedi* viva, tornando-se parte da própria Força e permitindo que ele possa retornar como um “fantasma da Força”. Isso é demonstrado por Qui Gon Jin ao retornar como parte da Força e avisar a Yoda que irá ensinar seu pupilo a fazer o mesmo.

Em *Cavaleiros do Zodíaco - The Lost Canvas*, onde Hades (o deus do mundo dos mortos) é o principal antagonista, a morte é um aspecto muito presente nos eventos da guerra entre cavaleiros e espectros. Graças a seus dons de manipular a morte, Hades faz com que seus espectros retornem à vida mesmo após serem mortos em combate, feito que Athena não podia fazer por seus guerreiros. Porém, graças ao Oitavo Sentido um cavaleiro pode ser capaz de sobrepujar a morte, seja voltando do mundo dos mortos seja através de uma projeção temporária. A obra também apresenta a imortalidade como um tabu. Além de Hades, Athena tem como inimigos os deuses Thanatos (deus da morte) e Hypnos (deus do sono), que, como deuses gregos, possuem imortalidade. O fato de ambos terem sido mortos por cavaleiros mostra a superação humana frente à divindade.

### 3.3 A introdução do personagem ao mundo fantástico

Viver em um mundo onde são vítimas de provações se mostra como um dos principais desafios para os protagonistas aqui citados. Entretanto, essa situação de vida é quebrada nos primeiros momentos da jornada com a descoberta dos talentos ocultos e desconhecidos pelo herói, sendo necessária a presença de alguém com poderes semelhantes, porém com maior conhecimento do mundo fantástico ao qual o herói ingressará.

Campbell (2007) apresenta esse aspecto como o início do monomito através do tópico intitulado “O chamado da aventura”, onde conta a história da princesa e do sapo para introduzir a presença de um tipo de personagem muito comum às histórias fantásticas, chamado em seu livro de “arauto”: um personagem arquétipo responsável pela introdução do personagem ao novo mundo.

Como manifestação preliminar dos poderes que estão entrando em jogo, o sapo, que surgiu como por milagre, pode ser considerado o “arauto”; a crise do seu aparecimento é o “chamado da aventura”. A mensagem do arauto pode ser de viver, como ocorre no exemplo em questão, ou, num momento posterior da biografia, morrer. Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa. Conforme o entende o místico, ele marca aquilo a que se deu o nome de ‘o despertar do eu’ (CAMPBELL, 2007, p. 60).

A chegada do arauto, presente nas três obras aqui analisadas, também ocorre, seguindo os passos apresentados por Campbell (2007) por uma hesitação para que o herói prossiga em sua jornada. Em “A recusa ao chamado”, é mostrado que, em muitas dessas situações onde o herói é convidado a iniciar a sua jornada, há um fator que o impede de prosseguir:

(...) com frequência, na vida real, e com não menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses. A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima e ser salva (CAMPBELL, 2007, p 66-67).

A recusa ao chamado das obras aqui analisadas pode se manifestar por parte do herói recusando a aventura ou por intervenção de um terceiro, que não permite que ele vá.

### 3.3.1 Harry Potter

O conhecimento de Harry a respeito do mundo da magia só lhe é dado em seu aniversário de onze anos, graças à intervenção de Rúbeo Hagrid, representante da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Devido ao fato de Harry não responder às cartas que a escola lhe enviara dias antes da data (sempre devido à intervenção dos tios que lhe roubavam as cartas), este personagem resolve comunicar pessoalmente ao garoto a sua convocação para estudar magia.

A recusa ao chamado ocorre inicialmente por parte do herói, que questiona a possibilidade de ser um bruxo e, com maior intensidade, de seus tios, que proibem o garoto de ingressar na escola por nunca terem gostado das origens mágicas de seus pais, fato que fez com que nunca revelassem o passado bruxo a Harry. Porém, Hagrid intervém ameaçando os tios de Harry e permitindo que o garoto possa iniciar sua jornada.

### 3.3.2 *Star Wars*

Também houve recusa por parte de um terceiro na história de Anakin, que foi descoberto quando a nave dos Jedi Obi Wan Kenobi e Qui Gon Jin precisou fazer um pouso de emergência em *Tatooine*, um planeta periférico e povoado por criminosos. Para arrumar a nave, que estava com problemas, os guerreiros recorreram à ajuda de um comerciante do qual



Anakin era escravo.

Em uma conversa entre Anakin e os *Jedi*, descobre-se que o garoto participava de corridas onde um humano comum não teria reflexos bons o suficiente para correr. Isso chamou a atenção de Qui Gon Jin, que analisou o sangue do garoto, comprovando que ele era capaz de dominar a Força. Em uma destas corridas, Qui Gon Jin decidiu apostar com Watto, o dono de Anakin, a liberdade do garoto e da mãe. Furioso, o comerciante disse que só permitiria a saída do garoto em um jogo de dados que Qui Gon Jin manipulou a favor do garoto (pois a outra opção possível seria a liberdade apenas da mãe). Vencida a corrida, Anakin partiu ao lado de seu novo mestre para tornar-se um *jedi*.

### 3.3.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

Já a história de Tenma foi a única que não foi marcada por uma hesitação completa à jornada (apenas o receio de deixar seu amigo Alone desprotegido no orfanato), mas houve igualmente uma descoberta por parte de um mestre. Devido a um deslizamento de pedras que desviou o curso do rio da cidade, o orfanato onde Tenma e as outras crianças viviam estava sendo ameaçado de ser coberto pela água de uma tempestade. Determinado a ajudar seus amigos, Tenma corre para verificar a situação e, frustrado por não poder fazer nada, começa a socar as rochas que bloqueavam o caminho. Porém, sua energia começa a se manifestar, fazendo não só com que ele quebrasse as rochas como também chamasse a atenção de Dohko de Libra: um cavaleiro de ouro que estava lutando nas proximidades. O cavaleiro salva Tenma de um possível afogamento e pede a ele se gostaria de usar sua força em prol de Athena, convite aceito pelo jovem.

## 3.4 A escola

Depois de aceito o convite para o novo mundo, os protagonistas dessas histórias são introduzidos a um novo mundo fantástico, onde treinam para serem capazes de dominar seus poderes e encontram pessoas iguais a eles.

Podemos relacionar o ingresso e estadia no ambiente escolar como o início da provação do herói, pois ele ainda não está confrontando seu grande antagonista, mas está na fase de passar por situações que testam e desenvolvem seus poderes, conforme citado por Campbell (2007):

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (CAMPBELL, 2007, p 102).

Essa passagem de Campbell (2007) está relacionada às diversas provações que o herói-aluno irá passar não apenas para cumprir com seus deveres de pupilo como também os eventos externos que vão lhe ameaçar enquanto estiver ligado ao ambiente escolar.

#### 3.4.1. Harry Potter

A Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts segue este modelo: disciplinas bem definidas com professores de cada área, sete anos letivos bem definidos, férias escolares, salas de aula, provas, alunos divididos por ano letivo (normalmente da mesma faixa etária), etc. A escola é dividida em quatro grandes clãs, conhecidos como “casas”, onde os alunos são divididos e enviados para cada uma delas no primeiro dia letivo, sendo que cada casa prioriza uma característica: Grifinória, os corajosos; Sonserina, os ambiciosos; Lufa-Lufa, os leais e Corvinal, os sábios.

Dentre as características fantásticas a serem listadas, as principais estão relacionadas ao próprio mundo mágico da história: criaturas mágicas vivendo nas proximidades, fantasmas transitando pelos corredores, etc. O mundo fantástico também se reflete nas disciplinas ministradas pelos professores: preparo de poções, transfiguração, defesa contra as artes das trevas, trato de criaturas mágicas, etc.

#### 3.4.2. *Star Wars*

A Academia *Jedi*, presente no universo de *Star Wars*, é onde os *jedi* iniciam sua formação, e coordena suas atividades quando formados. Nesse local, os alunos são levados ainda crianças para compreenderem e manipularem a Força, estudar filosofia e política galáctica, manusear um sabre de luz e adquirir outros ensinamentos que vão garantir a sua sobrevivência no exercício da ordem na galáxia. Os alunos iniciantes são chamados de *younglings* e são treinados por diversos professores em salas de aula seriadas. Depois de atingir uma determinada idade, eles passam ao título de *padawan*, e passam a servir como escudeiros e ajudantes de um Jedi de categoria mais elevada: um cavaleiro *jedi*. Os *padawans*

acompanham o seu tutor nas missões onde aprendem a pôr em prática os ensinamentos adquiridos na Academia *Jedi*. Depois de muitas provações como *padawan*, há a consagração como cavaleiro *jedi*, com este passando a atuar como representante da Ordem *Jedi* na galáxia. O último título é o de mestre *jedi*, concedido apenas aos cavaleiros mais destacados.

### 3.4.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

Já a concepção do Santuário de Athena como escola está mais próxima à da Academia *Jedi* que da Escola de Hogwarts. Localizado na Grécia, serve como principal polo de treinamento de cavaleiros em formação, mas também é o centro militar, político e religioso dos cavaleiros de Athena. Sem salas de aula ou disciplinas determinadas, o aluno tem seu mestre como referência para aprender tudo o que será necessário em sua jornada como cavaleiro. Porém, diferente das escolas apresentadas anteriormente, esse não é o único local possível de treinamento para jovens com habilidades fantásticas, já que muitos casos de cavaleiros treinados em diversos locais do mundo foram apresentados na história, como a Rússia, Argélia e Brasil, apesar do Santuário ser o principal.

## 3.5. Fazendo amigos

O surgimento de novas amizades é algo que ocorre com muita frequência durante a idade escolar, seja na vida real, seja nas histórias ambientadas em escolas baseadas em modelos reais, seja nas escolas fantásticas aqui estudadas. No tópico “O auxílio sobrenatural”, Campbell (2007) apresenta que, além do arauto, o herói terá forças que lhe auxiliarão durante a sua jornada, sendo este um arquétipo de ajudante.

### 3.5.1. Harry Potter

Devido aos frequentes abusos sofrido em sua infância e pela ameaça que Duda incitava às outras crianças, Harry nunca teve amigos antes de ingressar em Hogwarts. Tal situação porém muda quando passa a fazer amizade com outros bruxos de sua idade e conhece seus melhores amigos: Hermione Granger (uma garota muito estudiosa e filha de pais trouxas) e Rony Weasley (bruxo sangue-puro vindo de uma família com muitos irmãos). Apesar de discussões e brigas pontuais, o trio manteve-se unido por boa parte dos sete livros.

### 3.5.2. *Star Wars*

As principais companhias encontradas por Anakin em sua jornada como *Jedi* foram-lhe apresentadas durante os eventos do primeiro filme. Ressalta-se aqui o termo “companhia”, pois não houve uma relação de amizade entre esses personagens. Obi Wan Kenobi foi o mais próximo de amigo que Anakin teve, porém sem muita naturalidade, já que, mesmo considerando seu pupilo como irmão, Obi Wan só aceitou a tarefa de treinar o garoto pois esse foi o último pedido de seu mestre Qui Gon Jin antes de morrer. Já Padmé Amidala acompanhou o jovem desde sua descoberta em Naboo até seu declínio como *jedi*. Porém, desde que os dois se conheceram já era possível notar indícios de um amor surgindo (o que acabou se concretizando quando Anakin cresceu).

### 3.5.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

As amizades de Tenma transitavam entre seu passado e o mundo novo do qual passou a fazer parte. Seus maiores amigos de infância eram Sasha (que mais tarde foi descoberta como a encarnação de Athena na Terra e levada ao Santuário) e Alone (que foi escolhido como receptáculo da alma de Hades e tornou-se inimigo de Tenma, apesar da hesitação do herói). Depois de se tornar cavaleiro, passou a ter como companhia em muitas de suas missões a amazona Yozuriha de Grou e o cavaleiro Yato de Unicórnio (com o qual Tenma acaba discutindo algumas vezes).

## 3.6. Os mentores que inspiram o personagem

Levando-se em conta que as três obras aqui analisadas têm como protagonistas jovens passando por processo de formação em seu novo mundo fantástico, a presença de personagens veteranos nesse mundo mostra-se como uma referência de futuro e uma prova de um passado.

Em seu prólogo, no qual Campbell (2007) trata de apresentar o fenômeno do monomito (ou seja, uma história de caráter universal), o autor utiliza a alegoria do Labirinto de Creta para mostrar que as aventuras vividas por heróis modernos já foram vividas por heróis do passado: “além disso, nem sequer teremos que correr os riscos da aventura sozinhos; pois os heróis de todos os tempos nos precedem; o labirinto é totalmente conhecido” (CAMPBELL, 2007. p. 31). Ou seja, esses mentores aqui apresentados demonstram que o

herói não será o primeiro a enfrentar esses perigos e terá quem os guiar.

### 3.6.1. Harry Potter

Muitos foram os bruxos que inspiraram Harry em sua jornada como bruxo, desde Lupin (que ensinou o aluno a conjurar um Patrono e lhe despertou o gosto pela defesa contra as artes das trevas), Rúbeo Hagrid (que ensina Harry a lidar com criaturas mágicas, além de servir como conselheiro para assuntos pessoais), “Olho-Tonto” Moody (ex-caçador de bruxos das trevas aposentado que motivou Harry a seguir essa carreira) até o diretor de Hogwarts, Alvo Dumbledore, que não só lhe ensinou muitas coisas sobre o mundo bruxo como também lhe inspirou como pessoa.

### 3.6.2. *Star Wars*

Os mestre *Jedi*, membros da mais alta patente da Academia, possuem uma participação ativa não só aconselhando os alunos como também lutando ao lado deles. É o caso de Mace Windu e Yoda (dois dos principais mestres) e Obi Wan Kenobi, que além de professor e amigo, serve como conselheiro de Anakin, embora muitas vezes o jovem *jedi* ignore seus conselhos.

### 3.6.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

Tidos como a maior potência do exército de Athena, os cavaleiros de ouro são mostrados como figuras a ser respeitadas pelos demais cavaleiros. Dentre esses doze guerreiros, tiveram contato direto com Tenma e serviram como inspiração e exemplo para ele: Dohko de Libra (responsável pelo seu treinamento no Santuário), Hasgard de Touro (com o qual Tenma estabeleceu uma relação de troca, pois serviu de inspiração para seu pupilo Teneo), El Cid de Capricórnio (que lutou ao seu lado contra alguns semideuses), Asmita de Virgem (que salvou-lhe do mundo dos mortos) e Defteros de Gêmeos (que ensinou o cavaleiro a superar suas barreiras).

## 3.7. A arma

Armas e artefatos mágicos são itens muito comuns em histórias de heróis fantásticos.

Nas histórias aqui analisadas, as armas e armaduras são itens que caracterizam a classe de guerreiros às quais os heróis pertencem, embora não sejam suas únicas formas de lutar.

No tópico “O auxílio sobrenatural”, Campbell (2007) apresenta que, caso o herói não recusar a oferta de iniciar sua jornada, terá seu primeiro contato com um ancião ou figura semelhante que lhe dará um amuleto que o protegerá de seus inimigos. Embora em nenhuma das histórias aqui analisadas o herói receba um amuleto mágico, o mentor que lhes acolhe (sendo uma representação do ancião citado) acaba sendo parte importante na conquista da arma por parte do herói, seja levando-os a alguém que confecciona a arma, seja treinando o herói para que ele seja merecedor dela.

### 3.7.1 Harry Potter

Harry recebe sua varinha antes de ingressar em seu primeiro ano em Hogwarts, comprando-a em uma loja dedicada a este tipo de venda que Hagrid lhe indicou. No mundo fantástico onde ingressa, cada bruxo precisa de uma varinha para canalizar seu poder, sendo que cada varinha tem suas características únicas como tipo madeira do cabo, comprimento e núcleo mágico (podendo este ser composto por pena de fênix, veia de coração de dragão, pelo de unicórnio, etc).

A característica mais interessante de se ressaltar sobre a varinha com a qual Harry melhor se adaptou é de que o núcleo da varinha é composto por uma pena de fênix, sendo que a fênix que produziu esta pena produziu apenas mais uma pena para varinhas, que foi usada para confeccionar a pena de Lord Voldemort, principal vilão da saga.

### 3.7.2. *Star Wars*

Como todos os demais *Jedi* de seu mundo, Anakin possui seu próprio sabre de luz: uma arma semelhante a um pequeno bastão que, quando acionado, produz um feixe de luz capaz de cortar diversos tipos de materiais. Sendo a principal arma de um *Jedi*, só pode ser empunhada após algum treinamento. O sabre de Anakin não demonstrou nenhum atributo especial nos três filmes da saga e posteriormente foi herdado pelo seu filho: Luke Skywalker.

### 3.7.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

O artefato fantástico recebido por Tenma é uma mistura de item defensivo com ofensivo, pois, tratando-se de uma armadura, tem como principal função a proteção do corpo do cavaleiro. Porém, levando-se em conta que os cavaleiros de Athena lutam, em sua grande maioria, sem fazer uso de armas brancas e de fogo, as manoplas da armadura acabam tornando-se também armas, já que a especialidade de Tenma são golpes de socos. Esta armadura foi conquistada por Tenma em um torneio entre aprendizes de cavaleiros do Santuário e trata-se da Armadura de Bronze de Pégaso, armadura pertencente à classe mais baixa dos cavaleiros de Athena, mas que, devido a algumas características especiais (como a fama de tornar seu cavaleiro capaz de matar deuses), faz dela uma armadura única.

Duas das obras aqui comparadas também apresentam os protagonistas recebendo melhorias em sua forma de lutar, seja graças a um novo item ou um melhoramento do seu item atual. Em Harry Potter, esta mudança pode ser vista quando Harry torna-se temporariamente portador da Varinha das Varinhas, considerada a mais poderosa dentre as de seu mundo. Já Tenma vê sua armadura de bronze evoluir temporariamente, por influência de Athena, ao patamar de armadura divina, um nível acima até mesmo das armaduras de ouro. Anakin tem seu sabre de luz trocado ao tornar-se Darth Vader, porém, não é dito em momento algum da história que seu novo sabre fosse mais poderoso que o antigo.

## 3.8. O vilão

Nas três obras aqui analisadas o desafio a ser encarado pelo herói é manifestado na forma de um antagonista, um inimigo a ser derrotado pelo herói. Este antagonista representa uma prova a ser superada pelo herói, tal como apontado por Campbell (2007) nos subcapítulos “A passagem pelo primeiro limiar”, “O caminho de provas” e “A passagem pelo limiar do retorno”, onde o autor ilustra alguns confrontos entre heróis e monstros de histórias da antiguidade.

### 3.8.1. Harry Potter

O conflito entre Harry e Voldemort surgiu antes mesmo do nascimento do garoto, já que uma profecia havia dito que Harry era uma potencial ameaça ao bruxo das trevas. O principal objetivo de Voldemort é conquistar a imortalidade e instaurar uma nova ordem na

comunidade bruxa, considerando os não-bruxos e bruxos vindos de lares não-bruxos como escória a ser dizimada, tendo como principais seguidores os bruxos que partilham desta ideia, chamados de Comensais da Morte.

### 3.8.2. *Star Wars*

Darth Sidious age de forma mais discreta, a ponto de não ter suas reais intenções descobertas pelos *Jedi* e ser considerado uma pessoa inofensiva. Mais conhecido como Senador Palpatine, esse personagem aparentava ser aliado da Ordem *Jedi* à favor da República. Porém, agiu por muito tempo às sombras de seus inimigos por meio de ataques de grupos adversos à República e de seus aprendizes secretos.

### 3.8.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

Inimigo de séculos do Santuário, Hades era um adversário que os cavaleiros de Athena enfrentavam há cada dois séculos. Após apossar-se do corpo de Alone, amigo de infância de Tenma, desperta uma inimizade pessoal do cavaleiro, que almeja derrotá-lo para além de seus deveres como guerreiro de Athena.

Além disso, Yohma de Mefistófeles, pai de Tenma, apresenta-se como outro antagonista a ser enfrentado pelo herói, sendo seus planos uma ameaça para o herói e o antagonista principal da obra, pois planeja utilizar Tenma como arma contra os deuses do Olimpo (incluindo Hades e Athena).

## 3.9. A morte do mestre

O rompimento de laços entre o protagonista aprendiz e o mestre se mostra, nas três obras, como uma forma de amadurecimento do personagem. Essa morte do mestre pode representar uma quebra da jornada do herói em completar sua tarefa, tal como apresentado por Campbell (2007) em “A recusa do retorno”, mostrando ao herói que talvez ele não consiga cumprir sua tarefa, pois ele também pode sofrer o mesmo destino que seu mestre.



### 3.9.1 Harry Potter

Harry se vê obrigado a lutar sem o apoio de Dumbledore, único bruxo que Voldemort temia, quando este foi morto por Snape, professor odiado pelo garoto na época. Pela primeira vez, ele vê que não há mais uma força poderosa o bastante para protegê-lo do bruxo das trevas, sendo que a figura mais próxima de passar alguma segurança ao garoto é sua amiga Hermione, famosa por ser uma das bruxas mais inteligentes da escola.

### 3.9.2. *Star Wars*

A morte de Qui Gon Jin pelas mãos de Darth Maul em “*Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma*” serviu como trauma para amadurecer não apenas de Anakin como também de Obi Wan Kenobi (seu *padawan* na época). Com a morte de Qui Gon Jin, Anakin passa a ser o *padawan* de Obi Wan Kenobi, recém promovido a cavaleiro que aceita o garoto como seu aprendiz à pedido do próprio Qui Gon em seu leito de morte.

### 3.9.3 Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

Tenma, já ordenado cavaleiro, vê seu mestre Dohko de Libra ser dado como morto durante os ataques dos espectros de Hades ao Santuário. Deprimido com a suposta morte do mestre, Tenma é aconselhado a ir treinar com Defteros de Gêmeos, cavaleiro que lhe ensina a dominar o Sétimo Sentido.

## 3.10. A invasão da escola

Se, por um lado, a escola fantástica se mostra como um lugar seguro no início da obra, o amadurecimento da história e dos personagens mostra que não há como evitar que a realidade entre neste mundo protegido.

Nas três histórias aqui apresentadas, a invasão da escola vai para além do amadurecimento do personagem, servindo também como forma de torná-lo mais forte. No tópico “O ventre da baleia”, Campbell (2007) trata do momento da jornada do herói em que ele cruza o limiar mágico, deixando a segurança que antes o cercava para evoluir por intermédio da experiência que esse “exílio” forçado lhe proporciona:

O herói cujo apego ao ego já foi aniquilado vai e volta pelos horizontes do mundo, entra no dragão, assim como sai dele, tão prontamente como um rei circula por todos os cômodos do palácio. Aí reside seu poder de salvar; pois sua passagem e retorno demonstram que, em todos os contrários da fenomenalidade, permanece o Incriado-Impercível e não há nada a temer (CAMPBELL, 2007, p 93).

Apesar de paradoxal com o título do capítulo e os exemplos apresentados por Campbell (2007), as experiências vividas pelos heróis aqui mostrados seguem essa lógica, porém ao invés de serem engolidos para um ambiente fechado e hostil, têm seu ambiente mágico e seguro penetrado por um “ventre da baleia” que invade esse mundo protegido. No entanto, em ambos os casos essas experiências fortalecem o protagonista, tal como pontuado neste capítulo.

### 3.10.1 Harry Potter

A primeira invasão de Hogwarts ocorre em “Harry Potter e o Enigma do Príncipe” (sexto livro da saga), sendo conduzida por um aluno da própria escola que trouxe alguns Comensais da Morte para a escola, um evento que culminou na morte de Alvo Dumbledore.

No ano seguinte, a escola sofre duas invasões por parte dos mesmos inimigos: uma administrativa, onde Severo Snape (agente duplo de Voldemort e novo diretor da escola) contrata dois bruxos das trevas para ensinar na escola a pedido de seu mestre; e a segunda por meio de uma sangrenta batalha onde personagens de ambos os lados foram mortos, mas a escola foi salva do domínio de Voldemort.

Ambas as batalhas amadureceram Harry e os demais alunos de Hogwarts como bruxos, principalmente por permitirem a eles que pusessem em prática muitos dos feitiços de combate que eram vistos nas aulas e serviram como provas de capacidade para alunos como Harry (que enfrentou não só desafios de violência como desafios morais) e Neville (que pôde provar-se como alguém corajoso).

### 3.10.2 *Star Wars*

A invasão à Academia *Jedi* ocorreu pelas ações do próprio Anakin Skywalker após ser aceito como aprendiz de Palpatine e adotar o nome de Darth Vader. Comandando uma tropa de soldados clones (*stormtroopers*), Anakin entra na sua antiga escola durante a noite, dizimando todos os *Jedi* que não haviam saído para missões externas, inclusive crianças. Tal evento fez parte do chamado Expurgo *Jedi*, que culminou na extinção de quase toda a ordem e

consagrando Darth Vader como um temível guerreiro *Sith*.

É interessante notar que o Expurgo *Jedi* acabou por ser o “ventre da baleia” que mais durou dentre esses três heróis, pois Anakin (nesse ponto, Darth Vader) só saiu dele quando voltou ao lado luminoso da Força graças à ajuda de seu filho.

### 3.10.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

As invasões ao Santuário ocorreram diversas vezes por grupos de espectros, normalmente sendo evitadas pelas ações dos cavaleiros de ouro. O principal evento destas invasões ocorreu quando Hades, Pandora e alguns de seus espectros escudeiros conseguiram invadir o Templo de Athena, localizado acima das Doze Casas. Depois dessa investida, a posição das tropas de Athena passou de defensiva (com os cavaleiros permanecendo no Santuário e derrotando os espectros que tentavam atacar) para ofensiva (ao buscar entrar nos domínios de Hades), assim como Tenma passou a buscar aprimorar-se como cavaleiro a ponto de poder defender sua deusa e enfrentar seu inimigo com maior capacidade.

## 3.11. A vitória do herói

Após diversos obstáculos, a jornada do herói é concluída, momento que pode ser simbolizado por uma vitória em uma guerra ou até mesmo a vitória do herói contra si mesmo e seus demônios interiores.

Campbell (2007) dedica um capítulo exclusivo de seu livro para descrever os eventos que desencadeiam a vitória do herói, sendo que os principais pontos a serem destacados aqui dizem respeito à ajuda externa ao herói e à passagem pelo limiar do retorno, ao qual o herói, depois de exilado, volta para cumprir sua tarefa.

### 3.11.1 Harry Potter

Depois de passar um ano fugindo dos Comensais da Morte e de um Ministério da Magia corrompido por Voldemort caçando-o como um pária, Harry retorna a Hogwarts para ter seu confronto final contra Voldemort. Após uma grande guerra entre a comunidade escolar de Hogwarts e de grupos de resistência contra as tropas de Voldemort e da derrota do bruxo das trevas, Harry vê o mundo dos bruxos reestruturar-se lentamente após um ano de domínio do bruxo das trevas. Os anos passam, Harry se casa com sua amiga Gina Weasley, com quem

tem três filhos, e torna-se caçador de bruxos das trevas.

### 3.11.2. *Star Wars*

A redenção de Anakin leva tempo, principalmente devido ao fato do *Jedi* ter sucumbido ao poder das trevas ao final do terceiro filme e ter se tornado o *sith* Darth Vader, passando cerca de dezoito anos lutando ao lado de seu antigo inimigo.

Porém, anos mais tarde, graças aos esforços de seu filho Luke Skywalker (guiado pelos antigos mestres de Anakin), Darth Vader volta mais uma vez ao lado luminoso da Força, derrotando seu mestre Darth Sidious e encontrando na morte a sua libertação como *Jedi*.

### 3.11.3. Cavaleiros do Zodíaco - *The Lost Canvas*

Tenma cumpre seu objetivo quando, após uma invasão sucedida ao reino de Hades que dependeu da vitória de muitos cavaleiros que o acompanharam (incluindo o apoio inesperado de Aspros de Gêmeos, espectro que servia Hades, responsável pela derrota de Yohma), junta-se com Athena e Alone para selar a alma do deus do submundo. Tal ato permite que a humanidade possa desfrutar de mais duzentos anos sem guerras contra o deus maligno.

#### 4. QUADRO DE SÍNTESE

Para fins de resumir melhor as idéias apresentadas no capítulo anterior, foi feita esta tabela sintética contendo o elemento comum às três obras, seguido pelo referencial de Campbell (2007), os elementos aparecem em cada uma das obras.

**Quadro 1** - Síntese das obras estudadas comparadas ao referencial de Campbell (2007)

<b>Elemento narrativo</b>	<b>Referencial de Campbell (2007)</b>	<b>Harry Potter</b>	<b>Star Wars</b>	<b>Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i></b>
O herói de origem humilde	“O herói e o deus” (p. 36 - 43)	Harry Potter, jovem órfão que era vítima de uma criação abusiva por parte de seus tios.	Anakin Skywalker, que viveu boa parte de sua vida como escravo em um planeta remoto.	Tenma, que cresceu em um orfanato pobre na periferia da Itália.
Uma força misteriosa	“Da psicologia à metafísica” (p. 251 - 264)	Os bruxos são aqueles que dominam a magia, podendo realizar feitiços como conjurar protetores, fogo e morte instantânea.	Os jedi dominam a Força: energia que permite que eles possam mover objetos, criar avatares, sufocar um inimigo, dentre outros feitos.	Os cavaleiros dominam o Cosmo, energia ligada às estrelas. Dentre seus poderes destacam-se o uso para golpes e a realização de milagres como superar a morte.
A introdução do personagem ao mundo fantástico.	“O chamado da aventura” (p. 59 - 66) e “A recusa do chamado” (p. 66 - 74)	Rúbeo Hagrid vai atrás de Harry para levá-lo para Hogwarts, pois seus pais eram bruxos e ele tinha esse direito.	Qui Gon Jin e Obi Wan Kenobi descobrem Anakin em um planeta remoto e sentem seus poderes <i>jedi</i> . Qui Gon Jin ganha a liberdade de Anakin em uma aposta.	Tenma é descoberto por Dohko de Libra que viu o jovem quebrando uma pedra muito grande, revelando ter um Cosmo poderoso.

Elemento narrativo	Referencial de Campbell (2007)	Harry Potter	<i>Star Wars</i>	Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i>
A escola	“O caminho de provas” (p. 102 - 110)	Hogwarts - escola onde estudam os bruxos.	Academia Jedi - centro administrativo e educacional para guerreiros <i>jedi</i> .	Santuário de Athena - principal local de treinamento para futuros cavaleiros.
Fazendo amigos	“O auxílio sobrenatural” (p. 74 - 82)	Hermione Granger e Rony Weasley	Padmé Amidala e Obi Wan Kenobi.	Yato de Unicórnio e Yozuriha de Grou.
O mentor que inspira o personagem	“O Centro do Mundo” (p. 43 - 49)	Diversos professores de Hogwarts, sendo Dumbledore o principal.	Os mestres <i>jedi</i> , principalmente Mace Windu, Yoda e Obi Wan Kenobi.	Os Cavaleiros de Ouro.
A arma	“O auxílio sobrenatural” (p. 74 - 82)	Varinha mágica	Sabre de luz	Armadura de Pégaso
O vilão	“A passagem pelo primeiro limiar” (p. 82-91), “O caminho de provas” (p. 102 - 111) e “A passagem pelo limiar do retorno” (p. 213 - 225)	Lord Voldemort, bruxo das trevas que quer vingança pela derrota humilhante no passado.	Darth Sidious, um <i>sith</i> que busca corromper Anakin para o Lado Negro da Força, a fim de tê-lo como aliado.	Hades, deus do mundo dos mortos, inimigo declarado de Athena, deusa a quem Tenma serve; Yohma, reencarnação do deus do tempo, que quer usar Tenma como arma contra o Olimpo.
A morte do mestre	“A recusa do retorno” (p. 195 - 197)	Dumbledore é morto por Severo Snape em uma das invasões da escola.	Anakin tem seu primeiro mestre, Qui Gon Jin, morto por Darth Maul no primeiro filme.	Dohko de Libra, mestre de Tenma, é dado como morto após uma luta contra um espectro.

<b>Elemento narrativo</b>	<b>Referencial de Campbell (2007)</b>	<b>Harry Potter</b>	<b><i>Star Wars</i></b>	<b>Cavaleiros do Zodíaco - <i>The Lost Canvas</i></b>
A invasão da escola	“O ventre da baleia” (p. 91 - 94)	Hogwarts é invadida duas vezes pelos seguidores de Voldemort.	A Academia <i>Jedi</i> é invadida por Darth Vader e os stormtroopers.	O Santuário de Athena era constantemente invadido por espectros de Hades. A pior invasão foi quando o próprio Hades conseguiu adentrar no Santuário.
A vitória do herói	“O resgate com auxílio externo” (p. 206 - 2013) , “A passagem pelo limiar do retorno”( p. 2013 - 225), “Senhor dos dois mundos” (p. 225 - 231) e “Liberdade para viver” (p. 231 - 236)	Harry derrota Voldemort na Batalha de Hogwarts. Dezenove anos se passam, ele forma uma família e torna-se um caçador de bruxos das trevas.	Depois de viver anos como o vilão Darth Vader, Anakin é trazido de volta ao Lado Luminoso da Força por seu filho Anakin e morre em paz.	Tenma une-se à Athena e Alone para selar a alma de Hades por mais duzentos anos, morrendo no processo.

Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme visto neste trabalho, seja no referencial teórico, seja nas comparações entre os objetos de estudo, a Jornada do Herói proposta por Campbell (2007) possui influências em diversas histórias da cultura *pop*, como a presença de etapas e personagens muito semelhantes aos apresentados pelo teórico.

Embora não seja possível determinar com total certeza que as obras analisadas seguem a estrutura proposta à risca (pois os estudos de Campbell foram feitos observando elementos comuns em histórias já existentes, e não impondo regras para histórias futuras), é possível observar que há influências do Monomito nelas. Se considerarmos que são obras relativamente recentes, podemos pressupor, portanto, que já sofreram influências de outras que vieram muito antes.

É interessante ressaltar que as histórias aqui analisadas, apesar de não fazerem parte do cânone literário, são muito populares dentro da cultura *pop* e entre os jovens. Essa identificação com o público jovem faz com que este estudo aqui realizado possa ter uma importância para uma maior aproximação dos jovens à Teoria Literária e uma possibilidade de valorização dessa literatura entre os meios acadêmicos.

Uma das possibilidades de utilização deste trabalho é na introdução de aspectos da Teoria Literária para jovens ingressos em cursos de Letras, pois é feita uma análise de uma estrutura narrativa que pode ser abordada em obras de significativa presença e citação nos grandes veículos de comunicação e que dialogam com o público jovem devido ao seu conteúdo e linguagem atrativos.

É possível que o estudo aqui realizado possa servir para fortalecer a presença das obras no meio acadêmico, dando mais visibilidade a elas (pois os estudos que as contemplam como objeto de estudo, sob o ponto de vista literário, ainda não são tão diversos). Também pode ser inspiração para futuros estudantes de Teoria Literária que visam abordar essas obras, assim como estudos anteriores foram importantes para este trabalho, indo ao encontro do que Campbell (2007) falou sobre a segurança que temos ao saber que o labirinto que iremos atravessar já foi visitado por outros antes de nós.

Como futuro docente de Letras, estar atualizado sobre livros lidos pelos alunos pode ser uma forma de aproximar-se de sua realidade, permitindo mais oportunidades de comunicação entre professor e aluno. Além disso, é possível que, conhecendo obras mais próximas ao aluno, seja possível iniciar um maior vínculo afetivo com a literatura e com alguns de seus clássicos. Essa aproximação pode ocorrer pois, conforme visto neste trabalho,



muitas estruturas presentes em obras modernas foram herdadas de mitos de diversas culturas e épocas, sendo possível o jovem reconhecer o mesmo caráter fantástico em obras clássicas que inspiraram histórias atuais justamente pelo vínculo afetivo estabelecido entre o jovem e obras como as aqui analisadas.

## REFERÊNCIAS

- BUCHAUL, Sandra Venancio Kezen. **Harry Potter e a jornada do herói: receita de sucesso nas literaturas de massa**. Rio de Janeiro, 2009.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**; tradução Adail Ubirajara Sobral - São Paulo: Pensamento, 2007
- COSTA, Davi Fernandes; GÓIS, Érika Aparecida. **Frodo: o herói de “O senhor dos anéis”**. São Paulo, 2009.
- DINIZ, Fábio Gerônimo Mota. **Arquétipos e Mitos: Ferramentas para o Ensino de Literatura em Sala de Aula**. Interletras, Edição número 23. Março/Setembro de 2016
- DUARTE, Rafael Mendes. **A jornada do herói: O monomito na ficção seriada Lost**. Porto Alegre, 2010.
- EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura: uma introdução**; tradução Waltensir Dutra. 6ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- FERREIRA, Leonardo Magalde; SANTOS, Altierrez Sebastião dos. **A Jornada do Herói no Cinema: considerações mitodológicas acerca da saga Star Wars**. Revista Eletrônica Correlatio, São Paulo, v. 14, n. 28 - Dezembro de 2015
- JUNG, C.G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.
- KOBAYASHI, Eliza. O que é cultura pop? Nova Escola. <<https://novaescola.org.br/conteudo/1528/o-que-e-cultura-pop>> Acesso em: 09 out. 2018.
- MAGI, Ademar. **O mito em Os Cavaleiros do Zodíaco**. Revista de Literatura, História e Memória - Unioeste, Cascavel, Volume 6, Nº 7, p. 179 - 188, 2010.
- O QUE É MANGÁ? JBC Mangás. Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/o-que-e-manga/>> . Acesso em: 09 out. 2018.
- ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**; tradução Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Câmara Secreta**; tradução Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- ROWLING, J. K. **Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban**; tradução Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e o Cálice de Fogo**; tradução Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Ordem da Fênix**; tradução Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e o Enigma do Príncipe**; tradução Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e as Relíquias da Morte**; tradução Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

SAMUEL, Roger. **Novo Manual de Teoria Literária**. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SILVA, Aline Conceição Job da. **O videogame como desejo de simulação: dois gêneros virtuais em perspectiva**. Porto Alegre, 2014.

*STAR Wars*: Episódio I - A Ameaça Fantasma. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm, 1999. 1 DVD (136 minutos)

*STAR Wars*: Episódio II - O Ataque dos Clones. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm, 2002. 1 DVD (142 minutos)

*STAR Wars*: Episódio III - A Vingança dos *Sith*. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm, 2005. 1 DVD (140 minutos)

TESHIROGI, Shiori. **Os Cavaleiros do Zodíaco: *The Lost Canvas*** (Volumes 1 - 25). Japão, 2006-2011

WINCKIEWICZ, Maiury. **A JORNADA DO HERÓI E A REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO NOS FILMES DO UNIVERSO STAR WARS: uma análise dos casos de Luke e Rey**. Porto Alegre, 2017.