



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

GISLENE CHATAK DE PAULA

**Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ**

O PODER DO MITO E DOS SUPER-HERÓIS NA EDUCAÇÃO

Rio de Janeiro

2017

GISLENE CHATAACK DE PAULA

**Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Reuber Gerbassi Scofano

Rio de Janeiro

2017

GISLENE CHATAACK DE PAULA

**Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ**

Data de avaliação: \_\_\_\_/ \_\_\_\_/ \_\_\_\_

Banca Examinadora:

---

**Prof. Dr. Reuber Gerbassi Scofano (UFRJ)**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Vitoria Campos Mamede Maia (UFRJ)**

---

**Prof. Dr. Alexandre Palma da Silva (UFRJ)**

Rio de Janeiro

2017

A minha amada vovó... Aquela que me guiou e sempre continuara me guiando na jornada da vida.

## **Agradecimentos**

Durante a sua jornada o herói ou heroína encontra pessoas que o auxiliam a seguir o seu caminho. A elas os meus sinceros agradecimentos...

Agradeço especialmente ao meu querido orientador Prof. Dr. Reuber Scofano, por acreditar nos meus superpoderes e ser o meu guia na busca pelo conhecimento. Ao grupo LUPEA por me receber de braços abertos e por estarem sempre dispostos a me ajudar. Aos alunos da Pedagogia, os alunos de outros cursos que foram meus colegas de classe e aos docentes da Faculdade de Educação da UFRJ, obrigada por contribuírem na minha formação.

Aos meus amigos João e Vanda por me presentearam com os livros que foram fundamentais para as minhas pesquisas. A minha querida amiga Carla pela paciência e interesse ao ler os meus rascunhos, e por ser uma amiga incrível. Ao meu amigo Francisco, por seu entusiasmo ao saber do tema que seria abordado nesse TCC. As amigas, Danielle, Jussara, Mary, Thamires, Thayanne e Vânia pelo companheirismo durante toda a jornada percorrida na graduação e por levar a nossa amizade para além dos muros da sala de aula. Ao Renato, por suas frases ameaçadoras e motivacionais para que o vilão da preguiça não me dominasse.

Ao meu pai por me presentear com o notebook que usei para digitar cada palavra desta monografia. Ao meu primo Thyago que me fortificou ao dizer: “Não tenha medo! Se é isso que você gosta, eles vão te entender”. E um agradecimento eterno à minha irmã Ursula por ouvir várias vezes eu falar do Campbell e a minha mãe por acreditar nos meus objetivos e estar sempre ao meu lado.

Meu agradecimento póstumo a Joseph Campbell, por me fascinar por sua obra.

Agradeço a Masami Kurumada por ter inspirado a minha infância com os personagens da animação *Os cavaleiros do Zodíaco*. E a Stan Lee e Steve Ditko por me fascinarem ao criarem o Homem-Aranha.

*“Estive lendo livros antigos  
As lendas e os mitos  
Aquiles e seu ouro  
Hércules e seus dons  
O controle do Homem-Aranha  
E Batman com seus punhos...”*

(Tradução da música: Somethings Just Like This-The Chainsmokers e Coldplay)

## Resumo

A finalidade deste trabalho é apresentar os aspectos positivos da influência dos super-heróis na vida daqueles que os admiram, seus fãs, e verificar as viabilidades de utilizar essas personagens como ferramentas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem. As pesquisas, fundamentadas na análise bibliográfica de Campbell e Jung, clarificam que essas personagens têm sua gênese pautada nas narrativas mitológicas, justificando a relação afetiva desses sujeitos com os personagens heroicos. Pois as aventuras vivenciadas por estes personagens simbolizam, também, as adversidades que os sujeitos sofrem e superam em seus cotidianos. Com o objetivo de ilustrar essas aventuras, são citadas narrativas mitológicas, greco-romanas, sinalizando as principais fases da jornada do herói e as similaridades entre elas. Lança-se mão, igualmente, de registros fotográficos durante as manifestações de 2013 com o intuito de demonstrar o alcance do vínculo dos fãs e seus heróis. A partir dessa premissa, este artigo se fundamenta nos estudos da neurociência sobre: a eficácia da afetividade como estímulo na obtenção de novos conhecimentos. E se ampara nas obras de Freire e Maia para legitimar os resultados obtidos: Que sim, é possível articular os super-heróis e os conteúdos pedagógicos.

Palavras chave: mito, super-heróis, criatividade.

## **Abstract**

The purpose of this work is to present the positive aspects of the influence of superheroes on the lives of those who admire them, their fans, and verify the viability of using these characters as pedagogical tools in the teaching and learning process. The researches, based on the bibliographical analysis of Campbell and Jung, clarify that these characters have their genesis based on the mythological narratives, justifying the affective relationship of the subjects with the heroic characters. For the adventures experienced by these characters also symbolize the adversities that the subjects suffer and overcome in their daily lives. In order to illustrate these adventures, mythological narratives are quoted, Greco-Roman, signaling the main phases of the hero's journey the similarities between them. Photo registrations will also be made during the 2013 manifestations in order to demonstrate the reach of the bond between the fans and their heroes. Based on this premise, this article is ground on neuroscience studies about: the effectiveness of affectivity as a stimulus in obtaining new knowledge. And it relies on the works of Freire and Maia to legitimize the results obtained: That yes, it is possible to articulate the superheroes and the pedagogical contents.

Keywords: myth, superheroes, creativity.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. “Pandora” (John William Waterhouse, 1896). .....	19
Figura 2. “Prometeu com o Fogo Divino” (Heinrich Fueger, 1817). .....	22
Figura 3. Teseu e a viagem a Creta: o Labirinto e o Minotauro (Maestro dei Cassoni Campana, 1500-1525). .....	22
Figura 4 . Referências ao filme Jogos Vorazes .....	28
Figura 5. Referência ao filme Harry Potter. ....	29
Figura 6 Referência ao filme Harry Potter.....	29
Figura 7 Referência à animação Pokémon. ....	29
Figura 8 . Referências ao filme Jogos Vorazes.....	30
Figura 9 Registro fotográfico da atividade desenvolvida pelo docente.....	35
Figura 10 Capa da primeira revista em quadrinhos do Capitão América .....	36
Figura 11 Pergunta articulando o jogo e o conteúdo de Biologia.....	37

## Sumário

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo 2. “SIGA A SUA BEM-AVENTURANÇA” .....</b>	<b>14</b>
2.1 O herói Joseph Campbell .....	14
2.2 Mito, A Canção Da Vida.....	17
2.3 O Caminho Do Herói .....	20
2.4 De Joseph Campbell á Darth Vader .....	23
<b>Capítulo 3. O HERÓI QUE HABITA EM MIM, HABITA EM VOCÊ.....</b>	<b>26</b>
3.1 Para ser um herói é preciso crescer .....	26
3.2 Coloca a capa e a máscara e vem pra rua .....	27
3.3 SHAZAM! Ser super-herói ou aluno? Seremos os dois.....	31
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>39</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>41</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>44</b>

## INTRODUÇÃO

A experiência de apresentar um trabalho, nas aulas de Filosofia da Educação Contemporânea, articulando as características da Academia de Platão<sup>1</sup> com a animação Os cavaleiros do zodíaco<sup>2</sup> provocou-me uma reflexão sobre os motivos que levam alguns sujeitos a se identificarem com os personagens heroicos. Admiração que nos remete a transformar uma personagem inspirada na mitologia grega, como a Mulher Maravilha, em símbolo da representatividade feminina nas telas do cinema. E a nomear Goku, personagem da animação japonesa Dragon Ball, como um dos embaixadores das olimpíadas de 2020<sup>3</sup>.

Por que almejamos tanto ser hábil e inteligente como o Batman, voar como o Super-Homem ou saltar de prédio em prédio como o Homem-Aranha? No intuito de responder tais indagações, buscamos compreender qual a importância da figura do herói na composição dos sujeitos. Ao abordarmos sobre os personagens que estão vinculados à indústria do entretenimento, estamos expostos a diversas críticas. Entretanto, o nosso propósito não é enaltecer a cultura do consumo, mas apresentar a relevância dos super-heróis na vida do público infantojuvenil.

Tendo como objetivo geral: analisar a viabilidade da utilização dos personagens heroicos como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem. Esta pesquisa está segmentada em dois objetivos específicos: compreender o significado da figura do herói na psique humana e apresentar as possibilidades de relacionar os super-heróis às propostas pedagógicas.

Sendo o herói um personagem crucial nos mitos, utilizamos como referencial teórico os estudos realizados, no campo da mitologia comparada, pelo mitólogo Joseph Campbell (2007). Em seu livro “O herói de mil faces”, o autor (2007) descreve cada etapa da jornada do herói comparando narrativas mitológicas de diversas culturas. Mas, qual seria a relação entre os heróis Hércules, Rei Arthur e Capitão América? A semelhança está na jornada em que cada um percorreu para ser transformado em um herói. São essas aventuras heroicas que inspiram aqueles que desejam trilhar uma vida significativa.

---

<sup>1</sup> Universidade fundada pelo filósofo Platão, aproximadamente no ano 387 a.C.

<sup>2</sup> Série de animação inspirada nos quadrinhos japoneses criados pelo quadrinista Masami Kurumada.

<sup>3</sup> O DIA. Goku será um dos embaixadores dos Jogos Olímpicos de Tóquio em 2020. Disponível em <<http://odia.ig.com.br/esporte/2017-02-03/goku-sera-um-dos-embaixadores-dos-jogos-olimpicos-de-toquio-em-2020.html>> Acesso em 22 de outubro de 2017.

Então, o que vocês vão preferir, a Procura pelo Graal ou a Terra Devastada? Vão embarcar na busca criativa da alma ou prosseguir em uma vida que lhes dá apenas segurança? Vão seguir a estrela ardorosa, do seu próprio entusiasmo? Vão viver o mito ou será que é o mito que vai vive-los? (CAMPBELL, 2003, p.17)

O problema norteador desta pesquisa tinha como propósito verificar a influência afetiva dos super-heróis na vida de determinados jovens, como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem. Para dissertarmos sobre tal tema, analisamos as obras de Joseph Campbell (1990, 2007,2003) com o intuito de compreendermos as relevâncias do arquétipo do herói nas narrativas mitológicas. Optamos por dialogar Campbell com os conceitos de Carl Gustav Jung (1992-1993) sobre o arquétipo do herói na psicologia analítica. Os estudos realizados por Maia e o grupo LUPEA (2014 e 2016) sobre a criatividade docente, corroboraram para a viabilidade de nossa proposta pedagógica.

Além da análise das obras dos autores mencionados, nos aprofundamos no estudo de referencias teóricos que abordam sobre o mesmo tema, ou similares, que contribuíram para os nossos estudos e, também, na pesquisa de reportagens que pudessem ilustrar a nossa pesquisa. De acordo com Bervian, Cervo e da Silva (2006), o nosso trabalho é caracterizado como pesquisa de cunho bibliográfico. Buscamos “conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas...” sobre o nosso tema. No decorrer de nossa pesquisa, realizamos entrevistas, com o objetivo de obter dados para compreender as causas da admiração do público infantojuvenil pelos super-heróis. Desta forma, nosso trabalho, também é qualificado como uma pesquisa quantitativa, visto que nas “entrevistas quantitativas [...] o investigador está interessado em compreender o significado atribuído pelos sujeitos a eventos, situações, processos ou personagens que fazem parte da sua vida cotidiana.” (MAZZOTTI e GEWANDSZNAJDER, 2000, p. 168).

Verificamos na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, publicações científicas com as palavras-chave super-heróis e educação. Foram encontradas vinte e quatro pesquisas. Evidenciamos as dissertações que consideramos pertinentes ao tema deste trabalho: “Contribuições do uso de super-heróis para o ensino dos artrópodes no componente curricular de ciências” (RODRIGUES, 2016), “Mito, Arte e Educação: o imaginário em Harry Potter” (VALIM, 2014), “Usando RPG no

ensino da matemática” (SILVA, 2014) e “Oficinas terapêuticas com super-heróis: Um estudo exploratório” (JARDIM, 2009). Quanto à estrutura desta monografia, discorreremos no primeiro capítulo uma breve introdução da biografia de Joseph Campbell a fim de contextualizar os motivos que o levaram a se especializar em mitologia comparada. Destacamos, ao longo do trabalho, recortes de momentos significativos da vida do autor pertinentes à nossa pesquisa. Seguimos convidando o leitor a realizar uma viagem no tempo, partindo do período de 150.000 a 50.000 a.C, no intuito de deslumbrarmos o surgimento do mito. Continuamos a nossa viagem até a Grécia antiga, detalhando as façanhas de heróis e heroínas greco-romanos para exemplificar a importância do mito, na formação dos sujeitos e da sociedade. Destacamos as aventuras de Prometeu e Teseu, adaptações de Bulfinch (2006), a fim de salientar descrever algumas etapas da aventura do herói. Por fim, chegamos ao século XX e XXI, enaltecendo a importância da obra de Campbell (1990 e 2003) na composição dos heróis intergalácticos de Guerra nas estrelas.

No capítulo seguinte, dissertamos sobre a concretização do mito por meio dos rituais, salientando as consequências de uma sociedade que não orienta os seus jovens com base em uma mitologia. Em consequência dessa postura, alguns jovens buscam orientação nas releituras dos símbolos mitológicos presentes nas aventuras dos super-heróis. Concluimos, analisando como a criatividade na prática docente possibilita a articulação entre os super-heróis e os conteúdos curriculares. Exemplificamos esta relação com recortes de propostas pedagógicas de docentes que se inspiraram nos heróis para ensinar e dialogar com seus alunos.

Desejamos àqueles que lerem este trabalho, que possam buscar a sua bem aventurança, ou guiar um jovem herói até ela. E que a força esteja com vocês.

## **Capítulo 2. “SIGA A SUA BEM-AVENTURANÇA”**

### **2.1 O herói Joseph Campbell**

Quando era questionado sobre os motivos que o inspirava a lecionar sobre mitologia, Campbell (2003) argumentava que o seu desejo era despertar nos jovens uma curiosidade que os levassem a refletir sobre os mitos. Uma reflexão que os proporcionassem a compreender que os mitos não são apenas histórias antigas que representam a cultura de um povo, mas, também, são histórias atemporais que nos permitem refletir sobre as belezas, as inquietações e os mistérios da vida. Pois quando se assimila esse conhecimento podemos relacionar as aventuras vivenciadas pelos heróis com as etapas que cada indivíduo passa em sua própria aventura, a aventura de se estar vivo. Para compreendermos essa paixão do autor pelos mitos apresentamos uma pequena descrição sobre a sua vida, focando nos eventos que o levaram a se tornar um dos maiores especialistas em mito do século XX.

Oriundo de uma família de classe média, Joseph John Campbell (1940-1987) nasceu em Nova York e foi criado de acordo com preceitos da tradição Católica Romana. Ele acreditava que o ensinamento cristão que obteve na infância foi um dos fatores que despertou o seu fascínio pela mitologia. Ao se referir à religião católica, o autor declara: “Tenho certeza de que o meu interesse pela mitologia vem daí” (CAMPBELL, 2003, p.38).

A fascinação pelos mitos foi consolidada quando aos seis anos, seu pai o leva para assistir o show sobre o Oeste selvagem de Buffalo Bill. Entre as apresentações havia a participação de cavaleiros, atiradores e índios norte-americanos, e foi durante o show que Campbell teve o seu primeiro contato com os nativos americanos. Campbell (1977) citado por Cousineau (2003, p.37) afirma em sua entrevista para a revista *Esquire* que foi a experiência de ter assistido ao show de Buffalo Bill, que o despertou para a carreira de mitólogo. Segundo a sua biografia, no mesmo dia em que assistiu ao show o pequeno Campbell, seu irmão e seu pai foram visitar o Museu Nacional de História Natural de Nova York. No museu ele teve a oportunidade de conhecer as máscaras e postes totêmicos dos índios norte-americanos e quanto mais conhecia as histórias e mistérios que envolviam aqueles artefatos, mas ele queria aprender sobre essa cultura.

O interesse de Joseph Campbell pelos nativos americanos era tão grande que aos onze anos ele já tinha lido todos os livros, que abordavam sobre o tema, da sessão

infantil da biblioteca pública de Nova York. E para que jovem Campbell continuasse os seus estudos, a biblioteca lhe concede uma autorização para que pudesse ter acesso aos livros da sessão destinada aos adultos. Aproximadamente aos treze anos, durante a estadia da família na Pensilvânia, Joseph teve a oportunidade de conhecer o autor Elmer Gregor, especialista em escrever sobre os índios norte-americanos para o público infantil e que Campbell já havia lido todos os livros. A amizade entre os dois possibilitou que Campbell pudesse aprofundar os seus conhecimentos sobre os índios norte-americanos e no decorrer de seus estudos pode perceber as semelhanças entre o que aprendia na igreja com os costumes dos nativos americanos. Ao mesmo tempo em que se empenhava ao seu estudo particular sobre os índios, na escola Campbell (2003, p.37) era um aluno dedicado “... eu fazia o que se esperava de todo aluno, estudava o que me mandavam estudar, e eu gostava muito daquilo. Mas o meu interesse verdadeiro estava fora da escola”. Em 1921, se forma na instituição Canterbury Scholl, Conecticut e é condecorado “como melhor aluno”.

Após concluir os estudos em Canterbury, Campbell ingressa na Universidade de Dartmouth (1921-1922) e durante o período em que estuda na universidade ganha de presente o livro *Romance de Leonardo da Vinci*. Após lê-lo, percebe que, apesar de ter um vasto conhecimento sobre os índios norte-americanos, ainda lhe faltava algo e em busca de novos conhecimentos transfere-se para a Universidade Columbia e decide se aprofundar nas Ciências Humanas. Ao ingressar em Columbia, Campbell (2003) sentiu uma profunda conexão com os romances do rei Arthur. O autor justifica essa sintonia relacionando a origem celta dos romances medievais com a sua descendência irlandesa “Sabe, aquela maravilhosa forma de viver em um reino de fantasia significativa, que é irlandesa, está presente nos romances do rei Arthur” (idem, p.59). Além da ligação com a suas raízes, a apreciação de Campbell pelas obras de James Joyce foi mais um fator que o incentivou a estudar as obras medievais, resultando na sua formação em mestre em literatura medieval.

Os anos em que estudou na Universidade de Columbia (1922- 1927) foram de extrema importância na vida acadêmica e pessoal de Joseph Campbell. Nesta época, durante uma viagem de navio com a família, este autor teve o seu primeiro contato com a cultura indiana ao conhecer o filósofo, escritor e educador indiano Jiddu Krishnamurti. Neste encontro ganhou de uma moça o livro *The light of Asia* (A luz da Ásia) que conta a vida de Buda, escrito pelo Edwin Arnold. Ao desfrutar dos saberes da vida de Buda, o autor afirma que esse foi o segundo momento de transformação da sua vida, “uma nova

dimensão foi acrescentada” ele declara. O primeiro momento de transformação foi quando leu *Romance de Leonardo da Vinci* e descobre que ainda tinha muito que conhecer sobre as ciências humanas.

No período conhecido como o auge da arte moderna, Campbell ganha da universidade uma bolsa para estudar na Europa e tem a oportunidade de conhecer mais sobre as artes. Sua maior descoberta acontece em Paris enquanto fazia o percurso do local onde estava hospedado até a Universidade, no caminho Joseph vê nas livrarias o recém-lançado livro *Ulisses*, de James Joyce, um dos autores de maior influência na sua vida. “Comprei o livro em Paris em 1927 e desde aquela época eu o venho lendo. E o prazer que tenho é o mesmo a cada vez”. (CAMPBELL, 2003, p.63).

Em 1928, após concluir o seu mestrado em Columbia, Campbell viaja para Munique para estudar sânscrito e tem a oportunidade de conhecer os trabalhos de Freud, Jung, Mann e Goethe e nas obras desses autores descobre a importância dos mitos na psique humana. Ao regressar da Europa para os Estados Unidos, Campbell se recusa a continuar com o seu doutorado em razão de que acreditava que deveria aprender mais do que a Universidade ofertava. Logo após o seu retorno, acontece à quebra da bolsa de Nova York<sup>4</sup> e sem chances de conseguir emprego, por consequência da crise financeira que o país vivia, se retira, como ele menciona, “para a floresta”, alugando uma cabana em Woodstock, sobrevivendo do dinheiro que ganhou durante o período que tocou na banda de jazz na faculdade e cuidando de um cachorro. E por cinco anos permaneceu neste lugar estudando.

Assim, durante os anos da Depressão organizei um horário para mim. [...]. Esse esquema funcionou muito bem. Eu conseguia me concentrar na leitura durante nove horas por dia. E isso valeu por cinco anos a fio. [...]. Eu lia o que queria, e um livro me levava ao seguinte. Foi à forma que encontrei para me disciplinar (CAMPBELL, 2003, p.85).

Em 1934, enquanto estava em seu momento de reclusão, Campbell foi convidado a trabalhar na Faculdade Sarah Lawrence, “Havia uma coisa maravilhosa na Sarah Lawrence – foi por isso que aceitei o emprego”. A possibilidade de poder ensinar sem ter que seguir os padrões tradicionais de ensino, era a maior admiração de Campbell pela Faculdade, “... a idéia geral era a de que deveríamos seguir os interesses das alunas”. E podendo relacionar os interesses de suas alunas, com os seus

---

<sup>4</sup> Momento histórico conhecido como Crise de 1929.



conhecimentos sobre mitologia Campbell se tornou professor e lecionou por trinta e oito anos. E a essas alunas o autor concede a fama das suas obras, pois foi com elas que ele pode compartilhar as suas ideias e aprender a ensinar.

Ao conhecer a trajetória da vida pessoal e acadêmica de Campbell, descobrimos que o seu interesse pelos mitos e pelas culturas de outros povos aconteceu gradativamente, em consequência das oportunidades que surgiram no decorrer da sua vida. Tais oportunidades que esse incrível autor usufruiu sabiamente expandindo cada vez mais os seus conhecimentos tornando-se um dos mitólogos mais renomados. Enfatizamos que a genialidade de Joseph Campbell não é apenas em decorrência do quantitativo de obras publicadas, mas pela humildade de como ele transmite os seus saberes. E agora que conhecemos um pouco sobre a vida desse autor, podemos prosseguir para a apreciação de sua obra e nos permitir compreender, dentro do objetivo deste estudo, a verdadeira função do mito.

## **2.2 Mito, A Canção Da Vida**

“O que provem [do coração] é um mito” (CAMPBELL, 2003, p.105).

Convidamos o leitor a despertar a sua imaginação e permitir-se fazer uma viagem no tempo, para vivenciar a experiência do surgimento do que podemos definir como o “primeiro pensamento mitológico” (CAMPBELL, 2003, p.102). Imaginemos que saímos do século XXI para um passado longínquo, período aproximado entre 150.000 a 50.000 anos atrás (a. C)<sup>5</sup>. Somos da espécie humana homem de Neandertal, caçamos e vivemos em grupo. Um dia, um dos nossos companheiros morre. Lembre-se! Pertencemos a uma espécie humana que ainda não concretizou a ideia da morte. Observamos aquele indivíduo e refletimos: “Ele estava andando, era quente, deitou-se e ficou frio” (CAMPBELL, 2003, p. 102). Ao tentarmos compreender o que aconteceu com aquele sujeito questionamos: “Para onde ele foi”? E com o intuito de saciarmos as nossas angústias, elaboramos respostas para compreender esse fenômeno desconhecido: Ele está com as estrelas, ele voltou para terra ou, talvez, ele continua conosco.

Ao construirmos a ideia de vida após a morte temos os primeiros indícios do surgimento do mito, acompanhado pelos rituais fúnebres. A experiência de sermos homens de Neandertal nos possibilita compreender como, provavelmente, surgiu o mito, podemos concluir que a mitologia trouxe uma explicação para um fato desconhecido: a

---

<sup>5</sup> Segundo Campbell, período que se registra as primeiras evidências de rituais fúnebres.

morte. Com o decorrer do tempo, o ser humano desenvolveu uma infinidade de mitos no intuito de responder às suas inquietações individuais e da sua sociedade. O psiquiatra analítico Carl Gustav Jung denomina este fato como o inconsciente coletivo:

O inconsciente coletivo é um reservatório de imagens latentes em geral denominadas “imagens primordiais” por Jung. [...] uma imagem primordial diz respeito ao desenvolvimento mais primitivo da psique. [...]. Estas imagens étnicas não são herdadas no sentido de uma pessoa lembrar-se [...]. São predisposições ou potencialidades no experimentar e no responder ao mundo tal como os antepassados. (HALL; NORDBY, 1992- 1993.)

Para Campbell (2003, p.170), não há uma separação entre o mito e a ciência, pois o mito é a harmonização das energias dos nossos órgãos que acionam a nossa consciência. Norteados pela afirmação do autor podemos afirmar e concluir que o mito não é uma mentira, ou uma história inventada. Os mitos “são metáforas<sup>6</sup> da potencialidade espiritual do ser humano...” (CAMPBELL, 1990, p. 24). Isso quer dizer, que o mito acontece quando deixamos de ser apenas seres humanos, para tornarmos-nos seres que fazem parte de um todo, de um universo, pois os “símbolos da mitologia” são a concretização das ideias da psique humana e as imagens “ali” construídas estão relacionadas com a realidade que o sujeito vive (CAMPBELL, 2007 e 2003). Para exemplificar o inconsciente coletivo e o mito como resultante do processo das energias nos nossos órgãos, citaremos uma das versões do mito “Caixa de Pandora”:

Pandora foi tomada por intensa curiosidade de saber o que continha àquela caixa, e, certo dia, destampou-a para olhar. Assim, escapou e se espalhou por toda parte uma multidão de pragas que atingiram o desgraçado homem [...]. Pandora apressou-se em colocar a tampa na caixa, mas, infelizmente, escapara todo o conteúdo da mesma, com exceção de uma única coisa, que ficara no fundo, e que era a esperança. (BULFINCH, 2006, p.24)

---

<sup>6</sup> “Metáfora é uma imagem que sugere alguma outra coisa.” (Campbell, 1990, p. 59).



Figura 1. “Pandora” (John William Waterhouse, 1896).  
Disponível em: <https://www.pinterest.se/pin/259308891023160874/>.

Ao analisarmos a narrativa sobre “A caixa de Pandora”, podemos interpretar que este mito surgiu com o intuito de possibilitar uma explicação, para os homens daquela época, sobre todos os males no qual a humanidade estava exposta. Hoje, com o auxílio da ciência, temos o conhecimento sobre as origens das diversas doenças que assolam a humanidade. Contudo, a mensagem deste mito é atemporal, pois nos propicia uma reflexão: sobre não perder a esperança apesar de todas as desgraças que presenciamos. Além de elucidar aquilo que não conhecemos, o mais importante no mito é a sua mensagem, o sentido que ele tem para você e a experiência que ele vai lhe proporcionar.

Campbell (2003, p. 196) destaca as quatro principais funções das mensagens mitológicas: a função mística, a cosmológica, a sociológica e a pedagógica. Para o propósito do nosso estudo nos aprofundaremos na função considerada pelo autor a mais importante: a função pedagógica da mitologia, “que guia os indivíduos de maneira harmoniosa pelas inevitáveis crises da vida”. E como os mitos nos guiam? Você pode estar se perguntando. Campbell traz essa resposta ao escrever um dos seus livros de maior sucesso: “O herói de mil faces”. Nome original “*The hero with thousand faces*”.

### 2.3 O Caminho Do Herói

“O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo.”  
(CAMPBELL, 1990, p.31).

Ao ser convidado pela editora Simon e Shuster para escrever um livro sobre mitos, Joseph argumentou que não gostaria de escrever sobre mitologia e inovou ao propor uma obra sobre como poderíamos interpretar os mitos.

Quando comecei a escrever *O herói* eu sabia que havia descoberto alguma coisa. Tudo ocorreu de forma muito lenta. Trabalhei durante uns cinco ou seis anos nesse livro. Foi resultado de um curso que eu estava dando sobre mitologia comparada a minhas alunas da Faculdade Sarah Lawrence. (CAMPBELL, 2003, p. 214)

Quando terminou o manuscrito de “*O herói*”, Campbell foi surpreendido, devido à recusa do livro pela empresa, alegando desinteresse dos novos sócios. Contudo, o autor não desistiu e tentou mais duas editoras. Foi quando enviou para Fundação Bollingen que o primeiro livro escrito por Joseph Campbell, *O herói de mil faces*, foi publicado pela primeira vez em 1949. Trinta e cinco anos depois, em 1984, foram vendidos dez mil cópias do *O herói de mil faces*. O livro fez tanto sucesso que “ganhou o prêmio do *National Institute of Arts and Letters*<sup>7</sup>” (CAMPBELL, 2003, p. 146).

Em *O herói de mil faces*, Campbell (2007) traz para o conhecimento público mitos de períodos e culturas diferentes. O estudo da mitologia comparada, realizado pelo o autor, nos permite identificar que apesar de suas particularidades as mitologias possuem mais similaridade do que diferenças. O que nos leva a refletir novamente sobre a gênese do mito. “Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido” (CAMPBELL, 2007, p.15). Comparando diversas aventuras heroicas, Campbell (2007) descreve o passo a passo da jornada do herói. A aventura que vivenciamos quando buscamos o real sentindo de nossas vidas, aquilo que nos dá satisfação, o que Campbell define como a nossa “bem-aventurança”:

---

<sup>7</sup> Academia americana de Artes e Letras, que tem como objetivo premiar os profissionais destaques nas áreas da arquitetura, artes, música e literatura do país.

O caminho para descobrir alguma coisa a respeito da sua própria felicidade é concentrar a atenção nesses momentos em que você se sente mais feliz, em que você está realmente feliz – não excitado, não simplesmente emocionado, mas profundamente feliz. Isso exige um pouquinho de auto-análise. O que é que o torna feliz? Não arrede pé daí, não importa o que as pessoas digam. Isso é o que chamo de “perseguir a sua bem aventurança”. (CAMPBELL, 1990, p. 165)

E quando percorremos este caminho nos tornamos heróis de nós mesmo e de nossa sociedade. A aventura do herói tem três grandes momentos: a partida para a aventura; a iniciação e o retorno. Durante esta jornada, o herói encontra algumas figuras arquetípicas<sup>8</sup>: o arauto, que o chama para a aventura, o auxílio “que se dá por uma figura protetora” e surge depois do chamado ser aceito (CAMPBELL, 2007, p.74). Em seguida, o herói encontra os guardiões que protegem o limite entre a vida que ele está acostumado com as novas terras que irá conhecer. Este é um caminho cheio de adversidades, mas o herói “é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações...” (CAMPBELL, 2007, p.28). Ao atravessar os limites o herói chega no “ventre da baleia” local onde inicia a sua mudança. “Portanto, alegoricamente, o mergulho do herói pelas mandíbulas da baleia [...] denotam, em linguagem figurada o ato de concentração e de renovação da vida” (CAMPBELL, 2007, p.93).

Mencionaremos como exemplo dessa aventura, o mito de Prometeu: “Prometeu, que, com a ajuda de Minerva, subiu ao céu e acendeu sua tocha no carro do sol, trazendo o fogo para o homem” (BULFINCH, 2006, p.24). Na figura de herói temos o titã Prometeu que aceitou o chamado para aventura roubando o fogo dos deuses, a deusa Minerva (versão grega Atena) surge como o auxílio e o retorno de Prometeu com o fogo trazendo toda a mudança na vida do homem, a sociedade.

---

<sup>8</sup> “Os conteúdos do inconsciente coletivo denominam-se arquétipos”. “Os arquétipos são universais, isto é, todos herdam as mesmas imagens arquetípicas básicas” (HALL & NORDBY, 1992-1993, p.33 e 34).



Figura 2. “Prometeu com o Fogo Divino” (Heinrich Fueger, 1817).  
Disponível em: <https://www.infoescola.com/mitologia-grega/prometeu/>.

Outra aventura conhecida são as façanhas do herói Teseu no labirinto do Minotauro:

Os atenienses encontravam-se, naquela época, em estado de grande aflição, devido ao tributo que eram obrigados a pagar a Minos, rei de Tebas. [...] sete jovens e sete donzelas eram entregues para serem devorados pelo Minotauro [...] que era mantido em um labirinto construído por Dédalo. [...] Chegando a Creta, [...] Ariadne, filha do rei [...] apaixonou-se por Teseu [...]. A jovem deu-lhe, então, uma espada, para enfrentar o Minotauro e um novelo de linha, graças ao qual poderia encontrar o caminho. (BULFINCH, 2006, p.154)



Figura 3. Teseu e a viagem a Creta: o Labirinto e o Minotauro (Maestro dei Cassoni Campana, 1500-1525).  
Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/394627986075110105/>.

Analisando a aventura de Teseu, é possível identificar os três principais momentos da jornada do herói: Teseu parte para a Tebas (a partida), mata o Minotauro auxiliado por Ariadne (a iniciação) e retorna trazendo paz para os atenienses. Um exemplo mais contemporâneo de uma aventura heroica é o alistamento militar. Neste caso o herói é obrigado a realizar esta aventura. “Você enfrentou morte e ressurreição, vestiu um uniforme e se tornou outra criatura.” (CAMPBELL, 1990, p. 137).

Podemos, agora, responder a pergunta feita no final do capítulo anterior: E como os mitos nos guiam? Por intermédio das experiências de outros heróis os mitos nos guiarão mostrando como podemos seguir a jornada da “aventura de estar vivo” (Campbell, 1990, p. 173). Nem toda aventura heroica é cheia de monstros ou guerras, a maior aventura é quando o herói consegue a sua própria mudança.

## 2.4 De Joseph Campbell à Darth Vader

Este pode ser o seu primeiro contato com a obra de Joseph Campbell, mas, provavelmente, você conhece ou já ouviu falar do filme *Star Wars*<sup>9</sup>. E os nomes Darth Vader, Yoda, Han Solo, Luke Skywalker, princesa Leia e Chewbacca lhe parecem familiar? No entanto como um dos filmes de maior bilheteria da história<sup>10</sup> e com uma aclamada crítica está relacionado com o escritor do *O herói de mil faces*?

Foi por intermédio do cinema que o impacto cultural de Campbell obteve sua maior notoriedade. Como escreveu o crítico de cinema Michael Ventura, “nenhum livro influenciou tanto os filmes contemporâneos como *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell”. Cineastas como Steven Spielberg<sup>11</sup>, George Miller<sup>12</sup> e George Lucas reconheceram Campbell como responsável pela inspirada estrutura mítica de suas histórias”. (COUSINEAU, 2003, p.212)

Em 1985, em agradecimento a contribuição de Campbell por inspirar artistas, antropólogos, psiquiatras, escritores e todos aqueles que tiveram a oportunidade de conhecer os mistérios do mito pelas palavras escritas em *O herói de mil faces* o autor recebeu a Medalha de Honra de Literatura no National Arts Club de Nova York<sup>13</sup>. Ao anunciar o prêmio o psicólogo James Hillman enfatizou a importância de Campbell para

<sup>9</sup> O filme foi lançado em 1977 com o título em português: Guerra nas estrelas.

<sup>10</sup> Segundo a revista eletrônica Exame noticiando informações da companhia Walt Disney Co. Companhia detentora dos direitos do filme.

<sup>11</sup> Famoso cineasta conhecido por produzir filmes como: E.T e Jurassic Park.

<sup>12</sup> Diretor, roteirista e produtor do filme australiano Mad Max.

<sup>13</sup> A missão do clube é promover e estimular no público americano o interesse pelas belas artes.

a sociedade ao mencionar em seu discurso que todos os presentes estavam ali reunidos “em honra a Joseph Campbell. E digo em honra e não para honrá-lo” (COUSINEAU, 2003, p.214).

E nesta noite, entre os convidados, estava presente o cineasta George Lucas. O criador de Guerra nas estrelas anunciou que foi graças ao seu encontro com *O herói de mil faces* que conseguiu direcionar o enredo do que posteriormente se tornaria o roteiro da saga. Lucas (1985) afirma a influência das obras do autor na produção cinematográfica em seu discurso durante a premiação: “É possível que se eu não tivesse cruzado com Campbell ainda estivesse escrevendo o roteiro de *Guerra nas estrelas*. [...] Ele é realmente um homem maravilhoso e tornou-se meu Yoda” (COUSINEAU, 2003, p.218). Em agradecimento a contribuição de Campbell, Lucas convidou o autor para visitar o rancho Skywalker e assistiram aos três primeiros filmes da saga, que foram lançados na época: “... tínhamos *Guerra nas estrelas de manhã*, *O império contra-ataca* à tarde e *O retorno de Jedi* à noite...” (CAMPBELL, 2003, p. 219). Campbell (2003) retribui a admiração de George Lucas ao afirmar que o cineasta compreendeu e conseguiu concretizar nas telas do cinema a jornada do herói. Apresentaremos a seguir um recorte da jornada de três personagens de *Guerra nas estrelas*, que são mencionados por Campbell (1990), para exemplificar a relação entre o livro *O herói de mil faces* com o filme.

Um dos momentos críticos da aventura do herói Luke Skywalker, acontece quando ele e seus companheiros ficam presos em um compactador de lixo “Era lá que eles estavam, na barriga da baleia” (CAMPBELL,1990, p.155). Como mencionamos no capítulo anterior, após sair do ventre da baleia ou do compactador de lixo, como é o caso do nosso herói intergaláctico, ocorre uma transformação interior no sujeito. Luke passa pelas provações, mas se mantém “... fiel aos seus próprios ideais” (CAMPBELL 1990, p.153). “Outra possibilidade é o herói, ao defrontar-se com o poder das trevas, vencê-lo e matá-lo” (CAMPBELL 1990, p.155). Anakin Skywalker<sup>14</sup> não consegue matar o seu interior, e quando o herói não alcança essa transformação ele se torna um Darth Vader. Nosso último exemplo é o personagem Han Solo, no início da história era um contrabandista que só escolheu ajudar Luke para receber sua recompensa. Durante a aventura Solo luta contra o império, salva Luke, conquista o coração da princesa Leia e se torna herói. Ao explicar para o jornalista Bill Moyer<sup>15</sup> a mudança do herói Han Solo,

---

<sup>14</sup> Nome de Darth Vader antes de ser corrompido pelo lado negro da força.

<sup>15</sup> A entrevista é detalhada no livro *O poder o mito*.



Campbell (1990, p. 48) afirma: “A aventura despertou nele uma qualidade de caráter que ele ignorava possuir”. Esses personagens tiveram a sua dignidade testada para se tornarem heróis, pois “a mitologia não tem como seu maior herói o homem meramente virtuoso”. O jornalista também questiona o autor sobre a jornada do herói ser um fato real na vida de uma pessoa que se considera comum. Ao respondê-lo, Campbell enfatiza que a jornada acontece na vida de todos:

[...] Você pode apostar que acontece, sim – e se a pessoa não for capaz de reconhecê-lo, isso poderá transformá-la em um Darth Vader. O mundo está cheio de pessoas que deixaram de ouvir a si mesmas, ou ouviram apenas os outros, sobre o que deviam fazer, como deviam se comportar e quais os valores segundo os quais deviam viver. (CAMPBELL, 1990, p. 156-157)

Para não se transformar em uma Darth Vader, é preciso seguir o seu próprio caminho, se manter na sua bem aventurança e conhecer os mitos, pois eles nos orientam a como trilhar a nossa jornada de autoconhecimento. Infelizmente, com o passar das épocas fomos perdendo o verdadeiro significado dos mitos transformando-os em histórias antigas, porém, uma sociedade como a nossa que não possui uma mitologia é uma sociedade perdida, desorganizada e essa desordem é refletida nos nossos jovens. Para Campbell (1990) o filme Guerra nas estrelas expôs os símbolos da mitologia na linguagem dos jovens. E porque é tão importante falar sobre a essência dos mitos com esse público? Porque “a sociedade atual não nos dá a instrução mítica adequada, dessa espécie, e por isso os jovens têm dificuldades de encontrar o seu caminho”. (CAMPBELL, 1990, p. 152). E sem encontrar a sua própria jornada, os jovens se transformam em homens infelizes que continuaram constituindo uma sociedade desorientada.

### Capítulo 3. O HERÓI QUE HABITA EM MIM, HABITA EM VOCÊ.

“Grandes poderes trazem grandes responsabilidades<sup>16</sup>”.

#### 3.1 Para ser um herói é preciso crescer

Campbell (2003) defende a ideia de que a mitologia está associada aos fatores biológicos do ser humano. Podemos exemplificar esta afirmação a partir dos ritos de passagens realizados pelas sociedades primitivas. A preparação do jovem para a puberdade, período de transformações físicas e biológicas, era um compromisso de toda a tribo. Ao participar do ritual, o jovem era inserido e orientado de acordo com a mitologia da sua tribo. “O propósito e o efeito real desses rituais consistia em levar as pessoas a cruzarem difíceis limiares de transformação que requerem uma mudança dos padrões, não apenas da vida consciente, como da inconsciente” (CAMPBELL, 2007, p. 20).

Atualmente, os ritos de passagem ainda são realizados pelas tribos que mantiveram os seus costumes. Os jovens das tribos aborígenes da Austrália, quando chegam à puberdade, passam por um ritual onde são afastados de suas mães pelos homens das tribos “e submetidos a duras experiências – circuncisão, subincisão, beber sangue humano e assim por diante”. (CAMPBELL, 1990, p. 85). No Brasil, os jovens da tribo Sateré-Mawé, para serem considerados homens precisam demonstrar coragem durante o ritual de iniciação. Neste ritual os jovens têm suas mãos colocadas em uma espécie de luva. Encontram-se presas no interior dessas luvas formigas do tipo tucandeira<sup>17</sup>. Ao colocar às mãos, eles são picados pelos ferrões das formigas e precisam aguentar a dor até final do ritual. Após o ritual, “O menino retorna, agora, como homem” (CAMPBELL, 1990, p.85). Ele sabe que a partir daquele momento não é mais considerado uma criança por sua tribo e terá responsabilidades como homem pertencente a esta sociedade.

Para Campbell (1990), os ritos que a sociedade contemporânea, especificamente a ocidental, ainda pratica deixaram de ser um momento de preparação para uma nova etapa da vida e tornaram-se apenas formalidades. E quando os rituais não preparam os jovens para ser parte de uma sociedade, como sujeitos com direitos e deveres eles ficam

<sup>16</sup> Famosa frase que foi mencionada nas revistas em quadrinhos e no filme do super-herói Homem-Aranha. A frase é original do filósofo francês Augusto Comte.

<sup>17</sup> Nome científico: *Paraponera clavata*. Tipo de formiga conhecida por ter uma picada torturante. Na categorização de dor referente à picada de inseto do entomologista americano Justin Schimidit, tem a classificação máxima.

desorientados. Em consequência, eles procuram uma orientação, uma experiência significativa para vida nos seus pares que também estão “perdidos”.

Por isso é que temos grafites por toda a cidade. Esses adolescentes têm suas próprias gangues, suas próprias iniciações, sua própria moralidade. Estão fazendo o melhor que podem. Mas são perigosos, porque suas leis não são as mesmas da cidade. Eles não foram iniciados na nossa sociedade. (CAMPBELL, 1990, p. 9)

Outros jovens preferem buscar essa orientação nos mitos. Contudo, não estamos nos referindo somente às antigas narrativas mitológicas, mas aos símbolos da mitologia que foram inseridos, principalmente, nos enredos que compõem as aventuras heroicas presentes em quadrinhos, animações e nas produções cinematográficas. Como afirma Reblin (2012):

[...] os super-heróis se tornaram mais que simples histórias de ficção com o propósito de entreter; eles se tornaram parte integrante, indelével e indissolúvel do imaginário popular contemporânea; mais ainda, os super-heróis se tornaram verdadeiras mitologias contemporâneas. (p.129)

Segundo Campbell (1990, p.14), “A mitologia lhes ensina o que está por trás da literatura e das artes, ensina sobre a sua própria vida. É um assunto vasto, excitante, um alimento vital”. A partir das declarações dos autores, podemos compreender porque muitos jovens se identificam com os personagens heroicos presentes nestas mídias. Pois a relação afetiva entre esse público e os heróis não está relacionada, somente, pelo entretenimento que as aventuras heroicas proporcionam. Mas, também, pela mitologia que está inserida na composição das histórias desses personagens. Inspirando-os a trilhar a jornada do herói, ou em outras palavras, a sua bem-aventurança.

### **3.2 Coloca a capa e a máscara e vem pra rua**

Em eventos destinados a cultura pop, como a Comic Com Experience<sup>18</sup>, é possível encontrar pessoas de diferentes idades, desde crianças até idosos, que se inspiram e se identificam com os personagens das mídias de entretenimento. A admiração por esses personagens é tão significativa que esses sujeitos se caracterizam a fim de vivenciarem no seu imaginário as aventuras de seus heróis. Engana-se quem pensa que essa relação entre heróis e fãs está limitada aos momentos de lazer. A trajetória desses heróis influencia diretamente a vida daqueles que são inspirados por

---

<sup>18</sup> Versão brasileira do evento internacional Comic Com. Sendo está uma convenção anual sobre cultura pop que foi fundada na Califórnia, E.U.A.

seus valores e se identificam com as suas dificuldades. Um acontecimento que legitima a significância e veracidade dessa relação são os protestos que ocorreram em diversas capitais brasileiras em 2013. As manifestações tiveram uma participação em massa dos jovens brasileiros - conforme os dados apresentados por Barbosa e Kerbauy:

Os manifestantes, de acordo com Singer (2013), Paulino (2014) e Adoue (2014), eram compostos por uma juventude órfã de organização popular, [...] o que os une é o descontentamento e o desejo de mudar o presente. [...] em pesquisa do IBOPE, no dia 20/06, em várias cidades [...] A maioria dos entrevistados (63%) é jovem, entre 14 e 29 anos, está no ensino médio ou superior (92%). (BARBOSA & KERBAUY, 2016, p.16)

Observando divulgações de fotos desses movimentos verificou-se que, no intuito de exibir as suas contestações, esse jovens conduziam cartazes abordando as questões políticas referenciando com personagens heroicos. Uma das referências foi ao filme *Jogos Vorazes*<sup>19</sup>. O tordo, símbolo utilizado na produção cinematográfica como símbolo da revolta de um povo contra a estrutura social dominante, foi utilizado nos cartazes para representar as contestações dos jovens manifestantes.



**Figura 4. Referências ao filme Jogos Vorazes**

Disponível em: <http://veja.abril.com.br/galeria-fotos/brasil-vira-cenario-de-jogos-vorazes-em-protestos/>.

Encontramos, também, menções a animações, filmes e séries mundialmente conhecidos pelo público infantojuvenil. Como mostram as imagens a seguir.

<sup>19</sup> Nome original The Hunger Games. Filme inspirado no livro homônimo da escritora americana Suzanne Collins. A série tem um total de três livros que inspiraram a sequência de mais dois filmes.



**Figura 5 Referência ao filme Harry Potter.**

Disponível em: <http://lisz-tomania.blogspot.com.br/2013/06/os-protestos-pelo-brasil-o-que-ta-tendo.html>.



**Figura 6 Referência à animação Pokémon.**

Disponível em: <https://realnerd.com.br/os-cartazes-mais-nerds-do-protesto>.

Na Tailândia, outra referência ao filme “Jogos Vorazes” foi utilizada como sinal de protesto. Jovens imitaram o sinal dos três dedos<sup>20</sup> em manifestação contra o golpe militar que o país sofreu em 2014.

<sup>20</sup> No filme, o sinal é feito pelos cidadãos em sinal de luto.



**Figura 7. Referências ao filme Jogos Vorazes.**

Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogos-vorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html>.

Nessas manifestações, os jovens trouxeram para as ruas as suas expressões, os símbolos que os representavam. Mostraram para a sociedade a mitologia que eles vivem. Eles compreenderem a simbologia do arquétipo do herói e o representaram como um símbolo de luta, “pois a mitologia tem a ver com o relacionar essa estrutura psicológica com as circunstâncias da vida objetiva no mundo de hoje”. (CAMPBELL, 2003, p.75).

Durante o lançamento do filme *Rogue One: Uma História Star Wars*, em um shopping no bairro Barra da Tijuca, cidade do Rio de Janeiro, entrevistamos<sup>21</sup>, oralmente, onze jovens: quatro homens e sete mulheres, com idade entre vinte e trinta anos. Destacamos a fala de dois entrevistados<sup>22</sup> Pedro e Diana: O primeiro declara a sua afeição pelo personagem Homem-Aranha ao responder sobre o herói que o inspirou e que o ajudou a superar adversidades em sua vida:

“Inspiração? Acho que o Homem-Aranha, o Peter Parker. Eu gosto muito. Ele tem muitos problemas, ele tem... Eu comecei a ler (os quadrinhos), eu estava no colégio ele estava no colégio também. Era uma parada de sofrer bullying e tudo mais. Sim! A enfrentar os problemas, os pequenos problemas que a gente tem como adolescente. De uma maneira mais tranquila. (informação verbal)”.

<sup>21</sup> O roteiro de entrevista encontra-se no Apêndice desta monografia.

<sup>22</sup> Entrevistas concedidas por Pedro, 30 anos, e Diana, 22 anos. Entrevista 2 e 3. [dez.2016]. Entrevistador: Gislene Chatack de Paula. Rio de Janeiro, 2016. 2 arquivos. mp3 (1 min.23seg. e 2 min.26 seg.) e. As entrevistas, completas, encontram-se transcritas no Apêndice desta monografia.

Em sua declaração, Diana conta sobre a relação de carinho das crianças pelos super-heróis que presenciou no período em que trabalhou no INTO - Instituto Nacional de Traumatologia e Ortopedia: “Para as crianças, por exemplo, isso era um absurdo. Elas se agarravam no herói para ter força pra conseguir [...] superar os traumas que eles tinham. Eu vejo que pra muita gente é sinônimo de superação, por exemplo, é algo que elas se apoiam” (informação verbal).

Nossos estudos sobre a importância da simbologia do arquétipo do herói na composição subjetiva dos sujeitos, as representações dos personagens heroicos nos protestos e as declarações afetuosas dos entrevistados sobre esses personagens fundamentam a influência dos super-heróis na vida de um determinado grupo de pessoas. E recentes estudos, na área da neurociência, afirmam a relevância da aprendizagem com as emoções.

São as emoções que orientam a aprendizagem. Neurônios das áreas cerebrais que regulam as emoções, relacionadas ao medo, ansiedade, raiva, prazer, mantêm conexões com neurônios de áreas importantes para formação de memórias. Poderíamos dizer que o desencadeamento de emoções favorece o estabelecimento de memórias. Aprendemos aquilo que nos emociona. (GUERRA, 2011, p.6)

Considerando esses fatores, propomos uma possível articulação entre os personagens heroicos com os conteúdos curriculares, como uma ferramenta pedagógica para auxiliar alunos e professores no processo de ensino e aprendizagem.

### **3.3 SHAZAM!<sup>23</sup> Ser super-herói ou aluno? Seremos os dois**

Durante as nossas pesquisas constatamos que alguns docentes já inserem os heróis nas suas atividades pedagógicas. Sendo assim, no intuito de ilustrar a nossa proposta, dialogaremos essas atividades com elementos que consideremos importantes, para que o conhecimento produzido pelo emprego dos heróis nos exercícios escolares seja significativo para os alunos e uma ferramenta pedagógica eficiente para os docentes. O primeiro elemento que iremos abordar é: a importância de estudar mitologia.

Para encontrar a mitologia da sua vida, a sua bem-aventurança, Jung (2003) fez o processo de retornar a infância, para poder compreender qual era a mitologia da sua

---

<sup>23</sup> Alter ego do personagem, adolescente, Billy Batson (da DC Comics). Toda vez que pronuncia a palavra SHAZAM é atingido por um raio, transformando-se em um super-herói adulto.

vida. “E descobriu que gostava de brincar com pedras, construindo pequenas aldeias. Resolveu então comprar uma propriedade onde começou a se entreter construindo com as próprias mãos aquele pequeno castelo em Bollingen, no lago de Zurique.” (CAMPBELL, 2003, p.81). Foi aos seis anos que Campbell conheceu pela primeira vez os mitos e a cultura dos índios norte-americanos e seguiu a sua vida se dedicando ao estudo da mitologia comparada. Em sua obra *O poder do mito*, Campbell (1990) cita o artigo de Joseph Henderson *Tha Shamam form Elko* (O xamã de Elko), para exemplificar o que significa ouvir a sua bem-aventurança: Uma mulher aos treze anos teve a oportunidade de ouvir a canção “... enquanto andava por uma floresta, ouvira uma música e uma canção estranha. Mas ela não tivera em sua cultura a necessária assistência para ajudá-la a entender a sua experiência e assim perdera. Durante toda a sua vida, sua sensação era a de não ter vivido.” E é exatamente esse sentimento que temos quando não seguimos o caminho do nosso fascínio e traçamos o caminho imposto pela sociedade ou pela família e nos tornamos sujeitos frustrados. (CAMPBELL, 1990, p. 156-157). A partir dessas experiências e de nossas pesquisas sobre o mito, compreendemos que ao ensinarmos mitologia poderemos auxiliar os mais jovens a seguirem a sua jornada. Pois segundo Campbell (1990), teríamos “[...] uma sociedade de pessoas que viveriam não somente para as superficialidades [...], mas sim para algo que teriam descoberto como um valor mais interno e profundo”.

Analisamos os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (1997 e 1998), do primeiro e do segundo segmento do Ensino Fundamental, no intuito de verificar quais são as orientações para as possíveis abordagens das narrativas mitológicas nas aulas pelos professores. O mito é mencionado nos PCNs, de História e da Língua Portuguesa para as turmas do 1º ao 4º ano e nos PCNs de Artes e, também, de História para as turmas do segundo ciclo, do 5º ao 9º ano. Não encontramos menção ao mito, nas definições pertinentes ao nosso estudo, nos PCNs das outras disciplinas. Nos Parâmetros Curriculares de História as narrativas mitológicas são citadas para o estudo: da gênese de grupos indígenas; análise de registros históricos, sociais e antropológicos das sociedades e na compreensão da diversidade cultural entre os povos. Com diferentes ênfases de acordo com o nível de escolaridade dos alunos. No PCN de Artes o mito está presente nos conteúdos de Teatro. Como obras que podem ser utilizadas nas adaptações de roteiros, com o objetivo de desenvolver a comunicação e produção coletiva dos estudantes.



Para o propósito de nossos estudos, evidenciamos o Parâmetro Curricular da Língua Portuguesa. Neste PCN, o mito é citado como gênero para desenvolver a linguagem oral e a escrita dos alunos. Logo após as orientações sobre os valores, normas e atitudes que se espera que os alunos adquiram ou desenvolvam, como: interesse em ouvir ao próximo, respeito pelas diferenças e cooperação entre os pares. Embasados por nossos estudos, acreditamos que a mitologia possa ser inserida, também, para trabalhar, além dos conteúdos específicos de cada disciplina os “valores, normas e atitudes” referidas no PCN da Língua Portuguesa. Visto que o documento afirma, que a aprendizagem desses “dificilmente ocorrerão por instrução direta”. Acreditamos que esses temas poderiam ser abordados no espaço educacional, por meio de mitos que o docente se considera pertinente para tais finalidades. Nossa pretensão é agregar um maior valor às narrativas mitológicas, no processo de aprendizagem dos alunos, pois ainda há um vasto acervo de aventuras heroicas que não foram contadas e que podem auxiliar os alunos na sua vida educacional e pessoal.

Como exemplo da proposta que sugerimos, destacamos a primeira unidade do livro didático: *Português Linguagens* (2012). Elaborado para as turmas do 7º ano da rede pública brasileira de ensino. O livro é dividido em quatro unidades, porém, para o objetivo de nosso estudo dissertaremos apenas sobre a primeira. Esta unidade tem como título: Heróis, e é dividido em três capítulos. Na introdução da unidade destacam-se imagens de super-heróis conhecidos como o Homem-Aranha e o Super-Homem.

No primeiro capítulo, nos deparamos com a seguinte citação que nos remete a nossa pesquisa:

Quem nunca quis ser herói ou heroína, lutar contra o mal e destacar-se por feitos de coragem e ousadia? Esse desejo humano não é recente. Desde a época do bronze, há quase 3 mil anos, na Grécia, ela já estava presente em histórias fantasiosas de destemidos heróis, como Perseu, Hércules, Aquiles, Ícaro e outros, para quem os limites existiam apenas para ser quebrados. (CEREJA e MAGALHÃES, 2012, p. 12)

São utilizados como texto de apoio para os exercícios deste capítulo adaptações dos mitos gregos sobre: O nascimento de Pégaso, a Odisseia, Orfeu e Narciso. O segundo capítulo tem por objetivo apresentar a humanidade dos heróis citando os romances do Rei Arthur e de Dom Quixote (Miguel de Cervantes), contextualizando com as aventuras do super-herói Batman. No último capítulo as autoras (CEREJA e MAGALHÃES, 2012, p. 54) destacam algumas histórias de heróis que não tem superpoderes: “as pessoas simples, comuns, mas com uma grandeza interior que ultrapassa as qualidades físicas de qualquer super-herói”. Em todos os capítulos há

exercícios de gramática, interpretação de texto e produção textual. No final da unidade é proposto aos alunos que eles produzam um livro contendo: histórias em quadrinhos de heróis, criada por eles; apresentação de coleções de revistas em quadrinhos e livros com antigos e novos heróis e pesquisas sobre diversos seres da mitologia greco-romana.

Evidenciamos o conjunto de exercícios do primeiro e segundo capítulo nomeado por: Trocando ideias. Neste bloco de atividades, há perguntas que propiciam reflexões sobre os princípios e as experiências de vida dos alunos. Questionamentos como o que eles pensam sobre os adolescentes se colocarem em situações de riscos; como eles lidam com as dificuldades da vida; o que eles pensam sobre honra e quais são os seus sentimentos quando alguém tem uma atitude heroica. Além de relacionar os mitos aos conteúdos curriculares, essa atividade possibilita ao docente conhecer a subjetividade de seus alunos.

Para exemplificar o nosso segundo elemento, apresentamos a atividade desenvolvida pelo professor de Geografia, Leandro Ferreira, da Escola Municipal Professora Regina Mallouk, São José do Rio Preto (SP). Inspirado pelo interesse de seus alunos do 3º ano, pelo aplicativo Pokémon GO<sup>24</sup>, o docente propôs a turma que caminhassem pelos arredores da intuição, acompanhados por ele, e elaborassem mapas da região, localizando os pontos principais dos arredores da escola, locais onde encontraram Pokémon e os pokestops<sup>25</sup>. A proposta também possibilitou a interdisciplinaridade com Matemática, Português e História. Os alunos escreveram redações sobre a experiência que tiveram com a atividade, conheceram mais sobre a história e os problemas sociais do bairro, onde a escola está inserida, e solucionaram cálculos com os dados dos Pokémon, como altura e peso.

---

<sup>24</sup> Aplicativo lançado em 2016, no Brasil, inspirado na animação Pokémon e que permite que o jogador percorrer pelas ruas capturando Pokémon. Virou fenômeno entre jovens e crianças.

<sup>25</sup> Local onde o jogador encontra itens para o jogo.



**Figura 8 Registro fotográfico da atividade desenvolvida pelo docente.**

Disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/sao-jose-do-rio-preto-aracatuba/noticia/2016/08/professor-usa-pokemon-go-para-ensinar-geografia-em-rio-preto.html>.

O jogo já fazia parte do cotidiano dos alunos, era um saber que eles traziam para a sala de aula. O docente se apropriou desse conhecimento e associou ao conteúdo da disciplina. Com esse exemplo, afirmamos que o segundo elemento essencial para o uso dos super-heróis como ferramenta pedagógica, é a ideia defendida por Freire (2013), quando este legitima que o docente deve respeitar os saberes do educando, e associá-los aos conteúdos pedagógicos. Para utilizar a ferramenta que propomos é relevante que o professor tenha ciência dos personagens que os alunos apreciam. Esses dados podem ser obtidos, por exemplo, por meio de um questionário em que os alunos poderiam responder sobre os seus personagens heroicos favoritos. Sendo assim, o docente poderá verificar a viabilidade dos personagens que podem ser relacionados com a matéria, pois essa abordagem pedagógica só será significativa no processo de aprendizagem se despertar o interesse dos alunos.

Antes de abordarmos o último elemento, traremos mais dois exemplos de exercícios que incorporam a temática dos super-heróis. Em 2012, a capa da primeira revista em quadrinhos do Capitão América foi usada na composição de uma das

questões do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). O texto introdutório da questão abordava sobre a representação do personagem como símbolo dos Estados Unidos da América contra a tirania e o totalitarismo.



Figura 9 Capa da primeira revista em quadrinhos do Capitão América  
Disponível em: <http://www.historiadigital.org/questoes/questao-eua-guerra-e-capitao-america/>.

Neste mesmo ano, o professor Rodrigo Cali ficou conhecido nas redes sociais por usar o jogo Game Boy Pokémon<sup>26</sup> na elaboração de uma questão, para a avaliação de Biologia dos seus alunos.

<sup>26</sup> Jogo eletrônico, inspirado na animação Pokémon, da empresa japonesa Nintendo.

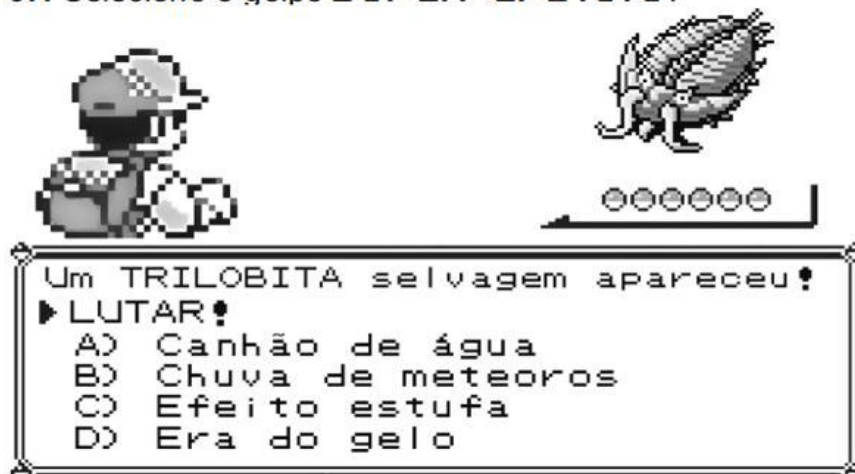
07. Selecione o golpe **SUPER EFETIVO!**

Figura 10 Pergunta articulando o jogo e o conteúdo de Biologia.

Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/12/professor-ganha-destaque-na-web-com-prova-inspirada-em-pokemon.html>.

Os exemplos que trouxemos identificam outro elemento que consideramos importante na coadunação pedagógica entre os personagens heroicos e os conteúdos curriculares: a criatividade, elemento essencial na prática docente. Por que a criatividade é importante? Pois, de acordo com Karnal (2015, p.46) “Num primeiro patamar, a criatividade tem a função básica de facilitar a compreensão e retenção”. Afirmamos anteriormente que aprendizagem está ligada com as emoções podemos interpretar, a partir da afirmação do autor, que a criatividade é o componente essencial para que o conhecimento obtido se torne concreto. Queremos dizer que o conhecimento adquirido será relevante ao ponto de não ser esquecido pelo sujeito aprendente<sup>27</sup>. Para Vieira e Maia (2016, p.66) “... ser criativo significa ser flexível, conseguir se adaptar ao mundo em constantes mudanças sem que este se quebre”. Parafraseando com as autoras, compreendemos que ao incorporar os heróis nas atividades, os educadores estão se adaptando ao atual momento que a nossa sociedade está vivenciando: A constante exposição dos super-heróis nas mídias, principalmente nas produções cinematográficas. De acordo com os dados divulgados pela Forbes Brasil<sup>28</sup>, em julho de 2017, os filmes: “*Vingadores: Era de Ultron*” (2015), “*Os Vingadores*” (2012) e “*Star Wars: O Despertar da Força*” (2015) estão respectivamente em 7º, 5º e 3º lugar entre os dez

<sup>27</sup> “Quem/quem realiza experiências de aprendizagem (learning experiences)”. (ASSMANN, 1998, p.129)

<sup>28</sup> Versão brasileira da revista americana Forbes, que publica artigos e reportagens sobre negócios e economia.

filmes de maior bilheteria da história. Filmes que possuem como personagens principais heróis e heroínas com algum tipo de superpoder.

Para permitir que a sua criatividade seja despertada o educador precisa sair de “uma posição exclusivamente onipotente [...] e aceitar “brincar” com o outro e construir, [...], algo que faça sentido para os dois, eu e o outro”. (Vieira e Maia, 2016, p.67). Em nossa interpretação, para o docente ser criativo ele precisa ter um diálogo horizontal com seus alunos e estar disposto a “brincar” com eles, para que o processo de ensino e aprendizagem seja significativo para ambos. Os docentes de nossos recortes permitiram-se criar ao elaborar exercícios singulares, adaptar-se ao incluir de personagens que não fazem parte do imaginário escolar e brincaram com seus alunos ao trazer esses personagens para a sala de aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Um verdadeiro herói não é medido por sua força física, mas pela força de seu coração”. (Hércules<sup>29</sup>)

O trabalho teve como enfoque principal ilustrar de que modo os super-heróis, divulgados pela indústria cultural, têm, não somente um apelo negativo no sentido de explorar o consumismo, mas também um aspecto extremamente positivo que evocam os sentimentos que enaltecem valores.

A pesquisa nos possibilitou compreender, também, que um dos motivos que gera um vínculo afetivo dos fãs pelos super-heróis está associado aos símbolos mitológicos presentes na construção das histórias desses personagens. De acordo com os nossos estudos, existe relevâncias na criação das narrativas mitológicas com a produção de um sentido para a vida e a experiência com o mundo. Os heróis, na sua grande maioria, possuem princípios não necessariamente religiosos, mas, muitas vezes, princípios na construção subjetiva mais humanista. E em um mundo competitivo, marcado pela indiferença, verificamos o impacto que pode ter um simples desenho ou filme no sentido de incentivar atitudes proativas. Outro aspecto que podemos mencionar é o fato que os super-heróis, de uma maneira geral, são pessoas que no seu dia a dia também sofrem pelos mesmos questionamentos existencialistas como nós. Característica que pode ser ilustrada pelo discurso do jovem entrevistado, que se inspirou no personagem Homem-Aranha para lidar com as adversidades que sofria no ambiente escolar, pois Peter Parker sofria dos mesmos problemas.

Em nossas pesquisas verificamos que a emoção está diretamente relacionada com a aprendizagem. Portanto, compreendemos que a relação afetiva entre fãs e heróis pode ser um elemento a ser utilizado em experiências educacionais. Sendo assim, no decorrer de nosso trabalho apresentamos recortes de práticas docentes que contextualizam a nossa proposta pedagógica. Contudo, pontuamos que essa relação só será eficiente para proporcionar um novo conhecimento significativo se o docente estiver disposto a despertar a sua criatividade e a dialogar com os seus alunos.

A partir dos dados obtidos, consideramos que há um avanço nas pesquisas que tem como temática: heróis e educação. Contudo, acreditamos que há necessidade de

---

<sup>29</sup> HÉRCULES. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Gerald Scarfe Disney, 1997. DVD.

explorar mais o arquétipo do herói, buscando-se compreender as influências, de cunho psicopedagógico, desses personagens na vida dos sujeitos e a sua aplicabilidade no ambiente escolar.

Então, qual é o poder do mito e dos super-heróis na educação? É inspirar todos aqueles que desejam ser herói ou super-herói a vivenciar uma vida mitologicamente inspirada. Uma vida com experiências.



## REFERÊNCIAS.

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisas quantitativas e qualitativas**. São Paulo: Editora Pioneira, 1998 (1ª edição); 1999 (2ª edição); 2000 (1ª reimpressão).

ASSMANN, Hugo. **Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BARBOSA, Gisele Heloise; KERBAUY, Maria Teresa Miceli. **Os protestos de junho de 2013: movimentos sociais e reivindicações**. 22f. 10º Encontro da Associação Brasileira de Ciência Política. Belo Horizonte, MG, 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): Língua Portuguesa/** Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): História, Geografia/** Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): artes/** Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): artes/** Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): história/** Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

CALVIN, S. Hall; VERNON, J. Nordy. **Introdução à psicologia junguiana**. 4-9. São Paulo: Cultrix, 92-93.

CAMPBELL, Joseph. **A jornada do herói: Joseph Campbell vida e obra/** organização e apresentação de Phill Cousineau; tradução de Cecília Prada. – São Paulo: Ágora, 2003.

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

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Com Bill Moyers; org. por Betty Sue Flowers; tradução de Carlos Felipe Moisés. -São Paulo: Palas Athena, 1990.

CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. **Português: linguagens, 7º ano: língua portuguesa**. 7. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; da SILVA, Roberto. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2006.

COIMBRA, S; GOULART, S. **A Importância do Lúdico como Estratégia Motivacional da Atuação Docente**. Jornada de Iniciação Científica, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2011.

DIANA: [dez.2016]. Entrevistador: CHATAACK, Gislene. Rio de Janeiro. Arquivo pessoal.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 46ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

GUERRA, L. B. **O diálogo entre a neurociência e a educação: da euforia aos desafios e possibilidades**. Revista Interlocução, v.4, n.4, p.3-12, publicação semestral, junho/2011.

JARDIM, L. D. **Oficinas Terapêuticas com Super-Heróis: um estudo exploratório**. 88f. Dissertação (Pós-graduação em Psicologia) – Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2009.

KARNAL, Leandro. **Conversas com um jovem professor** (com a colaboração de Rose Karnal). – 1. ed., 2ª impressão. – São Paulo: Contextos, 2015.

LIMA, Salete da Silva. **O desenho animado e um novo processo de singularização pelo seu uso pedagógico**. 193 f. Mestrado em educação da instituição de ensino: Universidade Federal do Amazonas, Manaus Biblioteca Depositária: Biblioteca da Universidade Federal do Amazonas, 2015.

Maia, M. V. C. M. **Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

PEDRO: Entrevistador: CHATAACK, Gislene. Rio de Janeiro. Arquivo pessoal, dez.2016.

Portal Amazônia.com. **Ritual da tucandeira**. Disponível em:<<https://noamazonaseassim.com.br/ritual-da-tucandeira/>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

RODRIGUES, Fabio Alves. **Contribuições do uso de super-heróis para o ensino dos artrópodes no componente curricular de ciências**. 105 f. Mestrado em educação em ciências e matemática-Instituição de Ensino: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre Biblioteca Depositária: PUCRS, 2016.

Rogue One: Uma História Star Wars [*Rogue One: A Star Wars Story*]. Dir. Gareth Edwards. Produção: Kathleen Kennedy; Allison Shearmur e Simon Emanuel. Disney. E.U.A.2016. 133 min.

SILVA, A. J. N.; SÁ, A. V. M. **‘Doutores da aprendizagem’: revivendo a criança adormecida em cada educador.** In: Sá, Antônio Villar Marques de; Silva, Américo Junior Nunes; Braga, Maria Dalvirene; Silva, Onã. (Org.). *Ludicidade e suas interfaces*. 1ed. Brasília: Liber Livro, 2013, v. 1, p. 63-77.

SILVA, Felipe Queiroz da. **Usando RPG no ensino da matemática.** 76 f. Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional: Universidade Federal de Juiz de Fora, ICE – Instituto de Ciências Exatas. PROFMAT, 2014.

VALIM, Julio Pancrácio. **Mito, Arte e Educação: o imaginário em Harry Potter.** 101 f. Mestrado em educação Instituição de Ensino: Universidade de São Paulo, São Paulo, Biblioteca Depositária: FEUSP, 2014.

VIEIRA, C. N. M., & MAIA, M. V. M. **Criatividade docente: Winnicott e a construção de subjetividades.** *Revista Subjetividades*, Fortaleza, 16(1): 64-77, abril, 2016.

## APÊNDICE

Perguntas:

1. O que significa para você o filme *Rogue One: A saga Star Wars*?
2. O que é um herói para você?
3. Os heróis de Star Wars ou de outra saga mudaram a sua vida?

Respostas:

Entrevistado: Pedro.

O herói é a pessoa que consegue superar as suas fragilidades, as suas dificuldades por um bem maior. Acho que seria isso. Inspiração? Acho que o Homem-Aranha, o Peter Parker. Eu gosto muito, ele tem muitos problemas, ele tem... Eu comecei a ler (os quadrinhos), eu estava no colégio ele também estava no colégio também. Era uma parada de sofrer bullying e tudo mais. Sim! A enfrentar os problemas, os pequenos problemas que a gente tem como adolescente. De uma maneira mais tranquila.

Entrevistada: Diana.

Eu conheci há pouco tempo à história. E eu comecei a gostar muito. Eu vi e revi 50 vezes os filmes. Na verdade eu comecei a ver depois que lançou o último filme. O meu namorado também gostava, o meu ex também gostava. Eu não tenho tanto esse relacionamento de herói. É mais um relacionamento de entretenimento. Eu gosto do filme, mas talvez não sei. Sem saber possa me influenciar, mas conscientemente acho que não.

Então, o herói... Acho que é algo que a gente se inspira. É alguém que te traz valores que você acha que pode te inspirar. Mesmo que não seja algo verossímil, tipo seja pode e etc. Você traz isso para a sua vida e isso te inspira de alguma forma. Você acha que os valores dele pode alguma forma ser exemplo para alguém.

Eu amo muito o Batman, o meu preferido. Eu gosto muito da história. Eu não sei se o Batman especificamente só ele. Mas eu acho que o herói busca fazer algo para alguém sem necessariamente receber algo em troca pra ele. Ele busca, pensa em um

bem maior. Acho que eu\_\_\_\_, não acho que isso me influência muito. Não sou completamente fissurada. Eu gosto muito de ver, mas não sei se levo isso para a vida. Mas, assim eu vejo muito gente... Eu trabalhei no... Eu trabalhei como voluntária no hospital. E assim, para as crianças, por exemplo, era absurdo sabe. Elas se agarravam no herói para ter força pra conseguir... Eu trabalhei no INTO, Instituto de Traumatologia. Pra conseguir superar os traumas que eles tinham e etc. Eu vejo que pra muita gente é sinônimo de superação. Por exemplo, é algo que elas se apoiam.