



**UNEB – UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA**  
**DCH – DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS - CAMPUS IV**  
**LICENCIATURA EM LETRAS, LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA.**

**BÁRBARA DE SOUZA GOTARDO SILVA**

**HARRY POTTER E A JORNADA DO HERÓI: A CONSTRUÇÃO  
MONOMÍTICA DO MENINO QUE SOBREVIVEU**

CAETITÉ  
2020

BÁRBARA DE SOUZA GOTARDO SILVA

**HARRY POTTER E A JORNADA DO HERÓI: A CONSTRUÇÃO  
MONOMÍTICA DO MENINO QUE SOBREVIVEU.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao colegiado de Letras da Universidade do Estado da Bahia, Campus VI, como requisito parcial a obtenção do grau de Licenciatura Plena em Letras, Língua Portuguesa e Literaturas.

Orientador: Prof. Ms. Rogério Soares Brito

CAETITÉ  
2020

**HARRY POTTER E A JORNADA DO HERÓI: A CONSTRUÇÃO  
MONOMÍTICA DO MENINO QUE SOBREVIVEU.**

**BÁRBARA DE SOUZA GOTARDO SILVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao colegiado de Letras da Universidade do Estado da Bahia, Campus VI, como requisito parcial a obtenção do grau de Licenciatura Plena em Letras, Língua Portuguesa e Literaturas.

Orientador: Prof. Ms. Rogério Soares Brito

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Ms. Rogério Soares Brito - Orientador

---

Prof. Dr. Ricardo Tupiniquim Ramos – Examinador

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Luciete de Cássia Souza Lima Bastos – Examinadora

## **AGRADECIMENTOS**

Quando chegamos a reta final de algo tão longo e árduo quanto a graduação e nos obrigamos a pensar nas pessoas a quem devemos agradecer, ficaríamos horas lendo nomes e mais nomes. Obviamente alguns nomes devemos ressaltar e me atentarei a eles.

Primeiramente e com muito amor e ternura, agradeço a Diego, meu marido que me instigou, incentivou e me mandou levantar do sofá onde eu passava a maior parte do tempo livro assistindo novelas. Realmente não importa o quanto eu agradeça, jamais será o suficiente.

Dona Raimunda, também conhecida como Mainha, merece todas as honras do mundo. Sua filha, a inteligente burra está fechando um ciclo e sem você isso não seria possível. Estendo com carinho esse agradecimento ao meu pai, Edgard e aos meus irmãos, Alana, Julhierme e Fabrício.

Esses acompanharam a caminhada do lado de fora da estrada. Diego acordava na madrugada e me via insone terminando trabalho ou estudando, minha família estimulava e parabenizava a cada conquista, mas existem aqueles que trilharam ao meu lado, passo a passo, pelo caminho. Obrigada A Sheyla e Vinícius que estiveram comigo sempre, tornando o caminho mais suave e alegre, cheio de risadas e companheirismo. Ray, agradeço por ter se tornado uma pessoa tão especial nesse caminho.

O mais caloroso abraço aos professores que dividiram comigo e meus colegas o mais alto nível de conhecimento, apoio e sabedoria. Especialmente para Rogério que embarcou comigo na Jornada do Herói.

Porém, devo os mais fervorosos agradecimentos a mim mesma, pois tive que lutar até comigo para continuar. Sinto-me orgulhosa de mim.

## SUMÁRIO

RESUMO _____	7
ABSTRACT _____	8
INTRODUÇÃO _____	9
1 O MENINO QUE SOBREVIVEU _____	11
2 QUASE UMA RECEITA DE BOLO _____	25
2.1. Caracterização do herói _____	29
2.2 O monomito: a jornada do herói _____	32
2.3 Heróis contemporâneos _____	33
3 HARRY POTTER E A JORNADA DO HERÓI _____	39
3.3 A partida _____	40
3.4. A Iniciação _____	42
3.5 O retorno _____	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS _____	48
REFERÊNCIAS _____	49

*(...) A mente é minha arma. Meu irmão tem sua espada, o Rei Robert, o seu martelo de guerra, e eu tenho a mente... e uma mente necessita de livros da mesma forma que uma espada necessita de uma pedra de amolar se quisermos que se manha afiada – Tyrion deu uma palmada na capa de couro do livro. – É por isso que leio tanto, Jon Snow.*

*As Crônicas de Gelo e Fogo: Guerra dos Tronos, de George R. R. Martin. p. 92*

## RESUMO

Este trabalho analisa o livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001), primeiro livro da saga escrita por J. K. Rowling, tentando descobrir se o protagonista da saga, cujo nome intitula todos os livros, se encaixa no arquétipo do herói proposto por historiador, mitólogo e antropólogo Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* (2007). Apontando os fatos mais relevantes da história, traçando o perfil característico do personagem heroico descrito por Campbell (2007) e Peluso (2014), que se baseiam nas ideias de Carl G. Jung, famoso psicanalista que começou seus estudos ao lado de Freud, mas foi expulso de seu círculo íntimo por soar extremamente místico. Tais ideias fazem a ligação do papel desempenhado pela psique humana na criação de tais personagens e como eles estão intimamente ligados com fatores culturais, temporais e geográficos, mas nunca mudando o cerne de sua estrutura, o monomito. Partindo da estrutura monomítica, ou seja, da jornada do herói, vamos entender como funciona o esquema cíclico do monomito para depois destrinchar os passos dados por Harry Potter no decorrer da história, comparando-os tais passos aos arquétipos propostos por Campbell (2007) e, assim, determinar se o bruxinho pode ser considerado um personagem arquetípico segundo esse os modelos propostos por Campbell.

**Palavras-chave:** Harry Potter. Monomito. Jornada do Herói. Jung. Campbell

## **ABSTRACT**

This work analyzes the book *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001) first book of the saga written by J. K. Rowling, trying to find out if the protagonist of the narrative, whose name titles all the books, fits the hero archetype proposed by historian, mythologist and anthropologist Joseph Campbell in his book *The Hero with a Thousand Faces* (2007). Pointing out the most relevant facts in history, we will trace the characteristic profile to the heroic character described by Campbell (2007) and Peluso (2014), that are based on the ideas of Carl G. Jung, a famous psychoanalyst who started his studies alongside Freud, but he was expelled from his inner circle for sounding extremely mystical. Such ideas link the role played by the human psyche in the creation of such characters and how they are closely linked to cultural, temporal and geographical factors, but never changing the core of its structure, the monomyth. Starting from the monomithic structure, that is, the hero's journey, we will understand how the monomyth's cyclic scheme works and, then, unravel the steps taken by Harry Potter throughout history, compared these steps to the archetypes proposed by Campbell (2007) and thus determine whether the little witch can be considered an archetypal character according to the models proposed by Campbell.

**Keywords:** Harry Potter. Joseph Campbell. Jung. Monomyth. Hero's Journey.

## INTRODUÇÃO

Para a maioria daqueles com mais de 30 anos de idade, o nome *Harry Potter*, pode soar levemente familiar. Para muitos, este nome desperta um fascínio arrebatador.

J. K. Rowling, criadora da série de livros que conta a história do menino bruxo, conseguiu que seus livros fossem traduzidos para 65 línguas e lhe rendessem bilhões, tornando-a uma das pessoas mais ricas da Inglaterra.

A autora levou uma década para contar ao mundo as proezas do menino. O primeiro livro, *Harry Potter e a Pedra Filosofal* foi recusado por treze – arrependidas – editoras antes de ser publicado em 1997, pela *Bloomsbury Publishing Plc.*, na Inglaterra. Os outros seis livros vieram em seguida, *Harry Potter e a Câmara Secreta* em 1998, *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* em 1999, *Harry Potter e o Cálice de Fogo* em 2000, *Harry Potter e a Ordem da Fênix* em 2003, *Harry Potter e o Enigma do Príncipe* em 2005 e *Harry Potter e as Relíquias da Morte* em 2007.

No ano 2000, o primeiro livro foi adaptado para as telonas do cinema, tornando a história de Harry Potter ainda mais visível e acessível, por isso mais famosa e admirada. Em sequência, os demais livros também ganharam suas adaptações cinematográficas, arrebanhando milhões de pessoas ao redor do menino que se tornava mais herói ao final de cada ano letivo vivido no principal cenário de suas aventuras, a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts.

Este trabalho tem como objetivo principal determinar se Harry Potter se constitui como herói, de acordo com o conceito do renomado historiador e antropólogo Joseph Campbell, sobre a Jornada do Herói, também conhecida como Monomito. Ele traça a trajetória pela qual o herói deve percorrer em sua jornada, inclusive uma caracterização – não apenas física – desse arquétipo:

A Jornada do Herói não é uma invenção, mas uma observação. É o reconhecimento de um belo modelo, um com princípios que regem a conduta da vida e do mundo das narrativas, da mesma forma que a física e a química governam o mundo físico. É difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de alguma forma, como uma realidade eterna, uma forma ideal platônica, um modelo divino. A partir desse modelo, versões infinitas e extremamente variadas podem ser produzidas, cada qual reverberando o espírito essencial da forma. (VLOGGER. 2015, p. 16)

Para tanto devemos entender do que se trata tal jornada, para depois aplicarmos a caracterização do herói feita por Campbell (2007) a jornada de Harry. Focaremos a análise apenas no primeiro livro da saga, já que cada um conta cronologicamente um ano da vida de menino.

Tal análise se torna importante devido aos usos que a estrutura monomítica propõe para a literatura, teatro e cinema, além, é claro, de uma reflexão sobre a psique humana.

Joseph Campbell faz uma brilhante análise da jornada do herói, mas não apenas como Vloger discorreu acima. Valendo-se dos estudos de Carl G. Jung, sobre o inconsciente coletivo e seus arquétipos, Campbell consegue elucidar a semelhança da Jornada do Herói com a própria jornada humana em busca de autoconhecimento.

Jung, psicanalista, começou bebendo da fonte freudiana, mas o próprio Freud o expulsou de seu círculo de estudos devido ao caráter onírico que as pesquisas de Jung tomavam.

Num primeiro momento, antes de nos aprofundarmos no mar teórico onde encontramos a jornada do herói, iremos nos lembrar dos acontecimentos do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*.

Logo depois, falaremos exatamente o que é monomito e como se dá a caracterização do personagem heroico que transcende o tempo, culturas e o espaço geográfico, contando sempre a mesma história.

Por fim faremos a junção dos do que foi dito, aplicando o que vimos no segundo a história contada no primeiro, buscando a comprovação de que Harry Potter é um herói monomítico de acordo com o modelo de Campbell (2007).

## 1 O MENINO QUE SOBREVIVEU

Para os muito perdidos ou aqueles que não conhecem bem a história do menino que sobreviveu, faremos um pequeno apanhado de sua trajetória inicial.

O mundo bruxo existe em paralelo ao mundo não bruxo, chamado de mundo trouxa<sup>1</sup>. Existe um governante bruxo em cada país e escolas habilitadas a ensinar o uso adequado da magia. Além dos trouxas, pessoas incapazes de realizar magia, existem:

- bruxos que nascem em famílias bruxas e crescem tendo total acesso e conhecimento do funcionamento da bruxaria, podendo executar magias; são divisíveis em sangues-puro (em sua ascendência, só há bruxos) e mestiços (filhos de bruxos com trouxas);

- abortos, bruxos são pessoas que nascem em famílias bruxas e crescem tendo acesso e conhecimento do funcionamento da bruxaria, porém são incapazes de executar magias;

- nascidos trouxas, bruxos nascidos em famílias trouxas e que só saberão da existência do mundo bruxo aos 11 anos. São dotados de poderes mágicos.

Aos 11 anos, os bruxos recebem uma carta, convocando-os a assumir sua vaga na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, Inglaterra. No entanto esta não é a única escola do mundo. Tomamos o conhecimento da existência de mais duas escolas no quarto livro da saga: Beauxbatons, na França, e Durmstrang, na Hungria, além de outras, oficialmente divulgadas pelo site oficial da autora: Castelobruxo, no Brasil; Uagadou, na África; Mahoutokoro, no Japão; Ilvemorny, nos Estados Unidos. Podem existir outras escolas, ainda divulgadas.

A história do jovem bruxo começa quando seus pais são assassinados pelo temido bruxo das trevas, Lord Voldemort. Na época, sua intenção era tomar o poder do mundo bruxo e instaurar uma nova ordem, onde somente aqueles com sangue totalmente puro poderiam estudar e executar magia. Além disso, ele pretendia expor aos trouxas a existência dos bruxos e subjugar-los por sua inferioridade. Após matar Tiago, pai de Harry, ele ataca Lillian, mãe, cujo filho e a vontade de protegê-lo é são tão grandes, que ela cria para ele uma proteção mágica no momento da morte. Ao atacar o

---

<sup>1</sup> Pessoas não mágicas, em inglês muggles.

garoto, o feitiço ricocheteia e acerta o próprio Lord Vodemort, deixando-o em um estado de semivida.

Órfão, Harry é deixado na soleira da porta de seus únicos parentes vivos, os Dursley: sua tia Petúnia, irmã de sua mãe, seu marido Valter e o filho do casal, Dudley. Nenhum deles possui o dom da magia e todos têm aversão a ela. Nesse ambiente o jovem Harry é criado, sem saber que é bruxo ou a verdade sobre a morte de seus pais, mas principalmente, sem saber que era famoso, “O menino que sobreviveu”.

Harry é visivelmente maltratado pelos tios. Isso fica claro logo nos primeiros capítulos do livro, como mostra a descrição de sua aparência física, vestimenta e condições de vida:

(...) mas Duda Dursley não era mais bebê; e agora as fotografias mostravam um menino grande e louro na primeira bicicleta, no carrossel de uma feira, brincando com o computador do pai, recebendo um beijo e um abraço da mãe. A sala não continha nenhuma indicação de que havia outro menino na casa. (ROWLING, 2000, p. 19)

E temos também:

Talvez fosse porque vivia num armário escuro, mas Harry sempre fora pequeno e muito magro para a idade. Parecia ainda menor e mais magro do que realmente era porque só lhe davam para vestir as roupas velhas de Duda e Duda era quatro vezes maior do que ele. Harry tinha um rosto magro, joelhos ossudos, cabelos negros e olhos muito verdes. Usava óculos redondos, remendados com fita adesiva, por causa das muitas vezes que Duda o socara no nariz. A única coisa que Harry gostava em sua aparência era uma cicatriz fininha na testa que tinha a forma de um raio. Existia desde que se entendia por gente e a primeira pergunta que se lembrava de ter feito à sua tia Petúnia era como arranjara.

– No desastre de carro em que seus pais morreram – respondeu ela. – E não faça perguntas.

*Não faça perguntas* – esta era a primeira regra para levar uma vida tranquila com os Dursley. (ROWLING, 2000, p. 20.)

Harry era obrigado a ajudar nas tarefas domésticas e seu quarto era o armário de vassouras debaixo da escada. Sempre que algo anormal acontecia, Harry era castigado, não recebendo alimento e tendo o trabalho aumentado. O que quer dizer que ele era sempre castigado, pois, para as crianças bruxas, é natural que pequenos surtos de magia aconteçam vez ou outra antes do ápice aos 11 anos.

No dia do aniversário de 11 anos de Duda, a família foi fazer uma visita ao zoológico e, depois de ser atormentado por Duda e um amiguinho do primo, Harry fez o vidro de proteção da jaula de uma cobra desaparecer, levando seu primo a cair dentro do

viveiro. Além disso, Harry foi capaz de falar e entender a cobra<sup>2</sup> que agradeceu a liberdade dada por ele.

Harry passa por um longo castigo por estragar o aniversário do primo. Então, numa manhã comum, ele vai buscar a correspondência e encontra uma carta em papel pardo e lacre de cera vermelha com um endereçamento bem particular:

Sr. H. Potter  
O Armário sob a Escada  
Rua dos Alfeneiros 4  
Little Whinging  
Surrey (ROWLING, 2000, p. 30)

O menino sem amigos e que nunca recebe cartas se senta à mesa para o café da manhã e tem sua carta afanada pelo primo, que a entrega ao pai. A carta é rasgada e queimada.

Porém, o remetente da carta é insistente e envia inúmeras novas cartas, encontradas até dentro dos ovos que Petúnia tenta usar para fazer panquecas. Furioso, Valter decide que basta de cartas e leva a família embora, passando por lugares estranhos e fazendo retornos complicados. É notável sua intenção de despistar quem quer que estivesse mandando as cartas para o sobrinho. Sua última e mais estranha parada é uma praia e depois de barco, foram até um casebre num rochedo no meio do mar.

Este é o dia do aniversário de Harry (11 anos), data sempre ignorada por sua família. Harry estava deitado no chão, enquanto a chuva caía do lado de fora e o som das ondas batendo contra as rochas não o deixavam dormir. Depois de um estampido, batidas fortes na porta fizeram com que todos ali acordem. Valter desceu as escadas com uma espingarda no momento em que a porta foi arrancada das dobradiças, caindo com um baque surdo no chão. Parado no portal estava o maior e mais peludo homem que Harry já vira na vida, Rubeo Hagrid, guardião das chaves e das terras de Hogwarts, que dá a Harry um bolo de aniversário e calorosas felicitações, lhe entrega uma das cartas que seus tios – ainda relutantes, ali num canto do casebre – não lhe permitiram por as mãos e esclarece que ele é um bruxo.

---

<sup>2</sup> *Ofidioglossia* é a capacidade de entender a língua das cobras. Poucos bruxos possuem esta habilidade, sempre ligada a às artes das trevas. Ficou famosa graças a *Salazar Slytherin*, fundador da casa de Sonserina, em Hogwarts, cujo brasão tem por símbolo uma serpente. Esta explicação vem a tona no segundo livro da saga, *Harry Potter e a Câmara Secreta*.

É fácil entender a descrença de Harry no fato. Criado em uma casa onde a menção da palavra magia lhe rendia castigos, passou a acreditar que era louco e as coisas estranhas que conseguia fazer eram fruto de sua imaginação. Talvez a verdade só lhe coube quando os tios refutaram a ida do jovem para Hogwarts, dizendo que ele acabaria se explodindo assim como seus pais.

Na tentativa de afastar Harry do mundo bruxo, seus tios lhe privaram de qualquer informação sobre sua existência e lhe disseram que seus pais haviam morrido num acidente de carro e não pelas mãos de Lord Voldemort.

Harry vai com Hagrid e o bombardeia com perguntas e mais perguntas sobre o mundo. Na cidade de Londres, existe um recanto bruxo, O Beco Diagonal, lugar repleto de lojas e comércios voltados para as necessidades bruxas. Os trouxas não têm acesso ao local. Lá Harry compra o material escolar e Hagrid lhe dá uma das mais importantes personagens de toda a história, a coruja de penas brancas Edwidge. No Beco Diagonal está também localizado o Gringotes, banco gerido por duendes, onde Harry se descobre herdeiro de uma considerável fortuna<sup>3</sup>. Além do acesso ao cofre pertencente à família Potter, Harry acompanha Hagrid em uma tarefa especial para Alvo Dumbledore, diretor de Hogwarts. Ele deve pegar uma encomenda num determinado cofre e pede que o menino não conte sobre isso para ninguém.

Um momento em que devemos prestar bastante atenção é a compra da varinha. Harry foi até a loja mais conhecida da Inglaterra, situada ali mesmo, no Beco Diagonal, Olivarias. Após escolher algumas varinhas para que Harry testasse, o senhor de olhos inteligentes e profundamente azuis, lhe traz uma varinha especial, cujo miolo, segundo o homem, vinha da mesma fênix que produziu o miolo daquela que lhe havia feito a cicatriz em forma de raio.

O Sr. Olivarias tocou a cicatriz em forma de raio na testa de Harry com um dedo branco e longo.

– Lamento dizer que vendi a varinha que fez isso – disse ele suavemente. – Trinta e cinco centímetros. Nossa. Uma varinha poderosa, muito poderosa nas mãos erradas... Bom, se eu tivesse sabido o que a varinha ia sair por aí fazendo... (ROWLING. 2000, p. 64)

---

<sup>3</sup> Curiosidade: Os pais de Harry, Lillian e Tiago não trabalhavam e ainda assim tinham muitas posses e economias. Lillian Evans era de origem trouxa e sua família era bem modesta. Já Tiago Potter era herdeiro de uma família rica. Seus ancestrais foram responsáveis por inventar poções famosas, como por exemplo a Poção Esquelesce, usada para fazer ossos crescerem. Esta poção aparece em *Harry Potter e a Câmara Secreta*, quando Harry perde os ossos do braço num feitiço mal sucedido do Professor Gilderoy Lockhart.

E ainda temos uma curiosidade sobre as varinhas:

– Estique o braço. Isso. – Ele mediu Harry do ombro ao dedo, depois do pulso ao cotovelo, do ombro ao chão, do joelho à axila e ao redor da cabeça. Enquanto media, disse: –Toda varinha Olivaras tem um miolo feito de uma poderosa substância mágica, Sr. Potter. Usamos pelos de unicórnio, penas da cauda de fênix e cordas de coração de dragão. Não há duas varinhas Olivaras iguais, como não há unicórnios, fênix e dragões iguais. E é claro, o senhor nunca conseguirá resultados tão bons com a varinha de outro bruxo. (ROWLING, 2000, p. 65)

E quando ele confirma que as varinhas são irmãs:

– Lembro-me de cada varinha que vendi, Sr. Potter. De cada uma. Acontece que a fênix cuja a pena está na sua varinha produziu mais uma pena, apenas mais uma. É curioso que o senhor tenha sido destinado para esta varinha porque a irmã dela, ora, a irmã dela produziu a sua cicatriz. (ROWLING, 2000, p. 66)

A partir desse momento a presença do vilão começa a realmente pairar sobre a cabeça de Harry. A existência de um mal que ele ainda não entende. Sua atitude, porém, é a de enfrentamento. Lord Voldemort foi um ser tão pavoroso e maléfico que seu nome se tornou um tabu. Sua simples menção provoca medo, mesmo já passados dez anos de seu desaparecimento e Harry não aceita se referir a ele como “Aquele-que-não-deve-ser-nomeado”. Prefere chamá-lo pelo nome.

O menino ainda passou um mês na casa dos tios, antes do início das aulas na escola que funcionava em regime de internato, ou seja, com o aluno residente durante o ano letivo:

O último mês de Harry na casa dos Dursley não foi nada divertido. É verdade que Duda agora estava tão apavorado com Harry que não queria nem ficar no mesmo aposento com ele, e tia Petúnia e tio Válter não trancaram Harry no armário, nem o obrigaram a fazer nada, tampouco gritaram com ele – na verdade, sequer falaram com ele. Meio aterrorizados, meio furiosos, agiam como se a cadeira em que Harry se sentasse estivesse vazia. Embora isso fosse sob muitos aspectos um progresso, tornou-se um tanto deprimente depois de algum tempo. (ROWLING, 2000, p. 68)

Ainda assim, eles o levaram Harry até a estação de King’s Cross<sup>4</sup>, em Londres, para tomar o trem na plataforma nove e meia, uma passagem mágica entre as plataformas nove e dez.

---

<sup>4</sup> Esta estação de trens é real. Situada em Londres é muito utilizada por toda a população. Tem grande relevância no último livro da saga, *Harry Potter e as Relíquias da Morte*.

Ali se deu o primeiro contato do menino com aquele que será seu melhor amigo dali em diante, Ronald Weasley. Em dúvida de como chegar até a plataforma correta, Harry pediu ajuda para uma senhora acompanhada dos filhos, que percebeu bruxos por sua vestimenta e modo de falar.

Já no Expresso de Hogwarts, locomotiva a vapor vermelha que levava os alunos para a escola, é que Harry entende como seu nome é famoso no mundo bruxo, pois Rony Weasley fica admirado ao ver a cicatriz em forma de raio em sua testa. É no trem que Harry tem seu primeiro contato com sua futura melhor amiga, Hermione Granger, nascida trouxa com um conhecimento e aptidão para a bruxaria acima da média.

Um imponente castelo sob um alto rochedo, sobre um lago escuro que espelha as luzes já acesas do edifício: esta é primeira visão que Harry tem da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Os alunos do primeiro ano deviam atravessar o lago<sup>5</sup> em barquinhos e entrar por baixo da escola. Durante a espera em frente às portas de carvalho do Salão Principal da escola, Harry conhece Draco Malfoy, que será o rival de Harry na escola.

Os alunos são divididos em quatro casas: Grifinória, Lufa-Lufa, Corvinal e Sonserina. A seleção é feita por um velho chapéu sujo e remendado, colocado sobre suas cabeças. Magicamente encantado para ler as qualidades presadas por cada casa, o Chapéu Seletor assim se apresenta:

Ah, vocês podem me achar pouco atraente,  
mas não me julguem pela aparência  
Engulo a mim mesmo se puderem encontrar  
Um chapéu mais inteligente do que o papai aqui.

Podem guardar seus chapéus-coco bem pretos,  
suas cartolas altas de cetim brilhoso  
porque eu sou o Chapéu Seletor de Hogwarts  
E dou de dez a zero em qualquer outro chapéu.

---

<sup>5</sup> Curiosidades retiradas do livro *O Mundo mágico de Harry Potter* (2001), do autor David Colbert:

No lago de Hogwarts vive uma criatura do mundo real que é tão misteriosa quanto qualquer fera mágica. E ela não é intrigante por ser pequena. Pelo contrário, é o maior invertebrado da face da Terra. É a lula gigante, que vive em águas tão profundas e distantes do litoral, que nenhum ser humano até hoje já viu um espécime vivo. (p. 134).

Dentro do lago existem outras criaturas. “Os Grindylows são apresentados em *O Prisioneiro de Azkaban*. São demônios da água, tirados das lendas da região inglesa chamada Yorkshire.” (p. 118)

Apresentados em *O Cálice de Fogo*, durante a segunda tarefa do Torneio Tribruxo, temos (...) os sereianos que como outros na literatura, têm pele verde e longas cabeleiras verdes. (J.K. Rowling acrescentou alguns detalhes para fazer seus seres do mar únicos. Suas casas são organizadas em vilas, como casas dos subúrbios, em terra firme, e eles têm grindylows como mascotes.) (p. 155)

Não há nada escondido em sua cabeça  
que o Chapéu Seletor não consiga ver,  
por isso é só me porem na cabeça que vou dizer  
em que casa de Hogwarts deverão ficar.

Quem sabe sua morada é a Grifinória,  
casa onde habitam os corações indômitos.  
Ousadia e sangue frio e nobreza  
destacam os alunos da Grifinória dos demais;

Quem sabe é na Lufa-Lufa que você vai morar,  
onde seus moradores são justos e leais  
pacientes, sinceros, sem medo da dor;  
ou será a velha e sábia Corvinal,

A casa dos que tem a mente sempre alerta,  
onde os homens de grande espírito e saber  
sempre encontrarão companheiros seus iguais;  
ou quem sabe a Sonserina será a sua casa

E ali fará seus verdadeiros amigos,  
homens de astúcia que usam quaisquer meios  
para atingir os fins que antes colimaram.  
Vamos, me experimentem! Não deverão temer!

Nem se atrapalhar! Estarão em boas mãos!  
(Mesmo que os chapéus não tenham pés nem mãos)  
porque sou o único, sou um Chapéu Pensador!  
(ROWLING, 2000, p. 89)

Após essa canção, o Chapéu seleciona os alunos: Harry, Rony e Hermione para a Grifinória, Draco, para a Sonserina.

Sugestão de mudança na redação deste trecho:  
Em seguida, os alunos são advertidos pelo diretor de que não podem fazer magia nos corredores, andar pela Floresta Negra nem no corredor do lado direito do terceiro andar, a não ser que quisessem ter uma morte muito dolorosa.

Durante o grande banquete de boas-vindas, Harry observa os professores sentados a mesa: Dumbledore, diretor da escola, com sua enorme barba branca, oculinhos de meia-lua encarapitados no nariz torto, ao seu lado a vice-diretora, Minerva McGonagal, de olhar severo e cabelos firmes em um choque apertado. Outros professores<sup>6</sup> ocupavam a mesa: na ponta, o professor Quirrell, com seu enorme turbante desajeitado, ao lado de Snape, com suas vestes negras, não tira os olhos de Harry, que pela primeira vez sente uma dor aguda em sua cicatriz.

---

<sup>6</sup> A Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts tem um currículo respeitável, com professores gabaritados para ensinar. Uma curiosidade a respeito do corpo docente da escola é o professor Binns, de História da Magia. Um dia, o professor tirou um cochilo depois do almoço e, na hora marcada para a próxima aula, se levantou, deixando seu corpo deitado na poltrona. Sim! O professor havia morrido e seu fantasma continuou a ensinar na escola.

Com o passar dos dias, Harry e Rony estreitam a amizade. Para Harry, é um sentimento novo e feliz. Duda, seu primo, sempre ameaçava bater nas crianças que se aproximassem de Harry e, assim, o menino passou toda a infância sozinho. Por isso, Harry dividiu com Rony a informação sobre a ida ao com Hagrid ao Gringotes em busca de algo sigiloso depois de ver no jornal bruxo, “O Profeta Diário”, que havia acontecido uma tentativa de roubo ao cofre secreto.

Apesar de se esforçar muito durante as aulas, Harry sente muita dificuldade, principalmente em Poções, disciplina ministrada pelo professor Severo Snape. Parece, para o menino, que o professor faz de tudo para prejudicá-lo.

A primeira aula de voo de Harry foi especialmente diferente. Madame Hooch<sup>7</sup> deu instruções básicas de como montar uma vassoura e não escorregar pelo outro lado e como tomar impulso. Um menino desengonçado e atrapalhado da Grifnória, Neville Longboton, acaba perdendo o controle da vassoura, voando alto demais e caindo. Durante a queda, deixa cair um Lembrol<sup>7</sup>. Draco o acha e ri com os outros alunos da Sonserina, enquanto a professora leva Neville para a Ala Hospitalar. Harry defende o colega e tenta recuperar o objeto, mas Draco, nascido em uma antiga e influente família bruxa, tem muita habilidade em voo e atira o objeto longe. Harry monta sua vassoura e parte em disparada para buscar a pequena bolinha de vidro, mas é visto pela professora e responsável pela casa de Grifinória, Minerva McGonagal.

Harry é levado, achando que seu sonho de ser bruxo e não estar na casa dos Dursley havia acabado, enquanto a professora não para de dizer que precisa encontrar “o Wood”, ele começa a imaginar que “Wood” deva ser algum tipo de instrumento usado para castigar os alunos. No fim a professora para em frente a uma sala de aula e chama um aluno, ela o apresenta a Olivio Wood, capitão do time de quadribol<sup>8</sup>, dizendo que Harry será o apanhador do time de Grifinória.

---

<sup>7</sup> – É um Lembrol! – explicou ele. – Vovó sabe que sou esquecido. Isto serve para avisar que a gente esqueceu de fazer alguma coisa. Olhe, aperte assim e se ele ficar vermelho, ah... – e ficou sem graça, porque o Lembrol de repente emitiu uma luz escarlate – ... você esqueceu alguma coisa. (ROWLING, 2000, p. 108)

<sup>8</sup> Esporte: É jogado no ar, com sete bruxos montados em vassouras em cada time. Existem três tipos de bola, a goles é grande e leve. Os artilheiros jogam a goles entre eles e a arremessam no gol que, são três balizas douradas com aros no topo, dispostas nas extremidades opostas do campo. O goleiro defende as balizas. Cada gol dá 10 pontos para o time. A segunda bola em jogo é o balaço. Uma bola pesada, de tamanho médio. Nela há um feitiço que a faz voar a esmo e em direção dos demais jogados. Os batedores, munidos, cada um com um forte bastão de madeira, direcionam os balaços contra os jogadores do time rival e defendem seus próprios companheiros dos balaços atirados contra eles. O pomo de ouro é a principal bola em jogo. Uma bolinha do tamanho de uma bola de pingue-pongue, com finas asas douradas, voa rapidamente entre os jogadores, é função do apanhador encontrar e capturar o pomo. Feito isso o jogo termina e o time ganha 150 pontos.

Depois desse episódio, Harry e Rony andavam sempre procurando motivos para brigar com Draco; queriam fazê-lo pagar pelo que havia feito a Neville. Marcaram, então, um duelo, à meia-noite na torre de Astronomia. Hermione ficou sabendo e tentou impedi-los. O problema é que era tudo uma armadilha de Draco para que fossem pegos fora da cama depois do horário permitido. Ao notarem que foram enganados, os três fugiram e deram de cara com o poltergeist Pirraça<sup>9</sup>, que grita para chamar atenção e denunciar os alunos, obrigando-os a correr sem olhar para qual direção estavam indo.

Os três se veem exatamente no corredor proibido. Com a aproximação do zelador, Hermione destranca uma porta usando o feitiço *Alorromora* e eles entram. Fica claro aos três as palavras ditas por Dumbledore sobre uma morte dolorosa. Acordando de um cochilo está um cão gigante, com três cabeças que rosna para os meninos. Eles correm e no caminho Harry devaneia sobre por que um monstro como aquele estaria dentro na escola:

Hermione tinha recuperado tanto o fôlego quanto o mau humor.  
– Vocês não usam os olhos, vocês todos, usam? – perguntou com rispidez. – Vocês não viram em cima do que ele estava?  
– No chão? – arriscou Harry. – Eu não fiquei olhando para as patas, estava ocupado demais com as cabeças.  
– Não, não estou falando do chão. Ele estava em cima de um alcapão. É claro que está guardando alguma coisa. (ROWLING, 2000, p. 120)

No Dia das Bruxas, data festiva para a comunidade bruxa de todo o mundo, Harry ganhou um maravilhoso presente, uma vassoura de última geração, uma Nimbus 2000, pois mais tarde naquele dia, teria seu primeiro treino de quadribol. O presente foi dado pela professora Miverva e Harry se sentiu muito agradecido e envergonhado, pois não costumava ganhar presentes.

À noite, um banquete magnífico e alegre reunia a todos no Salão Principal, menos Hermione que chorava no banheiro feminino por ter sido desprezada por Harry e Rony mais uma vez. Tudo ia bem até o professor Quirell entrar gritando no salão:

Harry estava se servindo de uma batata assada na casca quando o Prof. Quirell entrou correndo no salão, o turbante meio torto na cabeça e o terror estampado no rosto. Todos olharam quando ele se aproximou da cadeira de Dumbledore, escorou-se na mesa e ofegou:  
– Trasgo... nas masmorras... achei que devia lhe dizer.  
Em seguida desabou no chão desmaiado. (ROWLING, 2000, p. 127)

---

<sup>9</sup> Pirraça vive em Hogwarts desde sua fundação. Provoca muita bagunça e tem verdadeiro prazer em atormentar a vida do zelador Argo Filch.

Depois que Dumbledore conseguiu fazer todos se calarem, ordenou aos monitores que voltassem para os salões comunais<sup>10</sup> de suas casas. No entanto, Harry e Rony foram atrás de Hermione, que não sabia sobre o trasgo<sup>11</sup> solto pelos corredores da escola. Harry tem sempre o ímpeto de ajudar aqueles que se encontram em perigo, se pôs em perigo para salvar a menina e conseguiu.

A terceira pista pra solucionar o mistério do motivo para haver um cão de três cabeças em Hogwarts se completa na mente de Harry, pois ele vê o professor Snape mancando e com a perna ensanguentada.

Harry divide com Rony e Hermione suas suspeitas, de que o cão está guardando o objeto que Hagrid tirou do Gringotes a pedido que Dumbledore no dia em que o levou ao Beco Diagonal e Snape tentou roubá-lo.

Antes de continuar a investigação, chega o dia da primeira partida de quadribol de Harry: Grifinória contra Soserina. A partida foi extremamente dura, os jogadores da Soserina cometiam faltas atrás de faltas, deixando o goleiro da Grifinória, Olivio Wood, desacordado. Harry vislumbra o pomo de ouro e parte em sua captura, porém sua vassoura começa a se comportar de maneira estranha e Hermione observa que o professor Snape pode estar azarando a vassoura do menino; então se escondeu por entre as arquibancadas e usou um feitiço de chamas colocando fogo na capa de Snape e derrubando o professor Quirrell ao passar. No momento em que Harry toma o controle de sua vassoura, sai em disparada em busca do pomo e, numa arriscada manobra, salta em cima da pequena bolinha alada. Ele não a pegou com as mãos, mas quase a engoliu. Grifinória ganha.

Após o jogo, o trio vai à casa de Hagrid e lhe contam sobre suas suspeitas, mas ele diz que ninguém seria capaz de passar por Fofó<sup>12</sup>, – o cão de três cabeças – a não ser ele próprio e Dumbledore. Além disso, diz que o que está sendo guardado é problema

---

<sup>10</sup> Cada casa de Hogwarts possui um dormitório com um salão aconchegante. As suas entradas são secretas e apenas os alunos da própria casa sabem sua localização e forma de entrar.

<sup>11</sup> Os trasgos são uma raça de ogros cuja aparência é tão desagradável quanto sua personalidade. (...) “Era uma visão medonha. Quase quatro metros de altura, a pele cinzenta e baça, o corpanzil cheio de calombos como um pedregulho e uma cabecinha no alto, que mais parecia um coco. Tinha pernas curtas, grossas como um tronco de árvore e pés chatos e calosos. O cheiro dele era inacreditável.” (COLBERT. 2001, p 161)

<sup>12</sup> Hagrid comprou Fofó de um “sujeito grego” que encontrou num pub. E isso faz sentido porque Fofó é, de fato, a criatura da mitologia grega conhecida como Cérbero. E, originalmente, era mesmo um sentinela, já que lhe cabia guardar a entrada do Hades, o mundo subterrâneo, onde as almas dos mortos passavam a eternidade. Seu trabalho era manter os vivos do lado de fora e devorar qualquer um que tentasse escapar. (COLBERT. 2001, p. 107)

apenas e Dumbledore e do Sr. Flamel. Instigadas pela informação inocentemente dada por Hagrid, os três se debruçam em uma minuciosa pesquisa sobre quem é Flamel.

É durante as férias de Natal, após receber a capa da invisibilidade que fora de seu pai, deixada na árvore de Natal da sala comunal da Grifinória com um bilhete de agradecimento, Harry vai até a sessão reservada da biblioteca onde é quase pego por Filch. Durante a fuga, o menino vê Snape ameaçando Quirrell e depois foge para uma sala vazia, dentro da qual está um espelho:

Era um magnífico espelho, da altura do teto, com uma moldura de talha dourada, aprumado sobre dois pés em garra. Havia uma inscrição entalhada no alto: *Oãça rocu esme ojesed osamo tso rueso orts moãn.* (ROWLING, 2000 p. 151)

Harry conteve o impulso de gritar, pois, ao mirar o reflexo no espelho, percebeu que não estava sozinho. Olhou ao redor e a sala estava vazia. Voltou seus olhos para o espelho e depois de um tempo entendeu. O homem e a mulher refletidos ali ao seu lado eram Lilian e Tiago, seus pais. Harry retornou todas as noites seguintes para olhar seus pais, até o dia em que Dumbledore o surpreendeu. Não lhe deu um castigo, mas pediu que não voltasse a procurar o espelho, cujo funcionamento explicou:

Harry pensou. Então respondeu lentamente.  
– Ele nos mostra o que desejamos... seja o que for que desejamos...  
– Sim e não – disse Dumbledore. – Mostra-nos nada mais nada menos do que o desejo mais íntimo, mais desesperado de nossos corações. Você, que nunca conheceu sua família, a vê de pé à sua volta. Ronald Weasley que sempre teve os irmãos a lhe fazerem sombra, vê-se sozinho, melhor que todos os irmãos. Porém, o espelho não nos dá conhecimento nem a verdade. Já houve homens que definharam diante dele, fascinados pelo que viram, ou enlouqueceram sem saber se o que o espelho mostrava era real ou sequer possível. (ROWLING, 2000, p. 156)

Agora era hora de voltar seu foco para Flamel, mas ele e Rony não obtiveram sucesso. De volta das férias de Natal, é Hermione quem traz a resposta. Ela descobre num dos livros que gosta de ler que Nicolau Flamel é um famoso alquimista, o único capaz de produzir a Pedra Filosofal, artefato que transforma qualquer metal em ouro puro e é um ingrediente do elixir da vida, que torna quem o toma imortal.

Quando descobrem finalmente o que Fofó está guardando, o trio corre para a casa de Hagrid e lá se deparam com uma criatura fascinante. Hagrid a conseguiu de um estranho no bar, um ovo de dragão. Norberto, um dragão norueguês filhote.

Após longa batalha de convencimento, os meninos convencem Hagrid que é melhor que o dragão vá para a Noruega e Rony arquiteta a saída do animal sem que ninguém veja, pois seu irmão mais velho, Carlinhos, estuda dragões noruegueses. O problema é que Draco escuta a conversa e, após o dragão ser despachado, a professora Minerva, em companhia de Draco, dá detenções aos meninos, aos quatro, pois, segundo ela, as “boas intenções” de Draco podem ter sido genuínas, mas ele também estava fora na cama no meio da noite.

A tal detenção será cumprida em companhia de Hagrid, dentro da floresta que margeia a escola. Devem encontrar um unicórnio ferido. Harry e Draco vão por um caminho diferente dos demais e acabam realmente encontrando o pobre animal. O problema é que outra criatura estava debruçada sobre o pescoço do unicórnio sugando seu sangue. Ao notar os meninos ali perto, a criatura se aproxima lentamente, vestido com uma capa e capuz que lhe cobria o rosto. Draco foge aos gritos, deixando Harry sozinho. Quando tudo parecia perdido, Harry escuta o som de cascos. Um centauro<sup>13</sup> vinha galopando em direção à criatura encapuzada, que se assusta e foge.

O centauro explica a Harry que a criatura que tem a coragem de matar um unicórnio, tão puro e inocente e beber de seu sangue recupera suas forças, mas é condenado a um estado de semivida. O pensamento de Harry sobre quem poderia fazer algo assim é confirmado, Voldemot. Além disso, o centauro confirma que o objeto escondido no castelo é realmente a Pedra Filosofal.

Hagrid busca Harry e agradece a ajuda dada por Firenze, o centauro. E agora Harry conta aos amigos que é provável que Snape queira roubar a pedra para dá-la a Voldermort e assim trazê-lo de volta a sua forma normal.

Assim que amanhece, Harry, Rony e Hermione vão até Minerva, pois querem falar com Dumbledore, mas descobrem que ele não está na escola.

Vendo ali a oportunidade perfeita para Snape roubar a pedra, o trio toma a decisão de detê-lo sozinhos. Vão ao corredor proibido do terceiro andar e destrancaram a porta. Fofo dormia suavemente, mas, quando tentam abrir caminho até o alçapão, o cão monstruoso desperta e ataca. Os três se jogam dentro do alçapão e caem num amontoado de plantas que, em alguns segundos, a envolvê-los e sufocá-los. Hermione mantém a calma e reconhece a planta; com o feitiço *Lumus solen*, liberta seus amigos e

---

<sup>13</sup> Seu nome é Firenze. Ele se torna professor de Harry por um curto período de tempo em *A Ordem da Fênix*.

os três seguem por um corredor, encontram na próxima sala um trasgo desmaiado. Eles agora tem mais pressa, porque acreditam que Snape está próximo de conseguir a pedra.

O burburinho de asas invade seus ouvidos na próxima sala. A porta trancada, uma vassoura num canto, e chaves aladas por toda a sala. Harry monta na vassoura, e. Agarra a chave e conseguem passar para a próxima sala, onde encontram um enorme tabuleiro de xadrez de bruxo<sup>14</sup>. Rony comandará a partida. Pedacos das peças voam por todos os lados e o medo das crianças, que ocuparam o lugar de algumas delas, é que lhes aconteça o mesmo.

Rony conduz bem a partida e no fim, para o xeque-mate, ele mesmo, ocupando o lugar do cavalo, deve se sacrificar. O menino cai desmaiado e Harry dá o xeque-mate. Hermione e Harry deixam Rony em um lugar razoavelmente confortável e seguem para a próxima sala.

Na porta em frente há uma fogo estranho impedindo sua passagem. Dentro da sala há uma mesinha com várias garrafas de formatos e tamanhos diferentes, contendo líquidos de cores diferentes. Num pedaço de pergaminho está uma charada. É preciso beber uma das poções para poder passar pelas chamas.

Hermione demonstra, mais uma vez, sua inteligência e desvenda o mistério. Porém o liquido é o suficiente apenas para que um deles atravesse, Harry, que bebe a poção e atravessa as chamas para encontrar na sala seguinte, não Snape, mas Quirrell, parado em frente ao espelho de Ojesed.

Após uma breve conversa, Harry entende que, Voldemort possuiu o corpo de Quirrell, em cuja parte de trás da cabeça projetava o rosto, servindo o turbante de disfarce.

Voldemort obriga Harry a se colocar em frente ao espelho. Quando olha seu reflexo, se vê com uma pedra vermelha no bolso, sente o peso no e sabe que está em posse dela. Quando Voldemort percebe isso, ordena que Quirrell mate o menino e pegue a pedra.

Ele, então, ataca, apertando o pescoço de Harry, que tenta se desvencilhar, puxando a mão do professor. O que acontece então é assustador: a mão de Quirrel se enche de bolhas:

---

<sup>14</sup> O jogo tem as mesmas regras e peças do jogo real. A única diferença é que as peças do jogo bruxo têm vida e se movimentam de acordo com as coordenadas que lhes são dadas, destruindo as peças comidas.

Quirrell saiu de cima dele, seu rosto se encheu de bolhas também, e então Harry entendeu: Quirrell não podia tocar sua pele, sem sofrer dores terríveis – sua única chance era dominar Quirrell, causar-lhe dor suficiente para impedi-lo de lançar feitiços.

Harry ficou em pé de um salto, agarrou Quirrell pelo braço e segurou-o com toda a força que pôde. Quirrell berrou e tentou se desvencilhar – a dor na cabeça de Harry estava aumentando – ele não conseguia enxergar – ouvia os gritos terríveis de Quirrell e os berros de Voldemort “*Mate-o! Mate-o!*” e outras vozes, talvez dentro de sua própria cabeça, chamando “*Harry! Harry!*”.

Sentiu o braço de Quirrell desprender-se com força de sua mão, teve certeza de que tudo estava perdido e mergulhou na escuridão, cada vez mais profunda. (ROWLING, 2000, p. 213)

O menino acorda na Ala Hospitalar sob o olhar de Dumbledore. O velho bruxo explica que, ao morrer, Lillian criou para seu filho uma proteção mágica e, por isso, Quirrell, possuído por Voldemort, não pode tocá-lo. Dumbledore diz também que a Pedra Filosofal será destruída e que infelizmente Flamel morreria por isso.

As aulas chegam ao fim e Harry tem que voltar para a casa dos Dursley, Mas o sentimento de lar que o menino sente fica em Hogwarts e também com seus melhores amigos Rony e Hermione.

## 2 QUASE UMA RECEITA DE BOLO

Sabemos que Harry Potter é o protagonista da saga, não apenas porque seu nome está estampado em cada livro que a compõe, mas por suas atitudes heroicas: é quem toma a frente em defesa dos amigos oprimidos, busca justiça e a aplica.

Antes e depois dele, muitos outros personagens tomaram as mesmas atitudes. Se pararmos para pensar num princípio lógico para onda de heróis e heroínas que fazem as salas de cinema lotarem e as lojas de artigos específicos ganharem muito dinheiro, onde você buscaria o herói mais antigo?

Os mais cristãos podem se lembrar do maior herói citado na Bíblia, Jesus Cristo. Aqueles que gostavam das aulas de História podem se lembrar de Hércules, filho de Zeus. Os mais *nerds*<sup>15</sup> podem pensar no Super-Homem<sup>16</sup>, pois ele é um dos mais antigos super-heróis quadrinísticos. No entanto, a resposta esteja, talvez, num lugar mais distante no passado da sociedade humana como a conhecemos hoje.

Coloquemos nossa fértil imaginação para trabalhar. Voltemos até o momento em que o homem se põe de pé e começa a analisar o mundo em inúmeras direções, fabricar ferramentas de pedra e se agrupar em pequenas comunidades para se proteger.

Os mitos e lendas surgiram juntamente com as primeiras formações sociais, como forma de explicar o inexplicável. Eventos hoje considerados comuns, para civilizações primitivas eram divinos. Durante uma forte tempestade, o trovão era um deus poderoso que riscava o céu em sua fúria. Logo surgiam os bravos que se dispunham a enfrentar esses seres místicos e, quando retornavam, contando histórias fantásticas, eram chamados heróis.

A dominação do espaço geográfico e de sua posição no mundo frente aos outros animais fizeram com que o homem notasse as intempéries naturais de forma divina.

---

<sup>15</sup> “Nerd é uma gíria e, como a maioria das gírias, é difícil dizer quem a inventou. Há várias teorias. A mais comum é que a palavra foi lançada pelo escritor americano Theodore Seuss Geisel (Dr. Seuss), que criou livros infantis clássicos como *If I Ran the Zoo* (“Se Eu Dirigisse o Zoológico”), de 1950, no qual apresenta um personagem meio esquitão chamado justamente Nerd. Em 1951, a revista *Newsweek* publicou uma matéria sobre os costumes dos jovens na cidade de Detroit, na qual dizia que os jovens ‘quadrados’ (conservadores) estavam sendo chamado de nerds” Disponível em **Superinteressante**: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/de-onde-vem-a-palavra-nerd/>>. Acesso em 10/12/2019.

<sup>16</sup> A primeira história em quadrinhos em que seu personagem principal é um herói que percorre uma jornada de aventuras. A era de ouro dos heróis quadrinísticos é inaugurada por Tarzan, Buck Rogers e Dick Tracy. Posteriormente, em 1938, a DC Comics lança o Super-Homem e, em 1939, o Batman.

Basta lembrar que a postura vertical já marca a superação da condição dos primatas. Só nós podemos manter de pé em estado de vigília. É graças à postura vertical que o espaço é organizado numa estrutura inacessível aos pré-hominídeos: em quatro direções horizontais projetadas a partir de um eixo central 'alto'-'baixo'. Em outros termos o espaço deixa-se organizar em volta do corpo humano, como se estendendo na frente, atrás, à direita, à esquerda, em cima e embaixo. (ELIADE, 1978, p.19)

Isso quer dizer que, nesse momento de transição da gênese humana, o ser humano começa a moldar o mundo a seu favor, valendo-se de ferramentas e da domesticação do fogo, fatores esses cruciais para sua ascensão frente a outras espécies.

Quando o homem deixa de ser a caça para se tornar o caçador e aprende a utilizar ferramentas – setas de pedra ou mesmo o fogo – como facilitadoras do subsídio de uma comunidade, surge a religiosidade e a crença num plano de existência divino:

De mais a mais, um certo número de comportamentos religiosos é específico das civilizações dos caçadores: a matança do animal constitui um ritual, o que implica a crença de que o Senhor das Feras zela para que o caçador só mate aquilo de necessita para alimentar-se, e para que o alimento não seja desperdiçado; os ossos, especialmente o crânio, têm um valor ritual considerável (provavelmente por se acreditar que eles encerram a 'alma', ou a 'vida', do animal, e que é a partir do esqueleto que o Senhor das feras fará crescer nova carne). (ELIADE, 1978. p. 25)

Esta religiosidade primitiva é o que adorna cavernas e grutas por todo o mundo, como símbolos vivos de uma história recontada e modificada ao longo de gerações. Por isso Eliade (1978) ainda constata que não podemos imaginar uma civilização moderna desprovida de mitos.

Tal caminho começa com a percepção surrealista do mundo material em ritos e atribuindo a divindade a momentos específicos como o viver e o morrer.

O caçador é associado à figura do herói, sendo ele quem se aventura, enfrentando a natureza selvagem, em busca do sagrado alimento e retorna, trazendo também, inúmeras histórias. Essas histórias são recontadas e repassadas como forma de ensinamentos filosóficos e religiosos, e é nesse ponto que a oralidade se torna a responsável pela transmissão dessa mitologia:

Mesmo antes da linguagem articulada, a voz humana era não só capaz de transmitir informações, ordens ou desejos, mas também de criar todo um universo imaginário por suas explosões sonoras e inovações fônicas. (ELIADE, 1978. p. 47).

Nesse início de união social, próximo à caverna onde vivem, sempre passam manadas de bisões, um grupo de homens partem para a caça, –atividade masculina, sendo as femininas o cuidado da prole e a coleta de grãos, raízes e frutas. –. Munidos de lanças de madeira e pontas de pedra, montam uma estratégia que separa um animal do resto do rebanho, um ou dois outros animais tentam defender o terceiro, mas já é tarde e jaz no chão o corpo do grande animal que servirá de alimento à comunidade por alguns dias.

O animal é limpo e preparado, mas os ossos, cérebro e crânio voltam para a terra. São enterrados durante uma cerimônia de reverência. O animal morreu para a comunidade vive e, por isso, deve ser tratado com muito respeito. O enterro do animal está ligado ao nascimento de outro ser. O deus Feral irá fazer com que o animal renasça, assim como uma semente faz brotar uma nova árvore:

A oferenda consistia justamente na exposição, sobre plataformas, do crânio e dos ossos longos do animal abatido; ofereciam-se a divindade o cérebro e o tutano do animal, isto é, as partes mais apreciadas pelo caçador. Essa interpretação foi aceita, entre outros, por Wilhelm Schmidt e W. Koppers; para esses etnólogos, era a prova de que os caçadores de ursos das cavernas do último período interglaciário acreditavam num Ser Supremo ou num Senhor das Feras. (ELIADE, p. 31. 1978)

Pela brecha feita pela oralidade podemos constatar, assim como Campbell (2007), que foi ao redor das criações mitológicas que a humanidade floresceu, inspirando a filosofia, artes, medicina e religiões, além das descobertas científicas e tecnológicas.

Todas as civilizações produziram seus próprios mitos ao redor de um ser divino controlador de tudo. Tais mitos sobreviveram através dessa tradição oral, e rusticamente visual em muitos casos, até chegarmos, por exemplo, na Grécia e seu glorioso panteão, cada deus regendo um aspecto da vida humana. Mas Campbell não se atém somente às mitologias mais famosas, analisando também a cultura de tribos indígenas pequenas e escondidas, para ter a certeza de que o monomito está presente.

O mundo moderno continua banhado de heróis, cada dia mais diferentes, mas e todos eles iguais ao caçador de bisões, que também é o mesmo que Hércules, ou Buda, ou Osíres ou Baldr. Todos eles contando sempre a mesma história.

Campbell parte do princípio que a mitologia e as histórias de heróis são uma forma da psique humana tentar externar sua luta interna em busca de autoconhecimento e respostas sobre o sentido de suas vidas.

Parece estranho para muitos pensar que ler um mangá de Naruto<sup>17</sup>, possa trazer algum sentido para sua vida, mas a principal finalidade dessa história – levando em conta que todas são a mesma, segundo o monomito – é moralizar e ensinar ao leitor conceitos éticos-morais e de autoconhecimento.

Mas o que é o monomito e por que ele diz que todos esses heróis são apenas um?

Para tentar chegar o mais próximo de uma resposta vamos, assim como Campbell (2007), tratar o herói como fruto da problemática humana, um arquétipo produzido pelo inconsciente coletivo para tentar combater seus próprios demônios.:

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

*O conceito de arquétipo*, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar. A pesquisa mitológica denomina-as "motivos" ou "temas". (JUNG, 2000, p. 53)

Apesar de, numa primeira impressão, tais conceitos parecerem mais próximos de puro misticismo, Jung (2000) consegue chegar, através da observação de seus pacientes, a uma possível comprovação de sua existência. Ele descreve um paciente diagnosticado com esquizofrenia desde a juventude, que nunca viajou, não teve acesso a museus e já estava internado há vários anos. Em uma das visitas a esse paciente, Jung o encontrou com o rosto próximo a janela. Virava sua cabeça de um lado para o outro. Após um período assim, o paciente o chamou e lhe pediu que ele também fizesse os movimentos ao observar o sol. Jung o fez e perguntou o que ele deveria ver. O paciente lhe disse que havia um pênis no sol e, quando o sol o balançava, provocava o vento. Anos mais tarde, ao ler a tradução de um papiro egípcio durante visita a um museu na Inglaterra, Jung encontrou a mesma descrição feita por um sacerdote egípcio, que tentava passar a seus discípulos a melhor maneira de ter a mesma visão que ele.

---

<sup>17</sup> Série de mangá – gênero japonês de HQ – escrita, ilustrada e lançada por Masashi Kishimoto em 1997, com a história de Naruto Uzumaki, um jovem ninja que constantemente procura por reconhecimento e sonha em se tornar Hokage, o ninja líder de sua vila. A fama mundial da série ocorre em 2002, com sua adaptação para a animação pela Tokyo TV, com direção de Hayato Date. (Cf. WIKIPEDIA, 2019)

Os dois, paciente e sacerdote, assumem, portando, o arquétipo do velho sábio que ensina sobre o deus sol, comprovando que indivíduos em épocas e lugares diferentes tiveram a mesma visão arquetípica que habita o insciente coletivo.

Para que não pareça mera coincidência, tomaremos um exemplo usado por Campbell (2007). Ele descreve o sonho de um rapaz de 23 anos, separado da esposa há um ano. No sonho, ele estava trocando as telhas de casa, uma escapava de sua mão e acertava a cabeça de seu pai, matando-o. Nesse momento, sua mãe saía de casa, abraçava o jovem chorando e dizendo entre os soluços que tudo ficaria bem, pois havia sido um acidente. O jovem afirmava nunca ter tido problemas com seu pai, embora tenha tivesse se incomodado com a enorme insistência dele em fazê-lo retomar o casamento, mesmo sabendo que ele jamais seria feliz.

É possível ver claramente o chamado complexo de Édipo no sonho do rapaz. O mito grego de Édipo Rei explica a necessidade cega e atraente de um filho por sua mãe, explicando a morte do pai e o carinho da mãe no sonho do rapaz:

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a leva-lo para trás. (CAMPBELL, 2007. p. 21)

Na concepção de Campbell (2007), os mitos são criados pela mente humana para revestir de linguagem aquilo que transcende o pensamento. Peluso (2014) recorda que Platão costumava dizer que, quando precisava explicar algo extremamente complexo, preferia recorrer aos mitos para facilitar a compreensão de quem os ouvisse.

Campbell (2007) usa o mito de Teseu em alusão à busca e luta interior do ser humano. Teseu é o herói que derrotou o Minotauro após chegar ao centro do labirinto e sair dele ileso, graças à ajuda de Ariadne, que lhe dera um novelo de linha para que demarcasse o caminho.

Entendemos então que, a criação do herói é obra do inconsciente humano, durante sua jornada interior. Teseu representa o homem que se volta para dentro de si e atravessa o labirinto – seus conflitos interiores – para no fim derrotar o Minotauro o conflito interno da existência.

## **2.1. Caracterização do herói**

O herói mítico é sempre visto e retratado como um ser humano iluminado, quase divino, dotado de força e/ou inteligência superior, que faria de tudo, até mesmo morrer, para salvar o mundo (algo, alguém ou um ideal). É também extremamente corajoso e realiza grandes façanhas:

O herói composto do *monomito*<sup>18</sup> 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)

Sim! O herói é tudo isso, mas podemos ainda, definir três características indivisíveis de sua figura: o altruísmo; um poder secreto e; o parentesco com o divino.

**a) O altruísmo:** O herói nunca realiza suas façanhas em benefício próprio, mas por alguém.

Peluso (2014) diz que seria ridículo aos cavaleiros do Rei Arthur cobrar para matar o dragão que devorou o rebanho do vilarejo e ainda sequestrou a donzela.

Campbell (2007) cita o mito grego do titã Prometeu. Criador da raça humana, ele roubou o fogo a Zeus, o grande senhor do Olimpo, e o deu aos homens, para que pudessem ter a supremacia sobre as outras criaturas da terra. O titã agiu por amor à sua criação, sem se importar com o que lhe aconteceria. Sua punição foi ficar acorrentado ao monte Cáucaso, tendo seu fígado devorado durante o dia por uma águia e regenerado à noite para lhe ~~que~~ servisse de banquete, novamente ao longo de 30.000 anos.

**b) Um poder secreto:** Para realizar suas proezas, o herói precisa ser dotado de um poder especial ou receber uma arma que lhe conceda tal poder.

(...) o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 2007. p.74)

Peluso (2014) usa o exemplo de Aladin. O rapaz recebe de seu tio um anel mágico, que o ajuda na descida a uma caverna onde encontra muitos tesouros. Durante a descida, o rapaz se depara com inúmeras dificuldades e complicações; no entanto, se

---

<sup>18</sup> “Campbell publicou, em 1949, O Herói de Mil Faces (2005), um manual sobre a recorrência de certos aspectos nas narrativas e mitologias das mais diferentes partes do planeta, independentemente da época em que surgiram e da natureza destas próprias narrativas. A este conjunto de recorrências, apresentadas em um estudo recheado de novas perspectivas e de fortes argumentos muitas vezes baseados no que havia de mais moderno na Antropologia, na Psicologia, na Arqueologia, na Sociologia e na Mitografia da época, Campbell batizou como ‘monomito’, tomando emprestado o neologismo encontrado no romance “Finnegans Wake”, de James Joyce (1999)”. (XAVIER, 2009, p. 112-3)

esquece estar de ~~em~~ posse do anel mágico. Quando está prestes, que o tira de dentro da caverna. Isto quer dizer que não basta ao herói ter em mãos a melhor e mais poderosa arma, força ou poder se não tiver a consciência de tê-lo, pois de nada lhe servirá durante sua jornada.

**c) o parentesco com o divino:** De fato esta característica pode parecer um tanto apelativa<sup>19</sup>.

O herói terá seu lado divino. Filho de um mortal com um deus, o herói sempre busca a aprovação e reconhecimento do deus que lhe deu a vida. Essa talvez seja a principal motivação para sua jornada: ele busca despertar o que há de divino em si, por saber-se filho de um deus.

Segundo Peluso (2014), duas partes compõem o herói: a matéria mortal e a metafísica, divina; por isso ele busca, e muitas vezes tem, a proteção dos deuses. Porém, em alguns casos a parte mística não virá de um deus, mas de uma magia ou profecia, como na profecia feita pela mãe da Branca de Neve: em um dia frio de inverno, a rainha corta o dedo ao tentar abrir a janela de seu quarto para conseguir ver a neve; quando vê o sangue, ela tem um *insight* profético e diz: “Terei uma filha com os lábios cor de sangue, cabelos pretos como o ébano desta janela e a pele branca como a neve dando, assim, o tom mágico à vida de sua filha.

Podemos também nos lembrar do nascimento de Jesus Cristo, pois sua mãe, Maria, era virgem. Fazendo com que o ato de sua concepção e nascimento sejam vistos por Peluso (2014) como um acontecimento mágico.

Vale, ainda, ressaltar outro aspecto importante da caracterização do herói, determinante na sua formação e crescimento:

Um dos mais conhecidos e encantadores exemplos do motivo das “tarefas difíceis” é o da procura do amante perdido, Cupido, por parte de Psique. Aqui, os papéis principais se invertem: ao invés de o amado tentar conquistar sua noiva, cabe a esta fazê-lo; e, em vez de um pai cruel que subtrai a filha ao amante, há uma mãe ciumenta, Vênus, que oculta o filho, Cupido da noiva. Quando Psique apelou a Vênus, a deusa tomou-a violentamente pelos cabelos e atirou-lhe a cabeça ao solo; em seguida, misturou uma grande quantidade de trigo, cevada, painço, sementes de papoula, ervilha, lentilha e feijões, formando com eles uma pilha, e ordenou à moça que os separasse antes de a noite cair. (CAMPBELL, 2007, p. 102)

---

<sup>19</sup> É importante lembrar que o vilão geralmente é dotado de grande poder e/ou traços divinos também.

O tamanho do herói é medido do antagonista, ou seja, quanto maior trabalho a ser feito, mais destaque o herói terá. As provas impostas por esse vilão agem como molas no desenvolvimento físico e mental do herói.

## 2.2 O monomito: a jornada do herói

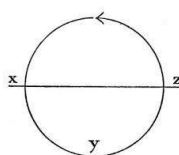
Descobrir-se herói não acontece num estalar de dedos. É preciso trilhar um caminho familiar aos heróis. Segundo Campbell (2007), esse caminho é vivido por todos os heróis, desde os mais antigos como Hércules, Aquiles e Jasão; passando pelas figuras heroicas provenientes do culto a uma religião como: Jesus Cristo, Buda e Moisés; chegando ao leque infinito de heróis modernos como Flash, Homem Aranha, Capitão América e Mulher Maravilha.

Esses traços recorrentes no caminho trilhado pelo herói são chamados de *monomito* por Campbell (2007) que se põe a caracterizar minuciosamente cada degrau que o herói costuma subir ou descer durante sua jornada, dividindo-a em três grandes momentos formados por pequenas, mas não menos importantes etapas dessa jornada:

Sendo elas:

- | <b>a) A Partida</b>              | <b>b) A Iniciação</b>     | <b>c) O Retorno</b>                  |
|----------------------------------|---------------------------|--------------------------------------|
| 1. O chamado da aventura         | 1. O caminho de Provas    | 1. A recusa do retorno               |
| 2. A recusa do chamado           | 2. O encontro com a deusa | 2. A fuga mágica                     |
| 3. O auxílio sobrenatural        | 3. A mulher como tentação | 3. O resgate com auxílio externo     |
| 4. A passagem do primeiro limiar | 4. A sintonia com o pai   | 4. A passagem pelo limiar do retorno |
| 5. O ventre da baleia            | 5. A apoteose             | 5. Senhor dos dois mundos            |
|                                  | 6. A bênção última        | 6. Liberdade para viver              |

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação-iniciação-retorno* – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito.



Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas foças 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)

Temos, então um ciclo, onde os fatos tornam a acontecer quando o herói parte para outra jornada.

### 2.3 Heróis contemporâneos

Na antiguidade, os heróis eram figuras moralizadoras, influenciando as atitudes de seu povo; atualmente influenciam a sociedade em âmbitos normalmente não notados, como destaca Moyers em uma série de entrevistas<sup>20</sup> concedidas por Joseph Campbell, apenas dois anos antes de falecer:

Considere-se a posição dos juízes em nossa sociedade, que Campbell encarava em termos mitológicos, não sociológicos. Se essa posição representasse apenas um papel, o juiz poderia vestir, na corte, um terno cinza, em vez da negra toga magisterial. Para que a lei possa manter a autoridade além da mera coerção, o poder do juiz precisa ser ritualizado, mitologizado. O mesmo acontece a muitos aspectos da vida contemporânea, dizia Campbell, da religião e da guerra ao amor e à morte. (CAMPBELL, 1990, p. VIII)

Deste modo, notamos que a mitologia está presente na sociedade moderna de forma um tanto camuflada pelo uso cotidiano, valendo-se dessas influências e do fascínio que exerce sob o ser humano, pois na concepção de Campbell (2007), os mitos são criados pela mente humana para revestir de linguagem aquilo que transcende o pensamento e a mente continua a produzir formas de mitologia que caracterizam sua cultura e forma de vida, um *ethos* acima das leis fabricadas pelo homem para conter a sociedade em uma mitologia não expressa da mesma forma em outrora acontecia.

Para Campbell, nas duas obras<sup>21</sup> de sua autoria, utilizadas como referência nesta digressão, a sociedade contemporânea está se tornando desmitologizada. Os rituais que envolvem o crescimento espiritual do ser humano vêm perdendo força. Em analogia, o autor diz que, “O casamento não é um simples caso de amor, é uma provação, e a provação é o sacrifício do ego em benefício da relação por meio da qual dois se tornam um” (CAMPBELL, 1990, p. 7). Ou seja, é preciso medir suas atitudes

---

<sup>20</sup> “Esta conversação entre Bill Moyers e Joseph Campbell teve lugar em 1985 e 1986, no Rancho Skywalker, de George Lucas, e mais tarde no Museu de História Natural em Nova Iorque. Posteriormente, diante da qualidade do material colhido durante vinte e quatro horas de filmagens, foi ao ar pela PBS (Public Broadcasting System, rede de TV educativa, nos EUA), um documentário dividido em seis episódios. Após a morte de Campbell em 1987, surgiu a ideia de lançar o livro O Poder do Mito, que reúne toda a conversação exibida pela TV e mais um adicional de material, sendo o livro um complemento e não uma cópia da série”. (CAMPBELL, 1990, p. 6)

<sup>21</sup> O poder do mito (1990) e O herói de mil faces (2007).

individuais, pois não existe um indivíduo apenas, existe uma díade, as ações de um refletem no outro sempre. E assim se passa para a segunda fase do casamento, que o autor chama de “alquímico”, os dois vivendo a experiência de ser um: “Eis aí uma imagem genuinamente mitológica, significando o sacrifício de uma entidade visível em nome de um deus transcendente.” (CAMPBELL, 1990, p. 7). Em sua visão, se não houver esse rito de união transcendente logo, o casal irá se separar, pois não existirá uma união espiritual, o que realmente une um casal.

A sociedade não prepara as pessoas para o casamento: é possível ficar de frente para o juiz e se casar em apenas dez minutos, enquanto um casamento na Índia dura cerca de três dias e os noivos não se separam durante a celebração. O rito é transformado em uma simples convenção social:

O homem não devia estar a serviço da sociedade, esta sim deveria estar a serviço do homem. Quando o homem está a serviço da sociedade, você tem um Estado monstruoso, e é exatamente isso que ameaça o mundo, neste momento. (CAMPBELL, 1990, p. 8)

Quando ligamos a TV ou abrimos o jornal pela manhã, encontramos barbárie, violência e casos tão escabrosos que nos fazem imaginar que tipo de ser humano seria capaz de fazê-lo. O que Campbell (1990) tenta transmitir é que a sociedade não forneceu os ritos necessários para que as pessoas se tornassem seus membros. Desde a antiguidade até hoje, por exemplo, os judeus fazem o rito do Bar-mitzvá nos meninos que adentram na puberdade como símbolo da transformação do menino em homem.

A figura dos Cavaleiros da Távola Redonda, em suas reluzentes armaduras e seu incorruptível código de honra, já foi muito usada como instrumento moralizador. O jovem fazia algo impróprio e seu pai o lembrava: “Será que o Rei Arthur faria isso? ”. O jovem era arremetido à ideia de correto e errado graças à lembrança do código de conduta do personagem mítico/literário. O que vemos hoje, segundo Campbell (1990), são jovens criando seus ritos próprios, em gangues e grupos, desenvolvendo sua própria moralidade em uma sociedade que não as fornece; isso cria grupos sociais distintos que, além de ritos de passagem e mitificação própria, criam linguagem e leis que não correspondem às convenções sociais comuns.

Sendo o herói uma construção dos anseios humanos, como forma de justificar o que não se entende, essa desmitologização também o afeta como produto social, perdendo seu caráter moralizador e, conseqüentemente, sofrendo uma mudança das características, antes inerentes, ao herói mítico:

(...) o meio oferece à arte estímulo e inspiração para o homem, através dos meios artísticos, expressar suas aspirações, projeções do futuro, acontecimentos históricos e transformações sócio-político-culturais. Além disso, a arte promove, também, a difusão de ideologias, a denúncia, o lazer, a fuga do cotidiano ou reflexão a seu respeito. (VIEIRA, 2007, p. 80)

O herói agora é produto artístico e de mercado, fabricado pelo homem mesclando as mitologias e ritos antigos, aos recém-fabricados pela sociedade moderna. Assim surge, em 1929, segundo Oliveira (2007), a primeira história em quadrinhos cujo protagonista é um herói numa jornada de aventuras. A era de ouro dos heróis quadrinísticos é inaugurada por Tarzan, Buck Rogers e Dick Tracy. Posteriormente, em 1938, a DC Comics lança o Super-Homem e, em 1939, Batman, sendo eles, principalmente este, fruto de duas inovações interligadas e mutuamente dependentes: uma nova caracterização do arquétipo do herói e a apropriação do mercado visando lucros com a produção de artigos a ele relacionado-

As histórias de heróis contemporâneos são releituras, adaptações da mitologia antiga. Isso acontece porque o arquétipo do herói está gravado no inconsciente coletivo humano. Vieira (2007, p. 81) diz que, essas adaptações acontecem “para atender as necessidades de uma cultura do espetáculo comercial, onde a imagem para consumo é mitificada e idealizada num pedestal de maravilhas de valor simbólico”, o que quer dizer que o personagem heroico atende ao anseio materialista da sociedade moderna, ocupante da posição divina, antes ocupada por Zeus, Thor, Balder, Set etc.:

Mas, se por um lado o mundo moderno procura “satisfazer” todas as necessidades do homem através do consumo, este mesmo consumo o escraviza, torna-se seu único objetivo e, por fim, “destrói” sua individualidade. O cidadão comum, preocupado em obter todos os produtos da sociedade de massa, torna-se um mero componente na máquina do consumo, um operário que quer ser consumidor. E, incapaz de obter satisfação, vê-se impotente, diminuído. É esta insatisfação que, por fim, causa a ruína da nova ordem. Pois, se o mundo moderno procurava suprimir a religião, os mitos e os heróis, é neles que procura forças para superar o sentimento derrotista em que mergulhou. As religiões aparecem como fonte de conforto, dando esperanças de alcançar sucessos que o mundo material não pode oferecer. E, retornando ao místico, o homem o fortalece e rejuvenesce. Os mitos, antes considerados obsoletos, retornam da “morte”, revestidos de nova força, dispostos a solucionar os problemas da sociedade que nunca se satisfaz. (VIEIRA, 2007, p. 82)

O herói atual tem sua narrativa “construída” segundo um padrão midiático para corresponder aos anseios do público. O arquétipo do herói, descrito por Campbell (2007), é a criação do homem em busca de derrotar seus demônios interiores, como

Teseu descendo até o labirinto e matando o minotauro. Dessa forma, o herói moderno corresponde a problemática do homem moderno.

Bruce Wayne vê seus pais serem mortos durante um assalto e promete a si mesmo lutar para levar à justiça os criminosos, não apenas os assassinos que o deixaram órfão, mas aos criminosos do mundo inteiro. Wayne se torna o Batman, um justiceiro vingador que não tem piedade de seus inimigos, mas faz o possível para não matá-los, pois acredita na reabilitação dessas pessoas. O Batman nasce de uma questão comum da sociedade moderna, a falta de segurança, um problema diário de pessoas do mundo inteiro. Isso traz o herói para mais perto da humanidade. Além disso, o Batman é um dos mais queridos personagens heroicos, pois não possui nenhum superpoder, usa apenas sua inteligência para solucionar os conflitos.

Outro exemplo é o Deadpool. Wade Winston é um ex-militar que se torna mercenário, descobre um câncer e na tentativa de sobreviver, recorre a um tratamento experimental a base do gene X (que promove mutações genéticas, muito conhecido no universo Marvel, nos quadrinhos dos X-Man). Ele é submetido a muita dor para a ativação do gene X. Então, Wade é curado, mas tem seu corpo desfigurado, ganha poder de regeneração e força indescritível. Assim, vai atrás de seu algoz na tentativa de reverter os efeitos colaterais e na busca de vingança não se incomoda em deixar um rastro de corpos. Ninguém se importa, afinal são todos criminosos, e é aí que se encontra a contradição do personagem: ex-militar condecorado por defender seu país com honra, tornou-se um mercenário, que só aceitava causas justas e, em seguida, se um herói por adquirir superpoderes. Deadpool comete incontáveis crimes em nome de um bem maior, a salvação de alguns:

Assim, busca se exaltar as qualidades e “super-poderes” do herói, elevando-o ao posto de super-homem, de herói nacional, ao passo que os erros, falhas e derrotas são usados como justificativa para a sua humanidade. Assim, se por um lado as qualidades colocam o ídolo acima do público, os defeitos os identificam. Isto, ao invés de enfraquecer a couraça do ídolo, apenas a reforça, pois é por meio deste lado “humano” que o herói deixa de ser uma figura inatingível, abrindo a qualquer fã a possibilidade de, um dia, ser como ele. (VIEIRA, 2007, p. 82-83)

Os heróis míticos viveram numa época primordial, um período de começos, em que as leis da moral ainda não estavam afixadas, um período desprovido das normas complexas atuais. Tradições como a poligamia eram aceitas de forma natural em muitas culturas, algo já não é mais aceito com tanta naturalidade hoje, mesmo que alguns

povos ainda mantenham essa prática. Isso demonstra que a caracterização do arquétipo do herói é variável e mutável de acordo com a época. Segundo Vieira (2007, p. 85) “o homem contemporâneo dessacraliza os deuses e heróis de antes, reforça e fetichiza os mitos da pós-modernidade, o consumo e o estilo de vida de um mundo onde os rituais já não mais giram em torno de figuras sagradas”, o herói contemporâneo realiza feitos que o homem contemporâneo gostaria de fazer, ainda cumprindo seu papel como representação da problemática humana:

Atualmente, percebemos que as atitudes de determinados heróis dos quadrinhos refletem esse sentimento de perda da moral coletiva, que os leva a cometer atos que vão contra os costumes e que ameaçam a sociedade que eles deveriam servir e defender. (VIEIRA, 2007, p. 87)

Como exemplo dessa distorção de valores usaremos o personagem Capitão América, nascido na Era de Ouro dos quadrinhos, período entre a Depressão de 1930 e os primeiros anos após a Segunda Guerra Mundial, precisamente no ano de 1941, criado por Joe Simon e Jack Kirby e publicado pela Marvel Comics. No ano de 2006, pela mesma editora, Mark Millar, lança a série Guerra Civil.

Na história, uma ação irresponsável de jovens heróis contratados por um *reality show* resulta na morte de mais de quinhentas pessoas inocentes. O caos e revolta gerados pela catástrofe leva o povo a exigir que todos os heróis revelem suas identidades secretas e se filiem ao Estado como funcionários públicos. O Capitão América se recusa por acreditar que o governo não deve ter influência sob as ações dos heróis e por isso entra em conflito com o Homem de Ferro, criando duas facções que lutam violentamente entre si. Cansado, Steve Rogers, o Capitão América, se entrega às autoridades para ir a julgamento. No momento em que é conduzido, é atingido por tiros e morre:

A morte do Capitão América em meio a uma crise como essa, caracteriza um momento de falência dos mitos modernos, quando o herói clássico de quadrinhos (...) sucumbe ante a dificuldade de se adaptar aos novos tempos. (VIEIRA, 2007, p. 87)

O Capitão América acreditava que os heróis estavam acima do resto da humanidade, pois eram dotados de poderes constantemente usados para salvar a humanidade e o mundo. Julgando-se acima da moral e das leis humanas, os heróis se consideram deuses ou maravilhas e assumem a autoridades de deuses, atribuindo a si

mesmos o direito de decidir os rumos da sociedade, chegando a por em dúvida os princípios morais da coletividade.

Com o passar dos anos e a tomada de conhecimento sobre outras culturas, houve uma difusão de valores e condutas empregadas aos personagens heroicos da atualidade, talvez numa tentativa do mercado de alcançar todos os públicos e levantar bandeiras que arrebatem ainda mais pessoas ao redor desses novos modelos mitológicos. O alvo desse escrito se enquadra na posição de bom moço e defensor da justiça e dos mais fracos.

Então vejamos como se caracteriza o menino que sobreviveu.

### 3 HARRY POTTER E A JORNADA DO HERÓI

Agora que já conhecemos o passo a passo da constituição de um herói e sabemos que o mesmo sofre alterações conforme o tempo em que foi criado, podendo ser modificado de acordo com as normas sociais – isso no caso de personagens continuados como o Capitão América citado anteriormente – nos debruçaremos sobre a jornada de Harry Potter, encaixando seu caminho, aos arquétipos propostos por Campbell (2007).

Porém devemos abordar um ponto importante sobre uma longa jornada como a de Harry. A história foi narrada em sete livros, o que quer dizer que poderemos ou não encontrar todos os arquétipos em um único livro ou até mesmo encontra-lo mais de uma vez no mesmo livro e nem sempre em uma única ordem.

#### 3.1. Altruísta, divino e poderoso

Harry demonstra altruísmo e empatia a todo o momento e talvez o primeiro seja no zoológico quando se sente próximo à cobra que nasceu em cativeiro e nunca conheceu seu verdadeiro lar ou família, assim como ele. Mas também ao defender Neville Longbottom e tentar apanhar de volta o Lembrol do amigo. Ou sua preocupação com Hermione ao saber que havia um trasgo a solta no castelo e a menina corria risco por não ter conhecimento sobre o fato. E ainda ao tentar impedir que a Pedra Filosofal caísse em mãos erradas.

Sua divindade não está ligada a um ser pertencente a um panteão, mas e sim ao fato de seus ~~de~~ pais terem lutado contra Lord Voldemort e morrido por isso. Além disso, ficamos sabendo em *A Ordem da Fênix* que o nascimento de Harry e seu papel na luta contra Lord Voldemort havia sido profetizado por Sibila Trelawney, professora de Adivinhação, atribuindo ao menino um caráter divino.

Obviamente seu poder mágico é o dom de executar magia, pois Harry é um bruxo, mas outras coisas lhe são doadas, como amuletos protetores que lhe dão mais poder. Em *A Pedra Filosofal* é a proteção mágica deixada por sua mãe no momento da morte. Voldemort não pode tocá-lo até esta proteção ser arditosamente removida em *O Cálice de Fogo*.

### **3.2. O mundo comum é o armário sob a escada**

Harry foi deixado à soleira da porta da casa de seus tios para ser criado por eles e longe de toda a influência que a fama teria sobre ele. Graças a isso não tomou conhecimento do mundo bruxo ou de seus dons mágicos. Também não se sentia acolhido no seio daquela família, para o menino, ali não era seu lar.

Ele era sempre tratado com desprezo, indiferença e/ou agressividade por seus tios e primo. Como se a presença de Harry fosse sempre um inconveniente, um transtorno, uma obrigação indesejada.

Harry é mostrado em sua vida cotidiana. Como está o menino deixado por Dumbledore com seus tios? Vogler (2015, p. 47):

A maioria das histórias tira o herói de um mundo comum e trivial e o leva a um Mundo Especial, novo e estranho. É a famigerada ideia do “peixe fora d’água” (...).

Se quisermos mostrar um peixe fora d’água do ambiente habitual, primeiro teremos de mostrá-lo no Mundo Comum, para que se crie um contraste nítido com o estranho mundo novo no qual está prestes a entrar.

A quebra do mundo comum de Harry se dá no momento em que a primeira carta de Hogwarts chega à casa dos Dursley. Até então, ele não sabe de onde as insistentes cartas vem, mas compreende sua estranheza, fazem com que todos tenham que sair de casa às pressas, fugindo do remetente misterioso.

### **3.3 A partida**

#### **3.3.1 O chamado para a aventura**

Enfim Harry tem acesso a uma das cartas, também descobre que é um bruxo e que, se quiser, irá para a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts.

Representando a figura do arauto está Hagrid, que põe abaixo a porta do casebre sobre rochedo no meio do mar. O porta-voz do mundo novo:

Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui “o chamado da aventura” – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. (...) O herói pode agir por vontade própria na realização da aventura; (...) da mesma forma, pode ser levado ou enviado para longe por

algum agente benigno ou maligno (...). A aventura pode começar como um erro (...); igualmente, o herói pode estar simplesmente caminhando a esmo, quando um fenômeno passageiro atrai seu olhar errante e leva o herói para longe dos caminhos comuns do homem. (CAMPBELL, p. 66, 2007)

### **A recusa do chamado**

Harry escuta de Hagrid a verdade sobre quem ele realmente é, mas como passou toda a sua vida sendo diminuído e menosprezado, não consegue crer que, de alguma forma seja especial, chegando a propor para Hagrid que é provável que ele tenha se enganado sobre tudo aquilo:

Com frequência, na vida real, e com 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. (CAMPBELL, p. 66, 2007)

E vemos esta belíssima analogia feita por Campbell:

Somos perseguidos, dia e noite, pelo divino ser que é a imagem do eu vivo presente no labirinto fechado da nossa própria psique desorientada. Os caminhos para as portas se perderam; não há saída. Podemos apenas nos apegar, como Satã, furiosamente, a nós mesmos e ficar no inferno; ou então nos soltar, e terminar por ser aniquilados, buscando Deus. (CAMPBELL, p. 68, 2007)

Apenas para entendermos que o herói pode escolher atender ao seu chamado divino e partir, ou ficar e padecer em angustia por não ter tentado.

### **O auxílio sobrenatural**

Harry recebe ajuda de Hagrid em sua primeira visita ao Beco Diagonal. É ele quem apresenta ao garoto as primeiras impressões do mundo para o qual está seguindo. Assim, é Hagrid quem assume a forma do ancião descrito por Campbell (2007). Além disso, ele foi o primeiro guardião do menino, quem o levou bebê até Dumbledore na noite em que a criança foi deixada na casa dos Dursley. É Hagrid quem dá para o menino a coruja de penas brancas, Edwiges, que futuramente salvará a vida de seu dono, sendo um dos amuletos mágicos recebidos em sua jornada:

Para aqueles que não recusam o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, p. 74, 2007)

Dumbledore também exerce a função de guardião e mentor para Harry nos volumes seguintes da saga, mas nesse primeiro livro sua participação não é tão marcante.

### **A passagem pelo primeiro limiar**

Este arquétipo marca a jornada de Harry como algo extremamente literal, pois neste primeiro limiar, a divisão física entre o mundo trouxa e o mundo bruxo é a parede entre as plataformas 9 e 10 da Estação de Kings Cross. Ao atravessá-la, Harry se deparou com uma nova plataforma, a 9/5, onde estava parada a locomotiva a vapor que levava os alunos para Hogwarts:

Tendo as personificações do seu destino a ajuda-lo e a guia-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, da porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções – assim como em cima e embaixo – marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. (CAMPEBELL, p. 82, 2007)

### **O ventre da baleia**

O Expresso de Hogwarts funciona como alegoria ao ventre da baleia, pois a partir do momento em que entra no trem, Harry deixa para trás o mundo comum – mundo trouxa e os Dursley – tendo seu primeiro contato com o mundo bruxo sem a supervisão e influência de seu guardião – Hagrid –, sentindo pela primeira vez a reverberação de sua fama, mesmo sem ainda compreendê-la por completo:

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (CAMPBELL, p. 91, 2007)

## **3.4. A Iniciação**

### **O caminho de provas**

Diante dos desafios da jornada do herói, a primeira prova realmente importante para Harry é a seleção das casas de Hogwarts. Travando uma luta mental contra o velho chapéu seletor, que insiste em sua provável grandeza na casa de Sonserina. Como Harry teme a fama da casa produzir terríveis bruxos das trevas, o chapéu decide colocá-lo na Grifinória.

Logo que o ano letivo se inicia, os desafios de Harry surgem, a princípio triviais, como o próprio dia-a-dia na escola, colegas, aulas e professores, o quadribol, sua antipatia por Draco Malfoy e a busca por pistas sobre a Pedra Filosofal. Harry também descobre mais sobre seus pais e sobre seu grande oponente, Lord Voldemort. Ele luta contra um trasgo e enfrenta o inatingível reflexo de seus pais no Espelho de Ojosed. Estes momentos são cruciais para o seu fortalecimento físico e. É aqui, também, que Harry definirá seus amigos, aliados e inimigos:

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica, povoadas 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 miraculosas. 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. (CAMPBELL, p. 102, 2007)

### **O encontro com a deusa**

Harry e seus dois amigos, Rony e Hermione, encontram aqui os guardiões do limiar das provas heroicas.

Após descobrir o que o cão de três cabeças guardava e porque estaria ali, Harry se vê compelido a chegar até a pedra antes de seu antagonista.

Eles conseguem passar por Fofó, caindo em uma segunda sala em que ficam presos por uma planta mortífera, mas Hermione sabe o que fazer. Em seguida encontram um trasgo desacordado, o que significava que deveriam se apressar. Na próxima sala, Harry utiliza de seu talento em voo para apanhar a chave alada que abre a porta trancada, e assim, adentrarem em um imenso tabuleiro de xadrez de bruxo. Rony assume esta tarefa e se sacrifica no final, possibilitando que Harry e Hermione passem para a próxima sala, onde encontram uma charada envolvendo garrafas com poções. Mais uma vez Hermione resolve o enigma e Harry chega ao momento de confrontar seu opositor:

A aventura última, quando todas as barreiras e ogros foram vencidos, costuma ser representada como um casamento mítico (*bierógamos*) da alma-herói triunfante com a Rainha-Deusa do Mundo. Trata-se da crise no nadir, no zênite ou no canto mais extremo da Terra, no ponto central do cosmo, no tabernáculo do tempo ou nas trevas da câmara mais profunda. (CAMPBELL, p. 111, 2007)

Harry trava a batalha com Quirell pela posse da Pedra e usa a benção mágica deixada por sua mãe, que impede que Lord Voldemort o toque e desmaia logo após a certeza da conquista.

É a este casamento/compromisso que Campbell se refere. Tudo que o herói viveu até o momento é justificado pelo ato final contra seu antagonista.

### **A mulher como tentação**

São muitas as personagens femininas citadas por Campbell (2007) que exemplificam a nomenclatura deste arquétipo. Eva, Pandora e Dalila cometeram erros assombrosos em suas mitologias.

Neste arquétipo o herói se depara com erros cometidos em sua trajetória ou é apresentado ao agente do caos responsável por fazê-los errar.

Ainda com 11 anos, Harry não é tentado ao erro por uma figura sedutora do sexo oposto, mas por seus próprios preconceitos a respeito do professor Snape, que cria estar tentando roubar a Pedra Filosofal para entregá-la ao Lord das Trevas. Mas quem Harry encontrou dividindo o próprio corpo com o Lord foi alguém acima de qualquer suspeita, o professor Quirell.

### **A sintonia com o pai**

Campbell (2007) deixa claro que muitos arquétipos podem se repetir, não aparecer e como neste caso estar fora de ordem, pois a sintonia de Harry com seus pais se dá na primeira vez que o menino mira seu reflexo no espelho de Ojesed.

Harry foi, por um breve momento, consumido pela presença familiar que nunca teve e só conseguiu seguir em sua jornada, graças à intervenção de Dumbledore, que o instruiu sobre os efeitos do espelho, e aconselhando-o a não continuar a busca:

É essa a provação a partir da qual o herói deve derivar esperança e garantia da figura masculina do auxiliar, por intermédio de cuja magia (...) ele é protegido ao longo de todas as assustadoras experiências de iniciação, fragilizadora do ego, do pai. (CAMPBELL, p. 128, 2007)

Talvez, ver, finalmente, o rosto de seus pais tenha influenciado Harry a avançar, assumindo o compromisso e a responsabilidade de se opor ao Lord das Trevas.

### **Apoteose**

Um menino de onze anos que se aventura para evitar que um grande mal sobre o mundo, deixou todo o medo e apreensão para trás. Harry agora conquistou a divindade descrita por Campbell (2007, p. 145) “... esse ser divino é um padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância”. O menino tem total consciência dos riscos que corre e da importância de corrê-los pelo bem coletivo.

### **A bênção última**

Dumbledore, sabiamente, enfeitiçou o espelho que Ojosed para que apenas quem quisesse possuir a pedra sem usá-la poderia tê-la. Quirell não conseguiu exatamente por isso, mas Harry obteve a bênção última ao sentir a pedra pesar em seu bolso, pois ele fez o desejo certo com a ambição correta:

Os japoneses têm um provérbio: “Quando os homens oram aos deuses pedindo riqueza, estes apenas riem”. A bênção concedida ao fiel sempre segue a própria estatura deste, assim como a natureza do desejo que o domina: a bênção é tão-somente um símbolo da energia da vida adaptado às exigências de um caso específico. (CAMPBELL, p. 177, 2007)

## **3.5 O retorno**

### **A recusa do retorno**

Este arquétipo diz respeito ao aproveitamento da glória obtida após o herói ter derrotado o grande inimigo e estar em posse do troféu obtido com esta vitória. No entanto, Harry não se recusa a abandonar este momento único, pois desmaiou após vencer a luta. Como dissemos, nem todos os arquétipos tem a obrigação de aparecer em todas as jornadas.

## **A fuga mágica**

Quem retirou Harry do lugar onde desmaiou e cuidou de seus ferimentos? Este é o efeito da fuga mágica para Harry. Estava desacordado no lugar onde derrotou Quirell e o Lord das Trevas e, quando acorda, está confortável na Ala Hospitalar de Hogwarts:

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 de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. (CAMPBELL, p. 198, 2007).

## **O resgate com auxílio externo**

Este arquétipo do retorno e a fuga mágica podem ser analisados como uma mescla, pois são poderes além da compreensão de Harry que o ajudam a sair dali: poderes estes vindos de Alvo Dumbledore que retorna à escola para salvar o menino da mesma forma de Campbell (2007, p. 206) nos diz com: “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”

## **A passagem pelo limiar do retorno**

Quando o ano letivo termina, Harry deve retornar para passar as férias de verão com seus tios. Novamente ele toma o trem e passa pela parede entre as plataformas 9 e 10 da Estação de Kings Cross:

Os dois mundos, divino e humano, só podem ser descritos como distintos entre si – diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ao apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. (CAMPBELL, p. 213, 2007)

## **O senhor dos dois mundos**

O universo criado por J. K. Rowling dá liberdade para que Harry esteja presente nos dois mundos – bruxo e trouxa – e atravessá-lo livremente sem causar danos a ambos, numa perfeita coexistência:

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo casual e vice-versa – que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra – é o talento do mestre. (CAMPBELL, p. 225, 2007)

### **Liberdade para viver**

Este arquétipo se refere ao momento de descanso do herói. Campbell (2007) diz que ele retorna com o conhecimento adquirido em sua jornada e retoma seu lugar no mundo comum, gozando da riqueza e glória conquistadas, mas Harry ainda não gozará de suas conquistas, pois no segundo livro da saga, receberá um novo chamado para a aventura e trilhará todos os passos novamente.

Este ciclo foi concluído e o herói – Harry Potter – ficará em seu mundo comum esperando que o novo arauto venha lhe convidar para mais uma aventura.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O primeiro livro da saga de Harry Potter possui arquétipos suficientes para atestarmos que ele é um herói conforme modelo de Campbell (2007). Cada passo, atitude e escolha durante esta primeira etapa de sua jornada enriquecem sua bagagem até ele ser intitulado “O senhor da Morte” no último livro da série, um percurso cíclico e arquetípico, conforme vimos anteriormente em apenas um dos livros.

Harry é apenas mais um herói diante da enorme gama de outros, listados aqui, histórias diferentes com uma mesma estrutura, comparada até mesmo a uma receita de bolo. No entanto, cada novo autor consegue temperar sua história de forma diferente.

Seu sucesso prodigioso, assim como as obras de J. R. R. Tolkien (“O Senhor dos Anéis”), George R. R. Martin (“As crônicas de gelo e fogo”), Christopher Paolini (“O ciclo da Herança”), Suzanne Collins (“Jogos Vorazes”) etc., vem da assimilação do que não conseguimos explicitar com o que vemos na jornada de Harry, Frodo, Daenerys, Eragon, Katnis e tantos outros que vem surgindo e renovando a história contada.

O ser humano se sente representado por estes personagens, pois vive situações inesperadas através deles, seja executar um feitiço do Patrono, como Harry faz para afugentar dementadores, ou se sacrificar por alguém a quem se ama muito, como fez Katnis.

Todo o simbolismo e mitologia apresentado em “Harry Potter e a pedra filosofal” fizeram com que muitas crianças de onze anos desejassem receber a carta de Hogwarts, tirando-os de suas vidas comuns e tediosas para viver uma aventura nunca imaginada na vida real.

O intelectual moderno não encontra dificuldades em admitir que o simbolismo da mitologia se reveste de significado psicológico. Está fora de dúvidas, especialmente depois do trabalho dos psicanalistas, que tanto os mitos compartilham da natureza dos sonhos, quanto os sonhos são sintomáticos da dinâmica da psique. (Cf. CAMPBELL, p. 251, 2007)

Não à toa J. K. Rowling escreveu a história de Harry nos moldes arquetípicos demonstrados anteriormente. Ela e tantos outros autores conhecem o que os profissionais da psicanálise nos forçam a viver em seus consultórios, o onírico e aparentemente inalcançável mundo da fantasia onde nossa consciência consegue viver o impossível.

## REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**: com Bill Moyers. Org. Bety Sue Flowers. São Paulo: Palas Atena, 1990.
- COLBERT, David. **O mundo mágico de Harry Potter**: mitos, lendas e histórias fascinantes. Rio de Janeiro: Sextame, 2001.
- ELIADE, Mircea. **História das crenças e das ideias religiosas**: da idade da pedra aos mistérios de Elêusis. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- GERNDT, Rebecca Paola. **Do popular ao massivo**: análise da cultura em tempos contemporâneos. Blumenau: Intercon, 2009.
- JUNG, Carl G. “Os arquétipos e o inconsciente coletivo”. In: \_\_\_\_\_. **O conceito de inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes: 2000, p. 53-63.
- LOPES, Artur Louback. De onde vem a palavra nerd. **Superinteressante**, São Paulo, 14.fev.2000. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/de-onde-vem-a-palavra-nerd/>>. Acesso: 10.dez.2019.
- MARTIN. George R. R, **As crônicas de gelo e fogo**: guerra dos tronos. São Paulo: Leya. 2010.
- MENDES, Paula Viana. A sedução que a magia da série “Harry Potter” exerce na contemporaneidade. **Morpheus**: Revista Eletrônica de Ciências Humanas, ano 7, n 12, 2008.
- OLIVEIRA, Luísa de. **A jornada do herói na trajetória do Batman**. São Paulo: PUC, 2007.
- PELUSO, Renata. **A jornada do herói - Nova Acrópole**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9GfxicDj5Wc&t=3s>>. Acesso em: 02/05/2017
- ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e a câmara secreta**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e a Ordem da Fênix**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e a pedra filosofal**. Rio de Janeiro: Rocco Røøøø, 2000.
- ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e as relíquias da Morte**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e o cálice de fogo**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e o enigma do príncipe**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- TOLKIEN, J. R. R. **Beowulf**: uma tradução comentada. São Paulo: WMF/ Martins Fontes, 2015.

VOGLER, Chistopher; **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. 3.ed. São Paulo: Aleph, 2015.

WIKIPEDIA. Português. **Naruto**. 2019. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Naruto>>. Acesso: 22.mar.2020.

XAVIER, Otávio Augusto Monteiro. O conceito de monomito como ferramenta de análise narratológica. **Crátulo: Revista de Estudos Linguísticos e Literários**, Patos de Minas, n. 2, p. 112-21, nov./2009. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/36698568-O-conceito-de-monomito-como-ferramenta-de-analise-narratologica.html>>. Acesso: 22.mar.2020.