

A manutenção da Jornada do Herói no cinema: um olhar inicial sobre a trilogia do Cavaleiro das Trevas

Anelise Rubelscki¹
Giuliano Lara Olivar²

Resumo: O artigo tem por objetivo evidenciar como o cinema de entretenimento hollywoodiano continua utilizando, em pleno século XXI, uma estrutura narrativa secular: a Jornada do Herói. Especialmente a partir de Guerra nas Estrelas (George Lucas, 1977) - o primeiro longa-metragem a fazer uso integral dos conceitos propostos por Joseph Campbell, os roteiros passam a revisitar, com crescente frequência, essa estrutura narrativa pré-moldada. É o caso, por exemplo, da série Harry Potter, de James Bond, das trilologias De Volta Para o Futuro (Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990), Matrix (Irmãos Wachowski, 1999, 2003, 2003) e X-Men (Bryan Singer, 2000, 2003; Brett Ratner, 2006) e, no caso da presente análise, dos últimos três filmes protagonizados pelo super-herói Batman. Metodologicamente, trata-se de um estudo teórico-empírico. Os conceitos de Joseph Campbell e de um dos principais pesquisadores de sua obra, Christopher Vogler, além de Kathryn Woodward, Raymond Williams e Stuart Hall fornecem o amparo teórico para a discussão empírica da trilogia do Batman, o Cavaleiro das Trevas, dirigida por Christopher Nolan.

Palavras-chave: Jornada do Herói; Identidade Cultural; Cinema.

Abstract: The paper aims to evidence how Hollywood entertainment cinema continues using, in the very XXI century, a secular narrative structure: the Hero's Journey. Especially from Star Wars (George Lucas, 1977) – the first feature film to make full use of the concepts proposed by Joseph Campbell; the scripts are now revisiting, with increasing frequency, this preshaped narrative structure. This is the case of, for example, the series of Harry Potter, of James Bond, trilogies of Back to the Future (Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990), Matrix (Wachowski Brothers, 1999, 2003, 2003) and X-Men (Bryan Singer, 2000, 2003; Brett Ratner, 2006) and, in the case of this analysis, the last three movies protagonized by the superhero Batman. Methodologically, this is a theoretical and empirical study. The concepts of Joseph Campbell and of one of the leading researchers of his work, Christopher Vogler, as well as those of Kathryn Woodward, Raymond Williams and Stuart Hall provide the theoretical support

¹ Jornalista, mestre em Comunicação e Ciência da Informação (UFRJ/IBICT), doutora em Comunicação (UFRGS), pós-doutoranda (UFSM). Pesquisadora-bolsista Capes-Fapergs.

Email: anelise_sr@hotmail.com

² Jornalista, aluno do curso de Especialização em Comunicação e Projetos de Mídia (Unifra).

Email: giuliano.olivar@facebook.com

for the empirical discussion of the Batman trilogy, The Dark Knight, directed by Christopher Nolan.

Keywords: Hero's Journey; Culture Identity; Cinema.

Em 1977, com a estreia de Guerra nas Estrelas, o diretor e roteirista George Lucas deu uma nova dimensão ao que se conhece como “A Jornada do Herói”. Esse conceito, formulado por Joseph Campbell, consiste em uma estrutura narrativa pré-moldada, cuja base vem das mitologias grega e romana. Essa estrutura, facilmente identificável em diversas histórias ficcionais (sobretudo nas de cunho aventureSCO), durante décadas foi esquecida ou sublimada pelos roteiristas de Hollywood. Coube a Lucas, com sua saga intergaláctica, retomar e utilizar, como nunca antes, os elementos da jornada em um filme.

A partir de Guerra nas Estrelas, o cinema hollywoodiano passa a revisitar com frequência este “modelo-padrão” de contar uma história. Há, por trás desse cenário, duas questões a serem trabalhadas: 1) enquanto produto cultural, o cinema lança mão de um tipo de narrativa que tem em seus conceitos fortes resquícios de identidades culturais não só de outras épocas, mas de outras origens. A jornada molda-se de acordo com o contexto, com o objetivo de se tornar identificável ante o espectador, de criar uma relação de afinidade, mas sem nunca fugir de seus padrões. 2) essa (teoricamente) padronização, especialmente do chamado cinema de entretenimento, continua bastante presente em Hollywood. Seria o sucesso de Guerra nas Estrelas o fator responsável pela (re)popularização da Jornada do Herói? Ou essa estrutura é, de fato, o modelo perfeito para a identificação sociocultural?

Antes de conceituar a jornada propriamente dita e de aprofundar a discussão, porém, deve-se compreender os mitos, seus significados e sua importância dentro dessa estrutura narrativa.

Os mitos e a Jornada do Herói

Os mitos estão inseridos em diversas culturas, desde o início dos tempos. Suas figuras já se faziam presentes nas antiguidades grega e romana e até mesmo antes, durante a época das cavernas. Entre outras conceituações possíveis, segue-se Joseph Campbell e correlaciona-se mitos com

[...] histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos (CAMPBELL, 2009, p. 5).

Ao contar histórias, busca-se harmonizar a vida e a realidade; uma espécie de acordo negociado com o estar no mundo. Segundo Campbell (2009), os mitos ajudam e reforçam a experiência de inserção no cotidiano individual, já que ressoam no íntimo do leitor/expectador e fortalecem o “estar vivo”. “Eles [os mitos] ensinam que você pode se voltar para dentro, e você começa a captar a mensagem dos símbolos.” (CAMPBELL, 2009, p. 6). São os mitos, portanto, um elemento inerente às identidades culturais, posto que, de acordo com Kathryn Woodward (2000), as identidades dos mitos “adquirem sentido por meio da linguagem e dos sistemas simbólicos pelos quais elas são representadas” (citada por CAMPBELL, 2009, p. 8).

As histórias mitológicas variam de acordo com a cultura das quais fazem parte e com as condições sócio culturais daqueles a quem se destinam. No entanto, sua estrutura se aproxima do universal. O que ocorre é uma adaptação de cultura para cultura, em que se modificam elementos específicos, mas raramente a ordem dos acontecimentos. “É como se a mesma peça fosse levada de um lugar a outro, e, em cada lugar, os atores locais vestissem costumes locais e encenassem a mesma velha peça” (CAMPBELL, 2009, p. 40). Sobre mitologia, Campbell (2009) acrescenta:

A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da condição de solteiro para a de casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos. Todos têm a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo

uma função responsável. Quando um juiz adentra o recinto do tribunal e todos se levantam, você não está se levantando para o indivíduo, mas para a toga que ele veste e para o papel que ele vai desempenhar (CAMPBELL, 2009, p. 12).

Todas as histórias mitológicas possuem um protagonista, uma figura que conduzirá o desenlace da trama para, ao final, alcançar seu objetivo. Esse personagem é o herói. Segundo Campbell (2009), o herói é aquele que “descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. [...] é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo” (CAMPBELL, 2009, p. 131). A presença do herói em uma história implica na utilização do tradicional conflito entre o bem e o mal.

A partir dos conceitos de Campbell, desenvolve-se a Jornada do Herói. Esse roteiro padrão trata de questões universais e simples que, segundo o principal pesquisador da obra de Campbell, Christopher Vogler (2006), podem parecer infantis. “Quem sou eu? De onde vim? Para onde vou quando morrer? O que é bem e o que é mal? Como devo agir com o bem e o mal? Como será o amanhã? Para onde foi o ontem? Será que tem alguém lá em cima?” são questões estruturais recorrentes. Ainda sobre a definição de jornada do herói, o autor afirma:

O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto de elemento extremamente persistente, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais (VOGLER, 2006, p. 48).

Para o autor, esse antigo modelo narrativo pode emergir naturalmente no inconsciente do escritor/roteirista, tal é a quantidade de histórias que lançam mão desse recurso. A jornada é dividida em três partes: Partida, Iniciação e Retorno. A Partida lida com o início das aventuras do herói. A Iniciação narra as primeiras dificuldades, os aliados, inimigos e a lutas enfrentadas. O Retorno é a volta para casa, onde o herói usa o conhecimento adquirido nas aventuras. As três partes podem, contudo, serem divididas em 12 estágios mais complexos. São eles:

1) Mundo Comum - O herói é apresentado em seu dia-a-dia.

2) Chamado à Aventura - Um problema ou um desafio se apresenta ao herói.

3) Recusa do Chamado – Relutante, o herói recusa o chamado.

4) Encontro com o Mentor – O herói encontra um mentor que o convence que somente ele pode atender ao chamado.

5) Travessia do Primeiro Limiar – O herói abandona o Mundo Comum e entra no mundo de heróis. A decisão pode ter múltiplos motivos, da justiça à vingança.

6) Testes, Aliados, Inimigos – A maior parte da história se desenvolve nesse ponto. O herói enfrenta provações, conhece seus aliados e enfrenta os inimigos, passando a dominar (e, às vezes, ditar) as regras do novo mundo.

7) Aproximação – O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta face à complexidade dos desafios.

8) Provação – O auge da provação vivenciada pelo herói, risco de fracasso, aquisição da experiência necessária para vencer.

9) Recompensa (Apanhando a Espada) – O herói venceu a provação, resistiu ao seu medo e agora ganha uma recompensa que pode ser o conhecimento necessário, um objeto ou um objeto.

10 - O Caminho de Volta – O herói deve voltar ao Mundo Comum para usar o conhecimento adquirido na jornada. É a parte mais curta da história e, às vezes, sequer está presente.

11) Ressurreição – O herói enfrenta novos desafios, mas com a experiência e a recompensa em mãos. Às vezes trata-se de uma trama secundária que estava em suspenso.

12) Retorno com o Elixir – O herói volta para casa mas, mas transformado pela Jornada.

Durante as doze etapas da jornada, o herói será acompanhado por múltiplos personagens cujas características influenciarão suas decisões e terão importância fundamental à história. Essas figuras são conhecidas como Arquétipos: Herói, Mentor, Guardião de Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra e Pícaro. Tanto as 12 etapas quanto os sete arquétipos podem, contudo, sofrer mudanças e adaptações conforme a história que está sendo contada. Ou seja, a jornada permite certa liberdade de roteiro, uma adaptação à identidade cultural da obra e dos espectadores.

A relação da jornada com a identidade cultural

Com base nesse cenário, é possível afirmar que, ao mesmo tempo em que emula uma estrutura antiga, secular, o cinema o faz de maneira com que ela esteja sempre se adaptando conforme o tempo e, principalmente, conforme a cultura onde está inserida a história. “Uma das formas pelas quais as identidades estabelecem suas reivindicações é por meio do apelo a antecedentes históricos” (WOODWARD apud SILVA, 2000, p. 11). Segundo a autora, isso permite a produção de uma nova identidade. As mutações que, porventura, possam ocorrer na aplicação dos conceitos da Jornada do Herói, são compreendidas quando Woodward (2000) afirma que “as identidades não são unificadas. Pode haver contradições no seu interior que têm que ser negociadas” (WOODWARD apud SILVA, 2000, p. 14).

Outro aspecto que faz da Jornada do Herói um elemento pertencente à identidade cultural do cinema norte-americano é a identificação. Vogler (2006) destaca que o herói já é uma figura idealizada com o objetivo de provocar uma relação afim com o espectador, pois são personagens que têm “qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer” (VOGLER, 2006, p. 77). As histórias nos convidam a investir no herói parte de nossa identidade, e, para isso, é necessário que ele traga consigo, também, características negativas, como todo indivíduo comum.

Para Woodward (2000), existe uma preocupação com a identificação, oriunda da representação cultural na produção dos significados. A autora afirma que:

O conceito de identificação tem sido retomado, nos Estudos Culturais, mais especificamente na teoria do cinema, para explicar a forte ativação de desejos inconscientes relativamente a pessoas ou a imagens, fazendo com que seja possível nos vermos na imagem ou na personagem apresentada na tela (WOODWARD apud SILVA, 2000, p. 18).

Stuart Hall (2000) também conceitua identificação, a partir da linguagem do senso comum.

[...] a identificação é construída a partir do reconhecimento de alguma origem comum, ou de características que são partilhadas com outros grupos ou pessoas, ou ainda a partir de um mesmo ideal. É em cima dessa fundação que

ocorre o natural fechamento que forma a base da solidariedade e da fidelidade do grupo em questão (HALL apud SILVA, 2000, p. 106).

Os próprios estágios da Jornada do Herói permitem uma leitura de como a questão da identificação está presente neste modelo narrativo. São etapas que objetivam, basicamente, os mesmos resultados que as pessoas comuns buscam em seu cotidiano. E, assim como o protagonista de uma história, as pessoas comuns têm amigos que os auxiliam na jornada; superiores – que podem vir a ser uma barreira (mesmo que momentânea); mentores (geralmente a figura paterna) que fornecem todo o apoio e incentivo necessários, de cunho material, intelectual ou emocional.

Raymond Williams (1979), em seu conceito de “residual”, ajuda a compreender o porquê da Jornada do Herói ainda ser relevante, mesmo após anos desde sua concepção.

O residual, por definição, foi efetivamente formado no passado, mas que ainda está ativo no processo cultural, não só como elemento do passado, mas como um elemento efetivo do presente. Assim, certas experiências, significados e valores que não se podem expressar, ou verificar, substancialmente, em termos da cultura dominante, ainda são vividos e praticados à base de resíduo – cultural bem como social – de uma instituição ou formação social e cultural anterior (WILLIAMS, 1979, p. 125).

Tanto Guerra nas Estrelas, quanto a recente série de filmes protagonizada pelo bruxo Harry Potter, ou mesmo a trilogia O Senhor dos Aneis (2001, 2002, 2003), de Peter Jackson, são histórias que “reciclam” a ideia geral da Jornada do Herói. Com diferentes nuances, acrescentando e/ou subtraindo arquétipos, mantêm a história-estrutura-base, cujo protagonista depende da ajuda de seu mentor para dar início a aventura, e dispor de esforços homéricos para derrotar seus inimigos e, assim, chegar ao seu objetivo - seja ele qual for: salvar o mundo (Superman), vencer a luta (Rocky Balboa) ou vingar a morte de um ente querido (Homem-Aranha).

O Homem-Morcego revisita a jornada

Mesmo sendo um modelo narrativo secular (ainda que conceituado e estudado somente no século XX), a Jornada do Herói ainda é utilizada à

exaustão no cinema hollywoodiano – em especial nos blockbusters (produções milionárias, com massiva divulgação, cujo público-alvo é restrito a determinados nichos da população).

É o caso dos três longas do cineasta Christopher Nolan protagonizados por um dos mais célebres ícones dos quadrinhos, o super-herói Batman. Em *Batman Begins* (2005), *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (2008) e *Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), o diretor e roteirista dá um novo verniz a estrutura da Jornada do Herói a partir do momento em que a divide em três atos (filmes) distintos. No primeiro ato, é criado o mito (quase literal, neste caso) do herói. No segundo, é apresentada sua ascensão e, a seguir, sua queda. Finalmente, no terceiro, ele ressurge – como é proposto no título - e imortaliza sua figura mitológica ao realizar um sacrifício final de grandes proporções.

No entanto, essa divisão episódica da Jornada não exclui que cada filme abrigue sua própria estrutura devidamente cimentada nos conceitos-base, sem que arquétipos ou etapas fiquem perdidos e/ou deslocados. Em *Batman Begins*, há o herói, Bruce Wayne/Batman (Christian Bale). Curiosamente, cada persona desse protagonista possui seu próprio mentor. Alfred Pennyworth (Michael Caine) representa uma figura paterna para Wayne, enquanto Henri Ducard (Liam Neeson) estimula o desabrochar do mito do Homem-Morcego. Estão lá, também, seus aliados: o incorruptível comissário Jim Gordon (Gary Oldman), o interesse amoroso Rachel Dawes (Katie Holmes), e o responsável pelo equipamento e suporte técnico Lucius Fox (Morgan Freeman). São personagens que, basicamente, têm papéis de Arauto, pois convocam o herói à ação, de fato. Lucius Fox pode, ainda, ser considerado um Pícaro, pois boa parte do alívio cômico da trama parte dele.

Do outro lado, entre o que se convencionou chamar de vilões, há o Guardiã de Limiar – muito mais um dificultador do que um vilão propriamente dito –, representado pela figura de William Earle (Rutger Hauer), o Camaleão, vivido por Ra's Al Ghul (Ken Watanabe) e os agentes da Sombra, Carmine Falcone (Tom Wilkinson) e Jonathan Crane/Espantalho (Cillian Murphy).

É uma história com início, meio e fim. Batman desenvolve os 12 estágios da Jornada do Herói. Porém, analisando a trilogia como um todo, percebe-se que Batman Begins abrange apenas os cinco primeiros estágios, que, conforme as “regras”, têm por função apresentar os personagens, suas motivações e um grande conflito. Aí, então, parte-se para o momento em que a história tem seu foco voltado para a ação.

Em Batman – O Cavaleiro das Trevas, outros três estágios da Jornada são desenvolvidos. O primeiro deles, “Testes, Aliados, Inimigos” é facilmente identificável, pois, como não há a necessidade de apresentações (já feitas no filme anterior), Batman precisa lidar com testes e inimigos desde o início da trama. Tanto que sua primeira aparição é em uma longa sequência de ação, onde ele frustra os planos de alguns agentes da Sombra. Já a “Aproximação da Caverna Oculta”, aqui, é tanto literal quanto simbólica, pois pode ser interpretada como o local/esconderijo de seu novo nêmesis, o Coringa (Heath Ledger), mas também como a indecifrável mente desse personagem. Este estágio, invariavelmente, tem uma relevância bastante significativa para o desenrolar da história, pois representa o esperado momento em que o herói encontra-se em território inimigo. Dessa ação, resulta o inevitável conflito entre as “forças do bem” e as “forças do mal”. Aqui, Batman e Coringa se enfrentam física e psicologicamente, e o protagonista sai desse estágio desgastado. É esse desgaste físico e mental que o leva, por fim, a sua “Provação”, durante todo o terceiro ato do longa, quando Batman decide assumir a culpa pelo caos que se instaurou na cidade. Aos olhos da população que sempre o admirou, ele se transforma em um vilão acovardado, pois foge sem deixar vestígios e permanece em clausura durante anos. No entanto, descobre-se no princípio de Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge, que esse auto-sacrifício serviu de “Recompensa” (estágio 9) para os cidadãos de Gotham. A cidade não registra grandes distúrbios há tempos e, naturalmente, não há necessidade de que Batman intervenha no cotidiano da cidade, já que a polícia local dá conta da demanda. No estágio seguinte, o “Caminho de Volta”, encontra-se boa parcela da história deste terceiro filme. É um momento que sucede a recompensa, então, há uma breve estabilidade emocional pairando entre os personagens em geral e o

próprio herói, que, neste caso, encontra-se retirado da ação justamente por ter tomado decisões em benefício geral. É interessante notar a engenhosidade da trama criada por Christopher Nolan e seu irmão, Jonathan: independentemente de ser proposital ou não, a aplicação dos estágios da jornada neste instante é bastante curiosa, pois, ao analisar o filme como um episódio isolado, encontra-se um dos primeiros estágios, o “Chamado à Aventura”. Porém, no todo, o estágio correspondente é um dos últimos.

É no penúltimo estágio, a “Ressurreição”, que o herói tem seu momento de maior desgaste físico e emocional em toda a jornada. É o que, narrativamente, chama-se de clímax, o ponto máximo de uma história. Novamente, o “encaixe” com a Jornada do Herói é preciso: observando a trilogia como uma grande jornada, a segunda metade de Batman - O Cavaleiro das Trevas Ressurge é um poderoso clímax em que o termo “ressurreição” é aplicado quase que à exatidão. Batman sofre uma grave lesão na coluna após confrontar o vilão Bane (Tom Hardy) pela primeira vez, é jogado em uma espécie de prisão em um lugar remoto do globo para, finalmente, ressurgir, ressuscitar. A partir daí, desenvolve-se essa ressurreição, uma vez que ela só estará completa quando o herói for ao limite para enfrentar a Sombra - presente aqui não apenas na figura de Bane e seus capangas, mas de um poderoso Camaleão, Miranda Tate (Marion Cotillard), cujas ações dúbias colaboram para os vários insucessos de Batman.

A solução de Nolan para o sacrifício final do herói é, além de original, bastante funcional dentro desta longa história costurada em três atos independentes: Bruce Wayne sacrifica Batman, sua persona heroica, pois acredita ter concluído sua jornada enquanto Homem-Morcego e, assim, mitifica de vez o arquétipo do herói (com direito a estátua erguida à sua memória). Já o último estágio, o “Retorno com o Elixir”, simboliza o momento em que os esforços do herói são recompensados com a solução de todos (ou boa parte) os problemas. Batman evitou uma catástrofe, ajudou a trazer paz a Gotham e, numa improvável atitude, passou seu legado como herói a um policial com quem se identificou. O peso de assumir a máscara de um (agora literal) mito tão

forte e vivo na mente das pessoas está nas costas do jovem John Blake (Joseph Gordon-Levitt). E, também com ele, a decisão de iniciar um novo ciclo da Jornada do Herói.

Considerações finais

Observa-se que, embora remeta a conceitos e símbolos mitológicos, a Jornada do Herói mantém-se em uso no cinema hollywoodiano devido ao seu grande poder de identificação com o espectador. Há na psicanálise definições de identificação que nos facilitam a compreensão, como, por exemplo, a mais remota expressão de um laço emocional com outra pessoa. E, por mais que seu uso seja corriqueiro, não há uma saturação da fórmula, haja vista a suas inúmeras possibilidades de mutação, sem que sua essência seja prejudicada.

É curioso notar que o próprio trailer de Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge já explicitava a utilização dessa estrutura, ao afirmar que “todo herói tem uma jornada. E toda jornada tem seu fim”. E, de fato, impressiona perceber a precisão e disciplina narrativa com que Christopher Nolan concebe sua obra, uma vez que consegue não apenas desenvolver a Jornada do Herói na trilogia como um todo, mas em cada filme individualmente.

A permanência da jornada no inconsciente coletivo - e no “consciente” de Nolan – fica evidente quando o próprio cineasta explica que entre suas referências estão os longas da franquia 007 – não por acaso, outra série de que tem uma forte relação com a Jornada do Herói e foi, de maneira até explícita, influenciada por Guerra nas Estrelas em 007 Contra o Foguete da Morte (Lewis Gilbert, 1979).

É inevitável: Hollywood sempre recicla boas ideias. A saga espacial de George Lucas fez sucesso, a fórmula se estendeu para outra franquia capitaneada por Lucas, Indiana Jones, e foi passando pelos filmes de James Bond, as trilogias De Volta Para o Futuro, Matrix e X-Men e até mesmo aos mais recentes episódios de Guerra nas Estrelas, para chegar ao objeto analisado neste artigo, a trilogia composta por Batman Begins, Batman – O Cavaleiro das Trevas e Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge. A Jornada do Herói adapta-se ao

passar do tempo às diferentes culturas e gêneros; onde se observa que filmes como Titanic (James Cameron, 1997) e Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994) também possuem uma estrutura fortemente calcada na Jornada do Herói.

Referências

- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. 27ª Ed. São Paulo: Palas Athena, 2009.
- HALL, Stuart in SILVA, T. T. (org.) **Identidade e Diferença**. A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- WOODWARD, Kathryn in SILVA, T. T. (org.) **Identidade e Diferença**. A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.