

**O SIMBOLISMO DA PASSAGEM NA FICÇÃO CIENTÍFICA: UM OLHAR
SOBRE A HQ “ASTRONAUTA: MAGNETAR”**

Paulo Emílio de Paiva Bonillo Fernandes¹

Resumo:

O artigo trata das possíveis produções culturais contemporâneas que irrigam-se a partir de simbolismos cujo contexto original é o do pensamento religioso, de modo que vem somar aos estudos que procuram as correlações entre tal chave de pensamento e a comunicação. A hipótese aventada é a de que a Ficção Científica é terreno fértil para a transfiguração desses símbolos. O recorte da análise preocupa-se com o simbolismo da passagem, tema universal da mitologia, e como ele se manifesta na *graphic novel* “Astronauta: Magnetar”. O referencial teórico é composto, entre outros, por Gilbert Durand, Mircea Eliade, Joseph Campbell, Adam Roberts.

Palavras-chave: Imaginário. Simbolismo mágico-religioso. Ficção científica. Mito na contemporaneidade. Mitemas.

Uma breve consideração sobre a universalidade do pensamento mítico.

Os historiadores da religião, estudiosos de religião comparada, antropólogos, etnólogos, enfim, uma gama de pesquisadores constataram a recorrência e a universalidade de uma variedade de temas, assuntos e questões (em uma palavra, *leitmotifs*), que se fazem presentes nas várias mitologias das mais variadas culturas. Ainda que saibamos da influência que algumas sociedades arcaicas exerceram sobre outras, no que diz respeito à composição de mitologias², é também do conhecimento de todos que vários mitos análogos foram engendrados por culturas que não mantiveram qualquer contato, em virtude seja da geografia ou da história. De uma forma ou de outra, ao adotar (ou ainda, incorporar) mitos “estrangeiros”, ou ao criar um repertório mítico próprio, o estudo dessas sociedades primevas nos mostra que os mitos *comunicavam*, ou, nas pavras de Eliade, faziam com que o mundo se revelasse “enquanto linguagem” (2013: 125).

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Contemporaneidade. Faculdade Cáspér Líbero. Email: pauloemiliofernandes@outlook.com

² Cf. Eliade, Mircea, 2012, p. 30.

No pensamento de Eliade, que se inscreve nos estudos da religião (não enquanto instituição, mas como modalidade ou chave de pensamento, se assim podemos dizer), o mito está relacionado a questões de cunho existencial e metafísico, isto é, de uma realidade além do homem e daquilo que ele pode conhecer imediatamente; em uma palavra, o mito diz respeito a uma realidade sagrada. Realidade da qual se toma conhecimento ao vivenciar uma “situação-limite”, ou seja, uma situação “que o homem descobre tomando consciência do seu lugar no Universo”. (2012: 30). E tais experiências, ou experimentações, têm sido percebidas desde muito cedo no desenvolvimento do gênero humano. Do Paleolítico Médio estão datadas as mais antigas tumbas funerárias, como a de Le Moustier na França, em cujos interiores foram encontrados artefatos e ossadas, humanas e animais, dispostas de maneira não natural, o que sugere a realização de atividades ritualísticas que, por sua vez, implicam a existência de um conjunto de narrativas a respeito do assunto. (Campbell, J.; Moyers, B. 2009). Também neste período havíamos começado a imprimir pictogramas nas paredes de cavernas-templo³, o que pressupõe, novamente, a existência de narrativas míticas acerca daquilo que se retrata. Em suma, não seria de todo errado constatar que, embora outros fenômenos cuidassem de provocar espanto e admiração, duas dessas situações tiveram especial capacidade de provocar no homem esse “sentimento de terror sagrado” (Vernant, 2006: 22) motivador do mito: a morte, conforme a observação de Campbell⁴, e a atividade celeste: “Alguns dos mitos mais antigos, provavelmente datados do período Paleolítico, estavam associados ao céu, que aparentemente deu às pessoas a primeira noção do divino” (Armstrong, 2005: 21).

Vemos portanto que há um número de vivências pelas quais os vários grupos humanos passaram – certamente que a morte e o céu não são as únicas, apesar de se destacarem desse “rol de experiências” –, e cujo contato levou à formulação de histórias que carregam o segredo da origem das coisas naturais e dos costumes sociais, de modo que

³ SHAPIRO, Harry L. (org.). Homem, cultura e sociedade, p. 260.

⁴ Sobre isso, ver também Armstrong, 2005, p. 9.

o mito, no contexto dessas sociedades, é o elemento regulador da vida cotidiana. Jean-Pierre Vernant fala, a respeito dos gregos, de “religião cívica” (2006: 7-8), quer dizer, a dimensão religiosa não está dissociada da vida pública e das instituições estabelecidas. Parece razoável falar também de religião cívica nas sociedades arcaicas – ainda que a organização destas não tenha semelhança com a dos gregos – para esclarecer, sem desenvolver uma longa argumentação, a importância e o papel do mito.

Adquirida a noção de situação-limite, compreendemos o porquê da universalidade de mitos cosmogônicos, fúnebres, dos mitos que ditam o modo de preparar o alimento, enfim, de toda atividade humana⁵. Porém, entre os fenômenos e os mitos há um abismo a ser transposto, afinal, a narrativa não está dada nos acontecimentos naturais ou psíquicos.

O Imaginário e a criação do mito.

A superação do hiato entre os fenômenos e os mitos que lhes dizem respeito, é feita pela participação dessa faculdade que, até onde sabemos, somos os únicos seres a possuir: a imaginação.

O papel do indivíduo criador já foi notado pelos estudiosos do mito. Os membros de uma tribo que fossem especialmente dotados de uma sensibilidade poética, aguçada para a “leitura” fenomênica (natural ou psíquica) e para a criação simbólica, têm grande importância na elaboração do patrimônio religioso de seu povo. Eliade os chama de especialistas do êxtase (2013: 128-30). Marie-Louise Von Franz, discípula de Jung, também se debruçou sobre essa questão. Em suas pesquisas ela encontrou exemplos do que considera ser a reminiscência de um estágio inicial no desenvolvimento social e religioso das sociedades humanas, anterior ao estabelecimento de verdadeiras tradições mitológicas:

Num certo número de tribos esquimós não existe praticamente conteúdo de consciência coletiva. Há meira dúzia de ensinamentos acerca de certos

⁵ “(...) a principal função do mito consiste em revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas (...)”. Eliade, 2013, p. 13.

aspectros, espíritos e deuses [...] que são transmitidos oralmente por certas pessoas, mas apenas as experiências pessoais são transmitidas pelo xamã ou feiticeiro, que é a personalidade religiosa de tais comunidades. (1996: 7-8).

Von Franz fala de *personalidade religiosa*, e da transmissão das experiências pessoais dessa personalidade. Obviamente, ela fala do ponto de vista do psicólogo das profundezas, portanto ela se refere a experiências essencialmente oníricas. O antropólogo Gilbert Durand acrescentará a isso, às pulsões subjetivas, as impressões sensoriais causadas pelos estímulos externos, pela materialidade do cosmos. Resumidamente, essa é a pedra angular da teoria durandiana do Imaginário: a noção de *trajeto antropológico*.

O Imaginário, para Durand, não designa apenas a capacidade lúdica de inventar coisas que não existem e que traem qualquer tentativa de se chegar a uma Verdade – leitura esta que faz com que a capacidade de imaginar seja identificada com a mentira ou ilusão. O Imaginário é, antes, “[...] esse trajeto no qual a representação do objeto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito, e no qual, reciprocamente [...] as representações subjetivas se explicam ‘pelas acomodações anteriores do sujeito’ ao meio objetivo” (Durand, 2012: 41). Ou seja – aqui está a ação do trajeto antropológico –, a representação, ou os símbolos, são determinados tanto pelos “imperativos pulsionais” (as experiências pessoais, carregadas de particularidades, de que fala Von Franz) quanto pelas impressões que o sujeito carrega da materialidade do meio em que vive (as acomodações do sujeito ao meio objetivo, das quais fala Durand). De tal forma que a água e os rios, por exemplo, ora vêm simbolizar a morte e a aniquilação, como nos mitos diluvianos, ora vêm simbolizar a fertilidade e a vida nova. Durand postula, portanto, que o Imaginário está na base da atitude criadora do símbolo, da linguagem em sentido *latu*, comparando o Imaginário à totalidade do psiquismo (Durand, 1988: 77), de onde emana toda nossa Razão, entendida não nos moldes do racionalismo clássico ou da razão cartesiana – que reivindicam para si o título de pensamento “positivo”, de modo que tudo aquilo que escape

aos seus mecanismos seja “negativo”, inválido –, mas sim como lugar “(...) onde vêm se arrumar (...) todos os procedimentos do espírito humano” (Durand apud Pitta, 2005: 15). Em poucas palavras, não é possível, da perspectiva em que estamos nos colocando, falar em “realidade” sem falar em Imaginário.

A esta altura devemos fazer uma distinção no uso do vocábulo: o *Imaginário*, na acepção que vimos, se refere à faculdade de simbolizar, de representar as coisas. Conforme são criadas e acrescidas, desenvolvem-se *imaginários*, isto é, conjuntos coerentes de representações acerca de alguns fenômenos, de modo que podemos identificar, nos diferentes discursos, imaginários religiosos, imaginários políticos, imaginário barroco, etc.

Em sua obra de maior expressão, “As estruturas antropológicas do imaginário”, Durand sistematizará o estudo dos símbolos e das etapas de sua formação, porém não é de nosso interesse, no momento, discorrer sobre o assunto. O objetivo aqui é estabelecer um diálogo entre os estudos de Eliade e os de Durand, posto que aquele se preocupa com as manifestações da religiosidade do homem, e este com a gênese e classificação dos símbolos, restituindo ao mito a condição de atividade genuína de uma psique sadia e criativa.

Imaginário tecnológico.

Como vimos, a criação imaginária depende grandemente dos estímulos do meio. A nossa experiência cotidiana, portanto, é fonte inseminadora de imaginários. Alguns pesquisadores das tecnologias digitais as têm relacionado ao Imaginário, a partir de diferentes teorias. Edilson Cazeloto utiliza o termo “discurso tecnológico” para evidenciar que existe atualmente a concepção de que “[...] a tecnologia parece ser a única via legítima para o futuro [...]” (2014: 7). Se hoje existe no senso comum tal ideia, é possível ver na revolução industrial, que figura entre um dos momentos mais significativos na história da humanidade, uma das pontas do trajeto antropológico – onde estão as tensões sociais – que concorre para a formação dos símbolos e posteriormente das narrativas míticas. Embora as

narrativas não tenham, na Modernidade industrial, o caráter religioso de antes, ainda assim podemos falar de narrativas míticas se considerarmos que a essência do mito consiste em animar e moldar o que Durand chama imperativos pulsionais ou biopsíquicos (2012: 41), ou o que Jung chama arquétipo.

Esse discurso tecnológico acaba por criar um *imaginário tecnológico* (Felinto, 2003: 30). Tomamos o termo emprestado com alguma distância do uso feito por Felinto. No artigo em questão, ele está preocupado em evidenciar no “culto” à tecnologia aspectos geralmente restritos aos ambientes religiosos, o que acaba por conferir ao discurso tecnológico ares de futurologia barata proveniente de uma “tecno-transcendência”, se assim podemos dizer. Por nossa vez, o termo nos interessa apenas para denotar a sobreposição entre Imaginário e tecnologia, ou seja, o ambiente tecnológico instigando a representação simbólica. Temos assim a Ficção Científica.

A Ficção Científica como cenário mítico moderno.

Ao contrário do que se pode pensar, a Ficção Científica não surge no contexto da cultura pop; aliás, a questão de suas origens não chega a ser ponto pacífico entre os estudiosos do tema. Alguns afirmam que sua fundação tem origem no trabalho de Mary Shelley, outros no de Edgar Allan Poe, H. G. Wells, Júlio Verne, Hugo Gernsback (Roberts, 2006: XV), ou mesmo na Renascença com Thomas More e seu livro “Utopia” (Seed, 2011: 3) e até na Grécia⁶. Essas abordagens compreendem a FC de maneira bastante mais ampla do que hoje, como narrativas que de alguma maneira especulam sobre o futuro destacando diferentes aspectos da vida social conforme o contexto histórico em que essas narrativas surgem – a organização da vida pública na Grécia, a pluralidade dos mundos habitados na Europa do século XVI⁷, a tecnologia na Modernidade.

⁶ Cf. Roberts, 2006, p. XIII, e também Otero, 1987, p. 33, que vê “A República”, de Platão, como exemplo da FC grega.

⁷ Cf. Roberts, p. XIII.

Dito isso, ficaremos, para o presente artigo, apenas com a FC moderna. Se fizemos essa breve introdução a respeito da divergência entre os estudiosos do assunto, é porque, ainda que não haja consenso, esse gênero narrativo parece deixar resquícios através da história e isso ilustra como a criação narrativa se adequa ao seu tempo e lugar. E, posto que são criações geradas no Imaginário, elas contêm a mesma substância dos mitos arcaicos. Ainda que de forma mais resumida do que gostaríamos, essa é a fundamentação que permite sustentar que, do mesmo modo que os procedimentos da caça e da coleta no Paleolítico, e os da agricultura no Neolítico, a FC, motivada pelos procedimentos da criação e do uso da tecnologia, seja um verdadeiro cenário mítico moderno.

O simbolismo da passagem.

A iniciação é um dos temas mais importantes para o homem primitivo. É através da iniciação, que ocorre nos ritos de passagem, que o indivíduo se torna realmente ativo na vida tribo e assume suas responsabilidades dentro dela. É assim que os jovens aprendem as tradições mais importantes – algumas vezes para conhecimento exclusivo de alguns escolhidos –, os nomes dos deuses, e até línguas ou palavras novas, praticadas somente entre os iniciados (Eliade, 2010: 155). Outro estudioso a investigar o simbolismo da iniciação é Joseph Campbell, com sua noção de *Monomito*, mais conhecida pelo termo “Jornada do Herói”.

A cerimônia de iniciação “(...) começa sempre com a separação do neófito de sua família e um retiro na selva” (Eliade, 2010: 154). Como Eliade insiste sempre em sua obra, o rito sempre é acompanhado pelo mito, de modo que ambos se sustentam. O mito, sendo sagrado, de ser seguido das atitudes e dos gestos cotidianos⁸. Campbell cita quase à exaustão mitos de diferentes culturas que narram as aventuras de indivíduos na posição de neófitos. Eles se retiram, como no procedimento do rito, de seus cenários habituais (a

⁸ Cf. Mito e realidade, capítulo I: a estrutura dos mitos.

família, o vilarejo, o mundo habitado pelos humanos) e se lançam ao desconhecido: “(...) o neófito é engolido por um monstro, em cujo ventre reina a Noite cósmica (...)” (Eliade, 2010: 154). Eliade diz ainda que muitas vezes, na selva onde eram praticados os rituais de iniciação, havia uma cabana ou outro local sagrado iniciático (idem), que corresponderia ao animal, ou ao abismo, ou qualquer que seja o elemento da narrativa que “engole” o herói, apenas para que ele volte vitorioso, espiritualizado, com consciência e poderes alargados, enfim, renascido – o que nos traz novamente à fala de Eliade: (...) o acesso à espiritualidade traduz-se, em todas as sociedades arcaicas, por um simbolismo da Morte e de um novo nascimento (2010: 156).

A leitura de Campbell nos faz distinguir as etapas dos mitos de iniciação: separação, iniciação e retorno (2007: 36); assim, destacamos alguns elementos importantes que devemos procurar na *graphic novel* “Astronauta: Magnetar”: a separação, o cenário mítico (selva, deserto, ventre, etc.) onde se dão as situações a serem superadas, morte, renascimento.

A presença do mito na obra narrativa.

Para evidenciar os símbolos que compõe as narrativas de iniciação, procuramos na obra em questão pelos temas redundantes que costuram a narrativa e evidenciam sua afinação com o pensamento mítico. Nos inspiramos no método de análise do Imaginário proposto por Durand, que ele chamou *mitocrítica*, um método de crítica literária, e também de crítica de discurso, que “estabelece que toda narrativa (...) possui um estreito parentesco com o *sermo mythicus*, o mito” (Durand, 1996: 246). A partir de seus estudos, Durand dirá que a justificativa da análise mitocrítica está no fato de que

(...) uma obra, um autor, uma época – ou, pelo menos, um “momento” de uma época – está “obcecada” (Ch. Mauron) de forma explícita ou implícita por um (ou mais de um) mito que dá conta de modo paradigmático das suas aspirações, dos seus desejos, dos seus receios e dos seus terrores (idem).

Este artigo não pretende afirmar, com uma breve investigação de uma breve obra, que a Passagem constitua o nosso “mito paradigmático”; tal asserção requer maior espaço assim como maior profundidade na análise e também maior número de análises de obras contemporâneas. A Ficção Científica, porém, parece um campo promissor a ser explorado nesse sentido que vimos em Durand. A presente investigação não se quer mais que o início de uma de investigação mitocrítica mais abrangente da Ficção Científica.

O simbolismo da passagem em *Astronauta: Magnetar*.

Antes de mais nada, cabe aqui uma breve introdução à história. O personagem principal está em uma missão solitária para visitar um ponto distante do universo, onde se encontra um Magnetar, que é, resumidamente, o que resta de uma estrela com massa de 10 a 40 vezes maior que nosso Sol depois que sua energia nuclear se esgota e ela explode, de modo que as camadas mais externas da estrela são lançadas no espaço. As camadas mais ao núcleo se comprimem e formam um corpo denso de campo magnético extremamente poderoso. Na expedição, um fragmento de asteroide atinge e danifica a nave do Astronauta, cortando suas comunicações e impedindo que ele deixasse o local de pouso. Sozinho, o protagonista deve procurar uma maneira de escapar dessa situação.

Salta aos olhos que o enredo se enquadra na definição de monomito, isto é, há um personagem principal que empreende uma viagem ao desconhecido, o que deixa sempre à espreita a possibilidade de que o personagem, ao superar os desafios, passe por alguma experiência de transcendência – um renascimento simbólico, que é afinal o centro em torno do qual gira o simbolismo da passagem. Procuraremos de modo resumido, em virtude do espaço que de dispomos para a fundamentação teórica e a própria análise, por tais símbolos, destacando os momentos chave da história.

As primeiras três páginas funcionam como um prólogo à história em si. Elas mostram o protagonista, Astronauta, ainda criança pescando com seu avô. Avançando para

a quarta página, vemos o Astronauta em missão solitária⁹, se aproximando de seu destino, o local onde se encontra o Magnetar. Temos aí a apresentação de um estado de coisas bem estabelecido – o Astronauta no sítio dos avós, um ambiente familiar – e uma ruptura desse estado. Lembramos um trecho de Eliade em que ele diz:

Se a posse de uma “casa” implica que se assumiu uma situação estável no mundo, aqueles q renunciaram a suas casas, os peregrinos e ascetas, proclamam por sua “marcha”, por seu contínuo movimento, o desejo de sair do mundo, a recusa de todas as situações mundanas. (Eliade, 2010: 149).

Vemos aí a separação que marca o início da jornada. Tão importante é o local para onde se terá que dirigir o herói, o protagonista. No caso, o cenário é o Universo, o vácuo espacial, assim como muitas vezes nas mitologias humanas, é o deserto o palco para a sucessão dos acontecimentos – ou a floresta, a montanha, enfim. Eliade dirá que no simples fato da partida, já se encontra um símbolo da morte: “a floresta, a selva, as trevas simbolizam o além, os “Infernos”.

Próximo ao Magnetar, há um cinturão de asteróides. Astronauta pousa sua nave no mais adequado para poder se aproximar melhor. Fora da nave, ele instala um sensor que deverá recolher dados da atividade do Magnetar. É então que o Magnetar gera uma onda de radiação, Astronauta se abriga entre os asteróides, porém a onda lança em direção à nave um grande pedaço de rocha. O impacto causa danos enormes. A nave funciona o suficiente para manter o suporte de vida, ou seja, não faltar oxigênio, proteger o Astronauta da radiação do Magnetar, etc. O protagonista está, a partir desse momento, naufragado, sozinho num canto distante do espaço. O termo de Campbell para esta fase da jornada é “o ventre da baleia”:

⁹ Como estabelecido por Maurício de Sousa, criador do personagem, o Astronauta sempre viaja sozinho em suas missões. Desde sua criação, ele é um solitário.

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, 2007, p. 91).

A partir de então, o protagonista passa os dias estudando as plantas da nave e fazendo reparos. Passam-se cento e quarenta e cinco dias sem que o personagem obtenha grandes resultados. Período que, se tivermos em mente a imagem do útero, pode ser comparado ao tempo de gestação. Encontramos então um Astronauta delirante, fora de si, que imagina haver outras pessoas dentro da nave. Ele arma então uma armadilha e sofre um acidente no processo. Tem início um devaneio: o Magnetar o chama para fora da nave. Enquanto Astronauta olha, o Magnetar assume a forma de seu avô, que lembra-lhe da escolha de viver solitário. O avô/Magnetar explode, destruindo a roupa espacial do protagonista, que cai nu em um rio. No rio, ele encontra Ritinha, sua amada de outrora, parentes. Mas a entidade que mais impressiona é uma caveira dentro de seu próprio traje espacial. Há algumas referências à morte neste trecho. O avô provavelmente já falecido; o Magnetar, que resulta da morte de uma estrela; a caveira dentro do traje; a ambiguidade da nave, que desempenha em um momento o ventre que gesta o alargamento da consciência que o personagem experimenta na alucinação, e em outro se afigura como túmulo, que aprisiona o personagem por ser incapaz de levá-lo dali.

Recobrando a lucidez, Astronauta procura nas plantas da nave a localização de um traje mecânico gigantesco, Titan, a única chance de deixar o asteróide sem a nave. Porém, significativo é o fato de que, para acessar o Titan, coisa que normalmente seria feita por comportas localizadas abaixo da nave, a única maneira é abrir caminho de dentro da nave mesmo. “Uma cesariana”, diz o Astronauta (2012: 60). Ele “traz à luz” aquilo que pode lhe oferecer um “renascimento”. Usando os propulsores do traje, Astronauta se afasta do Magnetar e do cinturão de asteróides. E então, no momento certo ele se ejeta do Titan e aciona um sinal de resgate na esperança de alguém captá-lo. A ejeção é bastante

significativa porque é análoga ao ato de deixar o útero materno. Aqui, numa história de ficção científica, porém, esse útero é feito de tecnologia espacial.

Engolido pelo Espaço, ele fica à deriva, enquanto sua reserva de oxigênio e temperatura interna de sua roupa começam a cair. Depois de perder a consciência, Astronauta acorda em uma base médica, dizendo que quer ir para casa.

Nas entrevistas reunidas sob o título “O poder do mito”, Campbell esclarece que em última análise a jornada do herói culmina na “transformação da consciência”. Ainda que se possa objetar que se trata de uma peça curta de uma história em quadrinho, “Astronauta: magnetar” apresenta os principais símbolos componentes dos mitos de iniciação, ou de passagem. Este artigo vem somar-se aos muitos outros trabalhos realizados com o propósito de evidenciar a presença do pensamento mítico nas produções contemporâneas.

Referências

- Armstrong, Karen. **Breve história do mito**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- Beyruth, Danilo. **Astronauta: magnetar**. Barueri: Panini Comics, 2012.
- Campbell, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- Campbell, Joseph; Moyers, Bill. **O poder do mito**. São Paulo: LogOn Editora Multimídia, 2009, 2 DVDs (354 min).
- Cazeloto, Edilson. **Sociabilidades gerenciadas: o discurso tecnológico e a colonização do futuro** [manuscrito] [2014].
- Durand, Gilbert. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo, 1988.
- _____. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- _____. Passo a passo mitocrítico. In: **Campos do imaginário**. Lisboa: Instituto Piaget, 1996 (Teoria das artes e literatura).

Eliade, Mircea. **Imagens e símbolos**: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012 (Coleção Tópicos).

_____. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2013 (Debates; 52).

_____. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010 (Biblioteca do pensamento moderno).

Felinto, Erick. Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Galáxia**: São Paulo, n. 6, p. 165-188, outubro 2003. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1341/830>-->. Acesso 17 Jun. 2014.

Franz, Marie-Louise Von. **Alquimia**: introdução ao simbolismo e à psicologia. São Paulo: Cultrix, 1996 (Estudos de psicologia junguiana por analistas junguianos).

Otero, Léo Godoy. **Introdução a uma história da ficção científica**. São Paulo: Lua Nova, 1987.

Pitta, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica editora, 2005.

Roberts, Adam. **The history of science fiction**. New York: Palgrave Macmillan, 2006 (Palgrave histories of literature).

Seed, David. **Science Fiction**: a very short introduction. New York: Oxford University Press, 2011. (Very short introductions; 271).

Shapiro, Harry L. (org.). **Homem, cultura e sociedade**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1972.

Vernant, Jean-Pierre. **Mito e religião na Grécia antiga**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.