

# MITOS EM “A BELA E A FERA” E *ONCE UPON A TIME*

**DANIELA SACUCHI AMERENO\***

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL), São Paulo, SP, Brasil.

Recebido em: 8 mar. 2019. Aprovado em: 18 jun. 2019.

Como citar este artigo: AMERENO, D. S. Mitos em “A Bela e a Fera” e *Once Upon a time*. *Cadernos de Pós-Graduação em Letras*, v. 19, n. 2, p. 91-103, 2019. doi: 10.5935/cadernosletras.v19n2p91-103


## Resumo

O objetivo deste trabalho é analisar a relação dos mitos e a jornada do herói com o conto de fadas “A Bela e a Fera” na série *Once upon a time*, a fim de identificar as características do texto e de suas personagens. Para isso, foi necessário fazer uma pesquisa sobre a trajetória do conto, desde suas possíveis inspirações, os contos originais, suas versões até a aplicação do enredo na série *Once upon a time*, que faz uma releitura contemporânea desse conto de fadas.

## Palavras-chave

Mito. Conto de fadas. “A Bela e a Fera”.

---

\* E-mail: daniela.amereno@mackenzie.br  
 <https://orcid.org/0000-0001-5001-2892>

## INTRODUÇÃO

Os contos de fadas encantam crianças e adultos desde sua criação, que data da época medieval. O mais instigante nessas simples histórias é que, além de entretenimento, elas são carregadas de valores e costumes. Para muitos de nós, os livros de infância são objetos sagrados. Muitas vezes destroçados de tão lidos, transportavam-nos de descoberta em descoberta, levando-nos a mundos inéditos e secretos que dão nova dimensão aos desejos infantis e contemplam os grandes mistérios existenciais (TATAR, 2004, p. 8).

Essas histórias merecem especial atenção, pois são de grande importância para a formação do indivíduo. Elas têm o poder não só de construir o mundo infantil da imaginação, como também de edificar o mundo adulto da realidade. E cada vez mais, o poder dessas histórias deriva não somente das palavras, como antigamente, mas também das imagens que as acompanham. Essas imagens, que podem ser de ilustrações de livros infantis ou em formato audiovisual, possuem uma força estética que exerce um domínio emocional muito forte.

Disseminados por diversas mídias os contos de fadas tornaram-se uma parte vital de nosso capital cultural. O que os mantém vivos e pulsando com vitalidade e variedade é exatamente o que mantém a vida vibrando: angústias, medos, desejos, romance, paixão e amor. Como nossos ancestrais, que ouviam essas histórias ao pé do fogo, em tabernas e quartos de fiar, continuamos a ficar petrificados por histórias sobre madrastas malvadas, bichos-papões sanguinários, irmãos rivais e fadas madrinhas (TATAR, 2004, p. 15).

As raízes históricas dos contos de fadas estão localizadas nos povos primitivos e dessa origem conservam um estrato profundo de significados. Em Franz (2005, p. 11), pelos escritos de Platão sabe-se que as mulheres mais velhas contavam às suas crianças histórias simbólicas, e desde então os contos de fadas estão vinculados à educação das crianças.

Segundo Bettelheim (2018), a mensagem que os contos de fadas transmitem, de maneira variada, é que a luta contra as dificuldades na vida é inevitável, faz parte da essência da existência humana. Contudo, se a pessoa não se amedronta e consegue enfrentar de modo resistente as adversidades que, muitas vezes, podem até ser injustas, ela dominará todos os obstáculos e, ao fim, emergirá vitoriosa. Diante desse poder dos contos de fadas, nas últimas décadas

os psicólogos infantis recorreram a eles para auxiliar crianças e adultos a resolver seus problemas. Tradicionalmente, o conto de fadas traz alívio ao sofrimento infantil, pois elabora simbolicamente os conflitos entre a criança e o mundo.

É claro que os contos não são perfeitos modelos de orientação moral. O filósofo Walter Benjamin (TATAR, 2004) louvou a determinação aguerrida dos heróis e das heroínas dos contos de fadas, lembrando que a moralidade referendada neles não está isenta de complicações e complexidades. Como os contos versam sobre conflito e violência e também sobre felicidade e virtudes, atraíram, ao longo dos séculos, tanto defensores entusiásticos quanto críticos severos.

O conto de fadas é apresentado de um modo simples, caseiro; não fazem solicitações ao leitor. Isto evita que até a menor das crianças se sinta compelida a atuar de modo específico, e nunca a leva a se sentir inferior. Longe de fazer solicitações, o conto de fadas reassegura, dá esperança para o futuro, e oferece a promessa de um final feliz (BETTELHEIM, 2018, p. 34).

É importante ressaltar a relação entre mito e contos de fadas, pois ambos são modelos para o comportamento humano, que nos falam na linguagem de símbolos, representando conteúdos inconscientes.

Segundo Bettelheim (2018), na maioria das culturas não existe uma linha clara separando o mito do conto de fadas. Alguns contos de fadas desenvolveram-se tendo como base os mitos; outras histórias foram incorporando o aspecto mítico. Dessa forma, mitos e contos de fadas têm muito em comum.

Mesmo tendo, tanto em mitos como em contos de fadas, as mesmas figuras e circunstâncias, e ocorrências místicas nos dois, há uma grande diferença na forma como são comunicados. De maneira elementar, podemos afirmar que o mito transmite algo totalmente único; os acontecimentos são extraordinários, infundem admiração e não poderiam acontecer a um mortal comum. Já nos contos de fadas, embora as situações sejam constantemente inabituais e improváveis, são apresentadas como comuns, algo que poderia acontecer a você ou a mim. Mesmo os mais notáveis encontros são relatados de forma casual e cotidiana (BETTELHEIM, 2018, p. 54).

Os contos de fadas são íntimos e pessoais, contando-nos sobre a busca de romance e riquezas, de poder e privilégio e, o mais importante, sobre um cami-

nho para sair da floresta e voltar à proteção e segurança de casa. Dando um caráter terreno aos mitos e pensando-os em termos humanos em vez de heróicos, os contos de fadas imprimem um efeito familiar às histórias no arquivo de nossa imaginação coletiva (TATAR, 2004, p. 9).

Dessa forma, o conto de fadas é muito mais próximo dos seres humanos comuns, fazendo com que o receptor se imagine na história. Tal fato explica o poder desses contos sobre a humanidade, mesmo com o passar das décadas.

Eles têm sido uma “alimentação” infinita para a mídia e os meios de comunicação, tanto que o cinema e o mercado publicitário utilizam as narrativas tradicionais dos contos de fadas ou sua essência para construir sua comunicação.

O fator relevante para o trabalho aqui proposto é a mudança conceitual na utilização dos contos de fadas nos produtos midiáticos que questionam e distorcem os valores tradicionais existentes. As histórias não são mais as mesmas, pois são contadas de maneiras diferentes, sob um novo enfoque que busca adaptá-las à realidade atual.

## MITOLOGIA E INSPIRAÇÕES

O conto “A Bela e a Fera” foi escrito originalmente por Gabrielle Suzanne Barbot de Villeneuve e lançado no livro *La jeune américaine*, em 1740. Dezesesseis anos depois, Jeanne-Marie Leprince de Beaumont publicou uma segunda versão na revista *Magasin des Enfants*, que popularizou a história.

A possível origem do conto tem seu fundamento no mito Eros e Psique, escrito por Lucio Apuleio, em Atenas, 125-180 d.C., na obra *Metamorfoses*. A versão utilizada neste estudo foi traduzida por Erich Neumann.

De acordo com a narrativa mítica,<sup>1</sup> Psique era a mais nova de três filhas de um rei de Mileto e era extremamente bela. Sua beleza era tanta que pessoas de várias regiões iam admirá-la, assombradas, rendendo-lhe homenagens que só eram devidas à própria Afrodite.

Profundamente ofendida e enciumada, Afrodite enviou seu filho, Eros, para fazê-la apaixonar-se pelo homem mais feio e vil de toda a terra. Porém, ao

<sup>1</sup> Narrativa adaptada de: [http://www.fafich.ufmg.br/~labfil/mito\\_filosofia\\_arquivos/eros\\_psique.pdf](http://www.fafich.ufmg.br/~labfil/mito_filosofia_arquivos/eros_psique.pdf). Acesso em: 25 fev. 2019.

ver sua beleza, Eros apaixonou-se profundamente. O pai de Psique, suspeitando que, inadvertidamente, havia ofendido os deuses, resolveu consultar o oráculo de Apolo, pois suas outras filhas encontraram maridos, e, no entanto, Psique permanecia sozinha. Através desse oráculo, o próprio Eros ordenou ao rei que enviasse sua filha ao topo de uma solitária montanha, onde seria desposada por uma terrível serpente. A jovem aterrorizada foi levada ao pé do monte e abandonada por seus pesarosos parentes e amigos. Conformada com seu destino, Psique foi tomada por um profundo sono, sendo, então, conduzida pela brisa gentil de Zéfiro a um lindo vale.

Quando acordou, caminhou por entre as flores, até chegar a um castelo magnífico. Notou que lá deveria ser a morada de um deus, tal a perfeição que podia ver em cada um dos seus detalhes. Tomando coragem, entrou no deslumbrante palácio, onde todos os seus desejos foram satisfeitos por ajudantes invisíveis, dos quais só podia ouvir a voz. Chegando à escuridão, foi conduzida pelos criados a um quarto de dormir. Certa de que ali encontraria finalmente o seu terrível esposo, começou a tremer quando sentiu que alguém entrara no quarto. No entanto, uma voz maravilhosa a acalmou. Logo em seguida, sentiu mãos humanas acariciarem seu corpo. A esse amante misterioso ela se entregou. Quando acordou, já havia chegado o dia e seu amante havia desaparecido. Porém, essa mesma cena se repetiu por diversas noites.

Enquanto isso, suas irmãs continuavam à sua procura, mas seu esposo misterioso a alertou para não responder aos seus chamados. Psique, sentindo-se solitária em seu castelo-prisão, implorava ao seu amante para deixá-la ver suas irmãs. Finalmente, ele aceitou, mas impôs a condição de que, não importando o que suas irmãs dissessem, ela nunca tentaria conhecer sua verdadeira identidade. Quando suas irmãs entraram no castelo e viram aquela abundância de beleza e maravilhas, foram tomadas de inveja. Notando que o esposo de Psique nunca aparecia, perguntaram maliciosamente sobre sua identidade. Embora advertida por seu esposo, Psique viu a dúvida e a curiosidade tomarem conta de seu ser, aguçadas pelos comentários de suas irmãs. Seu esposo alertou-a de que suas irmãs estavam tentando fazer com que ela olhasse seu rosto, mas, se assim ela fizesse, nunca mais o veria novamente, mas a curiosidade foi maior.

À noite, quando Eros descansava a seu lado, Psique tomou coragem e aproximou a lâmpada do rosto de seu marido, esperando ver uma horrenda criatura. Para sua surpresa, o que viu deixou-a maravilhada. Um jovem de extrema beleza estava repousando com tamanha quietude e doçura que ela

pensou em tirar a própria vida por haver dele duvidado. Enfeitiçada por sua beleza, demorou-se admirando o deus alado. Não percebeu que havia inclinado de tal maneira a lâmpada que uma gota de óleo quente caiu sobre o ombro direito de Eros, acordando-o.

Eros olhou-a assustado e voou pela janela do quarto, mandando-a embora. Psique ficou inconsolável. Tentou suicidar-se atirando-se em um rio próximo, mas suas águas a trouxeram gentilmente para sua margem. Foi então alertada para esquecer o que se passou e procurar novamente ganhar o amor de Eros. Psique, resolvida a reconquistar a confiança de Eros, saiu à sua procura por todos os lugares da terra, dia e noite, até que chegou a um templo no alto de uma montanha. Com esperança de lá encontrar o amado, entrou no templo e viu uma grande bagunça de grãos de trigo e cevada, ancinhos e foices espalhados por todo o recinto. Convencida de que não devia negligenciar o culto a nenhuma divindade, pôs-se a arrumar aquela desordem, colocando cada coisa em seu lugar. Deméter, para quem aquele templo era destinado, ficou profundamente grata e disse-lhe que, embora não pudesse a livrar da ira de Afrodite, podia ensiná-la a fazê-lo com as próprias forças e ordenou que ela fosse ao templo e oferecesse homenagens à deusa.

Afrodite, ao recebê-la em seu templo, não esconde sua raiva. Como condição para o seu perdão, a deusa impôs uma série de tarefas que deveria realizar, tarefas tão difíceis que poderiam causar sua morte, mas Psique consegue cumpri-las.

Irada com o sucesso da jovem, Afrodite planejou uma última tarefa, porém fatal. Psique deveria descer ao mundo inferior e pedir a Perséfone que lhe desse um pouco de sua própria beleza, que deveria guardar em uma caixa. Desesperada, subiu ao topo de uma elevada torre e quis atirar-se, para assim poder alcançar o mundo subterrâneo. A torre, porém, murmurou instruções de como entrar em uma particular caverna para alcançar o reino de Hades. Ensinou-lhe ainda como driblar os diversos perigos da jornada, como passar pelo cão Cérbero e deu-lhe uma moeda para pagar a Caronte pela travessia do rio Estige, advertindo-a de que quando Perséfone lhe desse a caixa maior que todas as outras, ela não deveria olhar dentro da caixa, pois a beleza dos deuses não cabia aos olhos mortais. Seguindo essas palavras, conseguiu chegar até Perséfone, que estava sentada imponente em seu trono e recebeu dela a caixa com o precioso tesouro. Tomada, porém, pela curiosidade em seu retorno, abriu a caixa para espiar. Em vez de beleza, havia apenas um sono terrível que

dela se apossou. Eros, curado de sua ferida, voou ao socorro de Psique e conseguiu colocar o sono novamente na caixa, salvando-a. Lembrou-lhe novamente que sua curiosidade havia novamente sido sua grande falta, mas que agora podia apresentar-se a Afrodite e cumprir a tarefa.

Enquanto isso, Eros foi ao encontro de Zeus e implorou a ele que apaziguasse a ira de Afrodite e ratificasse o seu casamento com Psique. Atendendo ao seu pedido, o grande deus do Olimpo ordenou que Hermes conduzisse a jovem à assembleia dos deuses e a ela foi oferecida uma taça de ambrosia. Então com toda a cerimônia, Eros casou-se com Psique, e no devido tempo nasceu seu filho, chamado Voluptas (Prazer).

## ONCE UPON A TIME

O seriado *Once upon a time* foi criado em 2011 pelos roteiristas Adam Horowitz e Edward Kiss e encerrou em 2017 com a sétima temporada.

A história se passa na cidade fictícia de Storybrooke, no estado de Maine, na região da Nova Inglaterra, cujos moradores são, em quase sua totalidade, personagens de contos de fadas que foram transportados da Floresta Encantada para o nosso mundo, o “mundo real”, por meio de uma maldição de Rumpelstiltskin<sup>2</sup> e da Rainha Má. Vivendo esse novo mundo, cada personagem ganha uma nova identidade, adaptada à realidade compartilhada pelos espectadores da série.

O seriado deu início ao seu conto de fadas contemporâneo com o seguinte texto:

Era uma vez, uma floresta habitada pelos personagens clássicos que conhecemos ou pensamos conhecer! Um dia eles se viram presos num lugar onde seus finais felizes foram roubados: o nosso mundo! [...] Foi assim que aconteceu [...]<sup>3</sup>

A série se apropria e se reapropria de diversos contos de fadas e os mistura para criar uma nova história, diferente do que costumamos ler, ouvir ou assistir, e sua sustentação depende, em grande parte, de um recurso fundamen-

2 Rumpelstiltskin é o antagonista de um conto de fadas de origem alemã, “O anão saltador”.

3 *Once upon a time* – temporada 1 – capítulo 1.

tal: a divisão do mundo diagético em dois espaços temporais paralelos habitados pelas mesmas personagens.

Uma característica importante é não só a presença de personagens dos mais variados contos de fadas, lendas e mitos, mas também a recomposição da identidade delas, portanto, a estrutura intertextual é extremamente rica.

Dentre as inúmeras personagens da série, como objeto deste estudo estão Rumpelstiltskin, que se apresenta de diversas formas, como o Senhor das Trevas, a Fera (referência ao conto “A Bela e a Fera”) e Mr. Gold (no “mundo real” em Storybrooke), pois a lenda do personagem está justamente em transformar palha em ouro, e a Bela, uma versão moderna da figura encontrada nos contos de fadas, mas com as mesmas características: linda, corajosa e altruísta.

## O MITO DE EROS E PSIQUE E “A BELA E A FERA” EM *ONCE UPON A TIME*

Conforme abordamos anteriormente, o mito de Eros e Psique é uma possível inspiração para Madame Villeneuve ter escrito o conto “A Bela e a Fera”, especialmente pelas semelhanças entre as personagens e as próprias narrativas. Assim como Psique, a personagem Bela tem sua beleza exaltada e se mostra com uma personalidade ativa ao fazer suas escolhas e decidir seu destino, com uma firmeza que contrasta com sua suavidade. Além disso, ambas foram obrigadas a cortar laços com seus familiares devido ao acordo que fizeram, contudo não desistiram do desejo de rever a família.

Já Eros é um monstro na visão de Psique, assim como Rumpelstiltskin, a Fera em *Once upon a time*, mas ambos se revelam como homens bonitos e admiráveis e sofrem uma metamorfose em suas histórias. Além do *status* das personagens femininas, Eros era um deus; a Fera, um príncipe; e Rumpelstiltskin, o senhor das trevas.

A narrativa do mito e do conto se desenrola com Psique e Bela sendo obrigadas a permanecer com um “monstro” e se separar de suas famílias. Ambas passam por provações até tomarem consciência de seus sentimentos e lutarem por seu amor a despeito das opiniões alheias.

Dessa forma, podemos evidenciar uma relação entre o mito de Eros e Psique com o conto “A Bela e a Fera” na adaptação contemporânea em *Once upon a time*.



## A JORNADA DE BELA

A jornada do herói foi conceituada por Joseph Campbell em 1949, criando uma estrutura presente nos mitos e replicada em todas as boas histórias já contadas e recontadas pela humanidade. Usaremos para este trabalho a estrutura de Christopher Vogler (2006, p. 47) que, baseado no conceito de Campbell, divide a jornada do herói em 12 passos essenciais para a construção de uma história:

A jornada do herói é uma armação, um esqueleto que deve ser preenchido com os detalhes e as surpresas de cada história individual. A estrutura não deve chamar a atenção e nem ser seguida com rigidez demais. A ordem dos estágios é apenas uma das variáveis possíveis. Alguns podem ser eliminados, outros podem ser acrescentados. Podem ser embaralhados. Nada disso faz com que percam seu poder. Os valores da Jornada do Herói é que são importantes.

O herói tem suas origens ligadas aos mitos greco-romanos, como pessoas que venceram seus medos e suas limitações para se tornarem eternas. Segundo Christopher Vogler (2006), o herói é alguém disposto a sacrificar suas necessidades em benefício dos outros, e a jornada do herói inicia-se com a separação de sua família, de sua comunidade ou de sua tribo. Bela, nos contos de Villeneuve e Beaumont ou em *Once upon a time*, nunca se recusou a ocupar o lugar do pai, mesmo que isso significasse a separação de sua família e pudesse levá-la à morte, o que nos leva a outras características marcantes do herói: ação e sacrifício.

No fundo, apesar de sua infinita variedade, a história de um herói é sempre uma jornada. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real: um labirinto, uma floresta ou caverna, uma cidade estranha ou um país estrangeiro, um novo local que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam. Mas existem outras tantas histórias que levam o herói para uma jornada interior, uma jornada da mente, do coração ou do espírito. Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, fazendo uma jornada de um modo de ser para o outro: do desespero à esperança, da fraqueza à força, da tolice à sabedoria, do amor ao ódio, e vice-versa. Essas jornadas emocionais é que agarram uma plateia e fazem com que valha a pena acompanhar uma história (VOGLER, 2006, p. 35).

O herói possui ainda características que toda a sociedade almeja, o ideal. No caso de Bela, além da personalidade, ela é uma mulher muito linda, forte e altruísta, sendo essas características enfatizadas durante toda a narrativa.

E o que traz à tona o que o herói tem de melhor são as sombras, que desencadeiam a atitude para que a personagem assuma a posição de herói. No caso da adaptação do conto para a série *Once upon a time*, Rumpelstiltskin seria a sombra que faz com que Bela inicie sua jornada. Apresentado inicialmente como antagonista da história, com o passar dos episódios, podemos enxergar uma humanização da personagem, e os dois avançam numa espécie de espelhamento de suas atitudes que refletem nas ações de cada um.

Dessa forma, a Figura 1 representa uma síntese da jornada de Bela, baseando-se nos 12 passos definidos por Christopher Vogler, para tornar-se uma heroína em *Once upon a time*.



Figura 1 – A jornada de Bela em *Once upon a time*.

Fonte: Elaborada pela autora.

Analisando a Figura 1, podemos encontrar uma narrativa cuja personagem Bela perpassa pelos passos principais na construção de uma jornada para tornar-se uma heroína na série *Once upon a time*, preservando as características pautadas nas referências do conto original. É importante destacar que Bela é personagem constante da série durante seis temporadas, portanto a análise sintetizada considera o percurso dela de uma maneira generalizada.

## A ROSA

Torna-se ainda de suma importância para este trabalho a análise de um elemento que se transformou em um símbolo do conto “A Bela e a Fera”: a rosa. Segundo a mitologia grega, as primeiras rosas vermelhas brotaram do sangue de Adônis, o amado de Afrodite, tornando-se assim (a rosa) o símbolo do renascimento e do amor. Ainda, segundo o *Dicionário de símbolos*, Chevalier e Gheerbrant (2003, p. 893) afirmam: “Por sua relação com o sangue derramado, a rosa parece ser frequentemente o símbolo de um renascimento místico”.

Na análise do conto original, a rosa é um elemento fundamental do conto a “Bela e a Fera”, pois, ao ser roubada, contribui para o desenrolar da trama, sendo um marcador importante para o antagonista da história.

Na série *Once upon a time*, a rosa assume outra posição na narrativa. No episódio em que o noivo de Bela, Gastão, tenta resgatá-la do castelo de Rumplestilktin, a Fera o transforma numa rosa e a entrega para Bela. Nesse momento, a rosa tem o significado de um renascimento místico de Bela. Ela havia se entregado à morte quando concordou em seguir com a Fera, mas, ao receber a rosa, que na verdade é seu noivo transformado por um feitiço, encontra novas possibilidades.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A história “A Bela e a Fera”, assim como *Once upon a time*, apresenta-nos uma releitura do mito de Eros e Psique, à medida que suas personagens possuem as mesmas características: Psique era uma mortal com uma beleza exuberante que se apaixona por uma figura que pensa ser um monstro, sem saber

que na verdade se tratava de Eros, o deus do amor; e Bela, uma mulher linda que se apaixona por Rumpelstiltskin, a Fera na série.

Bela apropria-se de heroína quando sua atitude fala mais alto que seu comportamento, aceitando o chamado à aventura e tornando-se um símbolo da alma em transformação, da jornada rumo ao crescimento e à aprendizagem. Uma mulher que conseguiu vencer suas limitações e pode voltar à vida comum como um novo ser, com um novo entendimento.

A série *Once upon a time*, apesar de nos apresentar uma releitura contemporânea do conto, retrata personagens com resgates e referências que se misturam formando novas identidades, sempre apoiadas em referências literárias originais.

## Myths in the “Beauty and the Beast” and *Once upon a time*

### Abstract

This paper aims to analyze the relation between myths and the hero's journey focusing on the fairy tale “Beauty and the Beast” from the TV show *Once upon a time* in order to identify characteristics of the text and its characters. For that, it was necessary to do a research about the history of tale, considering its possible inspirations, the original tales, and its many versions to the application of the plot in the TV show *Once upon a time*, with its contemporary retelling of this fairy tale.

### Keywords

Myth. Fairy tale. “Beauty and the Beast”.

## REFERÊNCIAS

A BELA e a Fera (*Beauty and the Beast*). Direção: Bill Condon. Produção: David Hoberman e Todd Lieberman. EUA: Walt Disney Pictures, 2017. 129 min, cor.

BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fadas*. 36. ed. Rio de Janeiro: São Paulo: Paz e Terra, 2018.

BEUAMNONT, J.-M. L. de; VILLENEUVE, G.-S. B. de. *A Bela e a Fera*. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

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

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 18. ed. rev. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.

FRANZ, M. L. V. *A interpretação dos contos de fadas*. 5. ed. São Paulo: Paulus, 2005.

NEUMANN, E. *Eros e Psique: amor, alma e individualização no desenvolvimento do feminino*. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 2017.

TATAR, M. *Contos de fadas – edição comentada e ilustrada*. São Paulo: Jorge Zahar, 2004.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.