

**AS SETE PELES DE ASMODEU:
A manifestação do Mal em *Hoje é dia de Maria* (2005)**

João Gabriel Carvalho Marcelino

Mestrando do Programa de Pós-graduação em Linguagem e Ensino – UFCG. Especialista em Metodologia de Ensino de Língua Portuguesa e Literatura – Uniasselvi. Licenciado em Letras – Língua Portuguesa e Respectivas Literaturas – FASETE. joaogabrielcarvalho@hotmail.com

Maria do Socorro Pereira de Almeida

Doutora em Literatura e cultura, professora da UFRPE/UAST. socorroliteratura@hotmail.com

RESUMO

Este trabalho objetiva realizar uma leitura do antagonista da narrativa de *Hoje é dia de Maria* (2005), o demônio Asmodeu e como ele apresenta-se nas duas Jornadas. Para tanto, a pesquisa recorre a revisão bibliográfica, observando a representação do Mal na narrativa através das formas do Diabo; da simbologia representada no campo e na cidade, portanto, recorre-se aos estudos de Chevalier e Gheerbrant (2015), Menezes e Wanderley (1997), Ronecker (1997), Nogueira (2002) entre outros. A pesquisa possibilita perceber que o mal é um aspecto importante para o andamento na narrativa pois, tal qual a vida humana, a necessidade de superar as dificuldades e de confrontar aquilo que a prejudica.

Palavras-chave: Hoje é dia de Maria. Simbólico. Mal.

ABSTRACT

This paper aims to conduct an analysis of the antagonist of the narrative *Hoje é dia de Maria* (2005), the demon Asmodeu, and how he presents himself in both journeys. For this, the research makes use of the bibliographical review, observing the representation of the evil in the narrative through the forms of the Devil; of the symbology represented in the country and in the city, therefore, resorting to the studies of Chevalier and Gheerbrant (2015), Menezes and Wanderley (1997), Ronecker (1997), Nogueira (2002), among others. The research makes possible to notice that the evil is an important aspect to the progress of the narrative because, such as it is in the human life, there's the necessity of overcoming things that are harmful.

Keywords: Evil. Symbol. Today is Maria's Day.

1 INTRODUÇÃO

A obra “Hoje é dia de Maria”, fruto do trabalho do teatrólogo e pesquisador cultural Carlos Alberto Soffredini, evidencia aspectos da cultura popular brasileira, dentre eles a dialética e a religiosidade, havendo definições de bem e mal em uma perspectiva binária baseadas na influência religiosa do cristianismo na história cultural brasileira.

Este trabalho objetiva realizar uma leitura do antagonista da narrativa de *Hoje é dia de Maria*, o demônio Asmodeu, observando a forma que ele se apresenta durante a jornada rural e a jornada urbana da protagonista, e refletir sobre como alguns elementos simbólicos estão associados ao Mal e ao desenrolar da narrativa.

Para os fins apresentados anteriormente, a pesquisa recorre a revisão bibliográfica para apresentar os resultados da pesquisa, observando a representação do Mal na narrativa através dos vilões; da simbologia representada no campo e na cidade, portanto, recorre-se aos estudos de Chevalier e Gheerbrant (2015), Menezes e Wanderley (1997), Ronecker (1997), Nogueira (2002) entre outros.

2 AS SETE PELES DE ASMODEU

A figura de Asmodeu tem origem nos deuses tribais anteriores a grande expansão do Cristianismo, nesse sentido, Nogueira o apresenta como *Aeshma* deva a “divindade persa da tempestade que representa, na lenda de Salomão, o papel de rei dos demônios e, sem apresentar um caráter maligno, converte-se no demônio da lascívia” (2002, p. 18). Inicialmente como um Deva¹, *Aeshma* deva não tem carga maligna na sua representação, entretanto, ao ter sua cultura de origem subvertida ao Cristianismo, ele assume a caracterização do demônio da Lascívia.

Para o autor ainda “*Asmodeus*, o demônio da luxúria era também um serafim” (NOGUEIRA, 2002, p. 73) como o cristianismo narra que Lúcifer não foi o único que caiu do céu, junto a ele foram expulsas legiões de anjos de todas as classes, incluindo serafins como *Asmodeus*.

Ronecker apresenta o personagem com uma representação mais tenebrosa, descrevendo-o como

¹ Espírito benigno, porém menos importante que os deuses.

Asmodeu: demônio destruidor, superintendente das casas de jogos infernais. Possui três cabeças: uma de touro, uma de homem de hálito inflamado, e uma da carneiro. Mostra-se a cavalo em um dragão, tem cauda de serpente e pés com a forma de patas de ganso. (1997, p. 43)

Observando o aspecto destruidor de Asmodeu descrito por Ronecker, pode-se perceber uma interpretação no *corpus* desta pesquisa. Todavia a representação imagética do personagem não está relacionada com as representações apresentadas pelo autor, uma vez que a forma demoníaca de Asmodeu é apresentada já como uma reinterpretação da divindade das florestas grega, Pã, como podemos perceber na descrição de Nogueira “O grande modelo que influenciou toda uma iconografia diabólica foram as clássicas imagens de Pã e dos sátiros: criaturas meio homem, meio bode, como chifres cascos partidos, olhos oblíquos e orelhas pontiagudas” (2002, p. 67) como está representado na imagem a seguir

Figura 1: Asmodeu Original



Fonte: Episódio Onde o Fim Nunca Termina

A representação do Asmodeu Original se dá de acordo com a iconografia cristã, além disso, o personagem pode mudar de forma, o que pode ser justificado com os estudos de Nogueira

As diversas formas de apresentação da figura do Maligno seguem uma tradição mais ou menos consciente: tanto o tentador como o instrumento de sua tentação e o cortejo de entidades inferiores que participam da esfera do Mal aparecem com caracteres burlescos, objetos de uma ridicularização, que mostrem a sua inferioridade implícita frente as figuras revestidas de santidade. *O Diabo faz medo e faz rir; treme-se ao ver o Inimigo, mas também se vê Deus que será mais forte, e as conseqüências se tranquilizam.* (2002, p. 45)

Tal qual o divino se apresenta na obra através de figuras serenas como Nossa senhora da Conceição e Nossa Senhora de Aparecida, o mal é representado por Asmodeu através de sua habilidade de assumir sete formas, cada uma delas marcadas por trejeitos e comportamentos que constituem um aspecto de escárnio sobre o personagem, transformando o vilão em uma figura alegórica e satirizada.

O nome Asmodeu pode também compreender um anagrama observando a fala popular, reorganizando as letras, *Asmodeu* pode se tornar o vocativo *A/mo/deus* contendo também um chamado à deus, uma vez que o demônio pode ser visto como a febre que consome o corpo de Maria.

É possível observar também que Asmodeu e as Santas aparecem na obra representando outro aspecto estudado por Wanderley e Menezes relacionados à estrutura social do sertão. Estes são, para as autoras, a Religião e o Sobrenatural que representam “a dimensão transcendental do homem. Exercita-se de forma institucionalizada ou não, em torno da ideia de um ou vários seres sobrenaturais e de sua relação com o ser humano” (1997, p. 14) a idealização de uma definição de bem e mal bem dividida e representada por figuras sobrenaturais colocam as Santas e Asmodeu como a parte transcendental de Maria em sua jornada de recuperação.

Diante disto, a aparição de Asmodeu nas duas narrativas será tratada separadamente nas seções a seguir.

2.1 Primeira jornada

Ao longo da narrativa, Maria se encontra e reencontra com Asmodeu em suas diferentes formas, estas são todas variações do Asmodeu Original, a figura meio homem meio bode que possui as sombras das crianças carvoeiras.

Durante a Primeira Jornada, Asmodeu é apresentado como o comprador de Sombras, ele detém as sombras das crianças carvoeiras e troca a sombra de Zé Cangaia por um sanduiche, é nesse evento que a menina encontra Asmodeu e o invoca na encruzilhada para desafiá-lo e devolver a sombra de Zé.

Asmodeu Bonito aparece logo após o Asmodeu original, nessa forma, ele se apresenta como um homem bonito, o qual seduz suas vítimas com sua beleza e com sua lábia para conseguir as sombras.

As sombras assumem o aspecto de representação da alma das pessoas descrito por Chevalier e Gheerbrant

Segundo uma tradição, o homem que vendeu sua alma ao diabo perde com isso sua sombra. O que significa que, por não se pertencer mais, ele deixou de existir enquanto ser espiritual, enquanto alma. Não é mais o demônio que faz sombra sobre ele; ele não tem mais sombra, porque não tem mais ser. (2015, p. 843)

Portanto Asmodeu busca possuir as sombras para, lentamente, puxar as pessoas de quem ele comprou as sombras para o inferno roubando o ser do próprio ser. Para executar sua função, Asmodeu recorre a todas essas formas apresentadas – algumas possuindo mais influência na narrativa do que outras.

As figuras de Asmodeu Brincante, Asmodeu poeta, Asmodeu velho, Asmodeu Sátiro e Asmodeu mágico aparecem brevemente, tentando convencer Maria ou o Pai dela à venderem suas sombras ao demônio. Cada uma delas, utilizando o que pode realmente corromper a pessoa, Asmodeu desafia Maria e entorta o caminho dela; se vale do desespero do Pai de Maria para encontrar a menina na tentativa de conseguir a sombra dele; utiliza o coração partido de Quirino para que ele sequestre o amado de Maria na tentativa de separar os dois.

Todas as habilidades e poderes de Asmodeu apresentados na Primeira e na Segunda Jornadas podem ser explicadas por sua origem etérea, pois como afirma Agostinho “[...] os demônios, pelo fato de possuírem corpos etéreos, tem faculdades extraordinárias de percepção e são capazes de se transportar através do ar com uma velocidade incomparável” (apud NOGUEIRA, 2002, p. 29) como sua natureza, assim como a descrita para os anjos é etérea, ele pode viajar entre lugares diferentes de forma instantânea.

A invocação de Asmodeu é feita na encruzilhada, por Maria, enquanto ele está tentando o Pai da Menina, instantaneamente ele aparece na encruzilhada, local que, segundo Cascudo, no *Dicionário do folclore brasileiro* (2001)

Encruzilhada. Onde os caminhos se cruzam, quadrifurcus, quatrivium, lugar clássico de invocações e encantamentos para todos os povos. Local dos demônios, chamados pelo poder rogatório e dos deuses noturnos, sinistros e misteriosos. (p. 212)

A encruzilhada é recoberta por superstições e lendas que permeiam, especialmente no que diz respeito à magia e ao mistério, os “despachos” e “trabalhos” são depositados nesse encontro de

caminhos, assim como a invocação de demônios é feita neste espaço. Além disso Asmodeu tem demonstrações de poder que transcendem esfera do transporte instantâneo, na passagem a seguir

Eu sou o senhor dos descaminhos, do escuro que não tem fim... onde geme a solidão e o amor está ausente! Por isso sinto frio, muito frio no coração e, assim, caminho só, desde as antigas eras. Meu coração é gelado, minha inveja é gelada, meus olhos, minhas lágrimas geladas. (ABREU; CARVALHO, 2005, p. 278- 279)

A fala de Asmodeu é utilizada para ele invocar o inverno que congela o sertão, o personagem tem domínio sobre o clima assim como sobre o próprio tempo cronológico. Ele pode fazer Maria se tornar adulta e voltar no tempo para um ponto antes mesmo da morte da Mãe de Maria, seus poderes são extensos e capazes de mexer com a própria realidade, como podemos ver a seguir

Diacho! Ô, réiva! Será que meti os pé pelas mão! Nas gana de impedi a união com o amado dela, devorvi a infância de Maria in ante da mãe morre! Mai deixe'stá! Vô fazê tudo de novo. E dessa vez num erro! (ABREU; CARVALHO, 2005, p. 370)

Ele pode alterar a cronologia, fazendo com que a narrativa retorne a um ponto em que muito do que foi vivido por Maria deixe de existir, mas criando também uma inconsistência em que ela volta à infância antes do começo da narrativa, mas mantendo tudo aquilo o que ela fez na jornada.

Além do controle temporal, Asmodeu pode existir ao mesmo tempo em todas as suas formas:

Figura 2: Asmodeu em suas diferentes formas



Fonte: Episódio Onde o Fim Nunca Termina

As sete formas de Asmodeu marcham para confrontar Maria, a derrota dele se dá pelo poder de um espelho dado à menina pelo Mascate com a seguinte orientação “O que está encoberto é mistério, e o mistério tem sempre mais valor” (ABREU; CARVALHO, 2005, p. 337) e “Só descubra o espeio quando seu coração mandá” (ABREU; CARVALHO, 2005, p. 337).

Quando os sete Asmodeu confrontam a menina ela utiliza o espelho para destruir os demônios, restando no final apenas uma flor vermelha no lugar em que Asmodeu “morre” na Primeira Jornada. O objeto da derrota de Asmodeu não por acaso é o espelho, aparelho refletor que faz o mal voltar a ele mesmo e ainda traz a perspectiva do imaginário social popular da Lei do retorno, além de ser um representante da queda de Lúcifer.

2.2 Degunda jornada

As formas de Asmodeu que se apresentam na Segunda Jornada começam suas aparições através de *Asmodeu piteira/gato* e *Asmodeu Cartola*, ambos donos de um Clube de Dançarinas que buscam aliciar Maria para que esta se torne uma *Piano Baby* e cante para entreter o público. Entretanto, essas figuras são as que mais se aproximam do Asmodeu Original, tendo em vista as habilidades etéreas do demônio, ele existe ao mesmo tempo em dois lugares e essas duas existências interagem ao longo na narrativa.

O Asmodeu Piteira revela então um lado que não é esperado em um demônio, uma vez que ele canta “Sinto que minha alma quer recuperar a brancura do linho” (ABREU; CARVALHO, 2005, p. 513) podemos perceber que mesmo o diabo que supostamente é unilateral e mau, compreende uma certa dualidade, querendo reassumir uma existência boa e angelical, causando a transformação dele em gato para, mais uma vez, tentar derrotar Maria.

O *Asmodeu Marinheiro* se revela para Maria tentando hipnotizá-la para que a menina pule no mar do esquecimento, a figura aparece trajado como um marinheiro americano, que tenta a menina com sua fala misturando inglês e português “Jump! Pula no mar do esquecimento!/Come on, Maria./ Jump! Pula! Jump!” (ABREU; CARVALHO, 2005, p. 481) a tentação do diabo perde o efeito por causa da distância entre a língua estrangeira e a fala popular, em que Asmodeu ao entoar “The Ocean! Repete, Maria: ocean...” o Ocean tem a pronúncia semelhante ao Oxent, despertando a menina para a situação de risco em que estava.

O *Asmodeu Rábula* e o *Asmodeu Juiz* aparecem para julgar Dom Chico Chicote, eles, junto aos executivos carregam a representação de um poder opressor que condena os pobres e liberta os ricos, tendo em vista que ambos querem à todo custo a condenação de Dom Chico mesmo com a forte oposição popular, que canta

Meu brasão é um ramo verde,
Verde vivo de esperança
Que a justiça julgue justo
Ou se quebre essa balança.
(ABREU; CARVALHO, 2005, p. 491)

A injustiça é combatida pelo povo, mesmo com a condenação de *Asmodeu Juiz* de jogar Dom Chico no Mar do Esquecimento, o que é interrompido pelo despertar do gigante.

A figura feminina de Asmodeu, *Asmodéia*, contempla a relação do demônio com a lascívia, vista anteriormente no *Asmodeu Bonito* da primeira Jornada, a diaba é representada na imagem a seguir

Figura 3: Asmodéia



Fonte: Episódio A Guerra

Como figura hipersexualizada, Asmodéia contempla elementos figurativamente eróticos, apresentando um comportamento orgástico e sedutor, ao tentar convencer o poeta Dom Chico a pular no Mar do esquecimento “Como pedra e sem ruído/ cairão vossas rezas/ para o fundo do infinito” (ABREU; CARVALHO, 2005, p. 528).

O fim do Asmodeu Original se dá pela lança do último cavaleiro, o cavaleiro a quem Maria clama por Justiça; Asmodeu morre e renasce na sequência a seguir

Figura 4: A morte de Asmodeu e o Nascimento de Zé do Riachim



Fonte: Episódio *O Retorno*

A “morte” de Asmodeu pode ser vista como o exorcismo do Mal que havia em Maria, Asmodeu pode ser interpretado como a manifestação da doença, em uma jornada de cura, quando ele é exorcizado, a menina pode enfim encontrar o caminho de volta para a sua consciência.

A projeção do mal que aflige Maria na imagem de Asmodeu pode ser explicada por Ronecker, para o autor “Está na natureza do ser humano projetar seus temores e seus fantasmas em outro, como se isso lhe permitisse desembaraçar-se deles ou, aceitá-los, nomeando e identificando-os” (1997, p. 44) em uma leitura possível, a doença que consome o corpo de Maria pode ser vista como o temor que encarna no demônio em uma tentativa de se desvencilhar dele.

Outra leitura possível é a da batalha da natureza humana entre bem e mal, vista anteriormente em Dr. Jekyll e Mr. Hyde, nesse sentido Ronecker afirma ainda que “O homem meio-anjo e meio-demônio, deve integrar a dualidade (múltipla) de sua personalidade, a fim de tornar-se completo e equilibrado” (1997, p. 45) Asmodeu seria então uma parte da personalidade de Maria, tendo em vista que a incompletude é algo questionado pela menina no início da Primeira Jornada, pois a menina acredita que existam pessoas puramente boas.

A derrota de Asmodeu pode, por fim, ser vista na perspectiva de Ronecker através da Jornada do Herói engolido pelo monstro

Dominar o medo já é vencer o monstro. O herói devorado pelo monstro não morre necessariamente: passa por transformação que o torna apto a penetrar os segredos do mundo interior do espírito. Portanto, o monstro é também símbolo de ressurreição. **É o caos que todos devem atravessar antes de poder estruturar-se** [grifo nosso]: a passagem pelas trevas desemboca na luz (*post tenebras, lux*, “depois das trevas, a luz”). Cada um deve ultrapassar em si próprio o desconhecido e o incompreensível, que são terríficos somente porque desconhecidos e incompreensíveis. (1997, p. 47)

A viagem de Maria através das duas jornadas representa, como podemos ver em destaque, o caos necessário para que Maria encontre a ordem dentro de si, a jornada é algo espiritual, uma batalha contra os próprios demônios da menina para que no fim ela possa acordar da enfermidade curada.

3 O SIMBÓLICO E A REPRESENTAÇÃO DO MAL

A representação do Mal na obra revela-se também através das diversas simbologias que se apresentam através dos elementos naturais, números e cores presentes na obra.

O número de formas que Asmodeu assume também revela algumas simbologias relacionadas ao número sete, tendo em vista que em cada jornada o personagem assume sete formas. O número sete é associado à perfeição, para Chevalier e Gheerbrant é um “número mágico” (2015, p. 828) o que pode ser inferido nas habilidades de Asmodeu de controle sobre o tempo, o clima e as formas. Além disso, para os mesmos autores “Trata-se de um número sagrado, geralmente benéfico, por vezes maléfico. Um ditado declara que o sete é difícil” (2015, p. 829) a ambiguidade do número sete revela-se também nas ações de Asmodeu, no sentido de que, de certo modo, as ações do vilão acabam por influenciar tanto negativamente quanto positivamente a jornada de Maria.

Outro aspecto relevante na observação da simbólico na obra é o espaço/ambiente, nele podemos observar a natureza que, na perspectiva de Wanderley e Menezes é vista como:

[...] cenário onde se desenvolvem as ações humanas, composta dos elementos água (rios, mar chuva, vereda etc.); fogo (sol, calor, chama etc.); ar (nuvens, redemoinhos, ventanias, pancada de vento, vento encanado etc.); levam-se em conta, ainda, as referências à flora, à fauna e à natureza construída (estradas, campos de cultivo, casas, açudes, cacimbas etc.)” (1997, p. 13-14)

A natureza então mostra características dos personagens e da própria narrativa, revelando os próprios elementos da natureza – o clima, por exemplo – como representantes dos acontecimentos da narrativa.

Além disso, a simbologia torna possível a observação da relação entre homem e natureza, retornando à definição do objeto de estudo da Ecocrítica, descrito por Greg Garrard no livro *Ecocrítica*, assim, para o autor “a definição mais ampla do objeto da ecocrítica é a do estudo da relação de humano e não humano[...]” (2006, p. 16). O estudo da relação entre homem e natureza através da simbologia propõe a análise da construção do significado dos elementos naturais em associação com o sentido disposto na narrativa.

Durante a Segunda Jornada, Maria encontra o Gigante adormecido, a figura que engole a menina no primeiro encontro a levando para o lixão em que a Carvoeira está, nesse ambiente acontece o seguinte diálogo

MARIA

Mai que lugar é esse de agora?

CARVOEIRA

Nesse lugá fica tudo o que a cidade joga fora. Até as pessoa.

MARIA

Entonce nós tamo mermo no meio do pesadelo do gigante?

CARVOEIRA

Não, Maria, tamo é no meio da realidade do mundo.

(ABREU; CARVALHO, 2005, p. 404)

Durante a narrativa do episódio *Terra dos Sonhos* Maria passa pela transição entre o sertão e a cidade, nesse sentido a figura pode carregar o significado dado por Chevalier e Gheerbrant, que afirmar que “O gigante representa tudo aquilo que o homem tem de vencer para libertar e expandir sua personalidade” (2015, p. 470) o gigante não representa somente a transição entre o real e o onírico, mas quando este desperta, anunciado pelo grito de Maria “O gigante acordou!” (ABREU; CARVALHO, 2005, p. 494) ele apresenta o maior desafio enfrentado pelos moradores da cidade e pela menina.

Ao ser o prenúncio da guerra, o gigante assume uma perspectiva semelhante à céltica, descrita por Chevalier e Gheerbrant “Grande número de personagens mitológicos celtas são, também, gigantes, mas, de modo geral, o gigantismo é sinal, não do outro mundo, mas dos Fomóiré ou poderes infernais” (2015, p. 470) os poderes infernais sinalizados pelo gigante trazem o inferno para a terra, fazendo daquele ambiente a casa de Asmodeu, além de outros personagens que representam a morte e a desordem como a Parca que corta o fio da vida das pessoas tecido pela parca que aparece no início da Segunda Jornada com a roca, objetos que para os mesmos autores “simboliza o desenrolar-se dos dias, a existência cujo fio deixará de ser tecido, quando

a roca se esvaziar” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 782). A simbologia do desenrolar dos dias mistura-se à significação do fio dada pelo mesmo autores de “agente que *liga todos os estados da existência entre si, e ao seu princípio[...]*” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 431) representando então a conexão entre a mente da menina e o corpo físico febril que está, de certo modo, causando sua viagem.

Outro símbolo relevante na mitologia de “Hoje é dia de Maria” é o Mar, o primeiro elemento buscado pela menina na Primeira Jornada e o caminho que a leva para a terra dos sonhos na Segunda Jornada, o Oceano aparece circundando a cidade em que a segunda narrativa se passa tendo o nome de Mar do Esquecimento, lugar em que, como o nome já sugere, aqueles que se banham com as águas perdem as memórias.

A busca pelo mar é, para Chevalier e Gheerbrant, “Símbolo da dinâmica da vida. Tudo sai do mar e tudo retorna a ele: lugar dos nascimentos e transformações e dos renascimentos.” (2015, p. 592) o mar é o alvo de Maria, portanto é ele que, de certo modo, leva a menina a um renascimento, quando ela alcança as águas e é puxadas pelas ondas para a terra dos sonhos.

Além disso as águas em movimento do mar representam para os mesmos autores “um estado transitório entre as possibilidades ainda informes das realidades configuradas, uma situação de ambivalência, que é a de incerteza, de dúvida, de indecisão, e que pode se concluir bem ou mal” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 592). A inconstância das águas do mar representam também a inconstância da vida, no caso de Maria a incerteza e a dúvida estão presentes na jornada da menina buscando a cura para a sua enfermidade, o que pode acabar bem ou mal.

A simbologia então constitui a ambiguidade de sentidos presentes na narrativa, apresentando as possibilidades que os caminhos percorridos por Maria apresentam para a culminância da jornada da menina.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A representação do Mal em “Hoje é dia de Maria” pode ser vista através dos personagens antagonistas, da simbologia e dos regimes de imagens, que revelam não só o mal, mas também a idealização construída na sociedade sobre as figuras que prejudicam de alguma maneira o ser,

além disso é possível observar que a obra evidencia as relações de poder no Sertão e na Cidade e como a divisão social cria figuras antagônicas nesses ambientes.

As formas que Asmodeu assume no campo e na cidade, revelam também os aspectos que representam o mal em diferentes meios sociais, seja como um aspecto que remonte a tentação em um jogo de manipulação; seja por representar a injustiça associada ao poder, o demônio manipula as pessoas e a natureza causando problemas não só a Maria.

Assim, podemos dizer que o mal é um aspecto importante para o andamento na narrativa pois, tal qual a vida humana, a necessidade de superar as dificuldades e de confrontar aquilo que prejudica o ser humano coloca a protagonista para fazer suas jornadas em busca do retorno.

REFERÊNCIAS

ABREU, Luís Alberto de; CARVALHO, Luiz Fernando. **Hoje é dia de Maria**. São Paulo: Globo, 2005.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 10 ed. São Paulo: Global, 2001.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 27 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2015.

GARRARD, Greg. *Ecocrítica*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2006.

HOJE é dia de Maria. Direção: Luiz Fernando Carvalho. Produção: Luiz Fernando Carvalho e Luís Alberto de Abreu. Intérpretes: Carolina Oliveira; Letícia Sabatella; Rodrigo Santoro; Osmar Prado; Laura Cardoso; Fernanda Montenegro e outros. Roteiro: Luiz Fernando Carvalho e Luís Alberto de Abreu. Música: Tim Rescalá. Brasil: TV Globo, c2004-2006. 3 DVD (9H26MIN), Color. Produzido por Globo Marcas.

NOGUEIRA, Carlos Roberto F. **O Diabo no imaginário cristão**. 2ª ed. Bauru, SP: EDUSC, 2002.

RONECKER, Jean-Paul. **O simbolismo animal**: mitos, crenças, lendas, arquétipos, folclore, imaginário. São Paulo: Paulus, 1997.

WANDERLEY, Vernaide; MENEZES, Eugênia. **Viagem ao sertão brasileiro**: leitura geo-socio-antropológica de Ariano Suassuna, Euclides da Cunha e Guimarães Rosa. Recife: CEPE/FUNDARPE, 1997.