

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Curso: CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

GABRIELA MIRANDA DOS SANTOS PACHECO

**Análise da criação e desenvolvimento dos personagens de
*Avatar: a lenda de Aang***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia M. Andrade
(EBA / UFMG)

Belo Horizonte,
2020.

PACHECO, Gabriela Miranda dos Santos.

ANÁLISE DA CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS DE AVATAR: A LENDA DE AANG / Gabriela Miranda dos Santos Pacheco.

Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2020.

Orientadora: Ana Lúcia Andrade.

Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, EBA / UFMG, 2020.

40p.

Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais - I. Andrade, Ana Lúcia. II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. Personagens. IV. Serie de Animação. V. Herói.

GABRIELA MIRANDA DOS SANTOS PACHECO

**ANÁLISE DA CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS DE
AVATAR: A LENDA DE AANG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA / UFMG).

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr^a. Ana Lúcia M. Andrade – Escola de Belas Artes / UFMG – Orientadora

Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa (EBA / UFMG) – Membro Titular

Data de aprovação: 29 de outubro de 2020.

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo analisar o desenvolvimento narrativo de personagens da série *Avatar: a lenda de Aang* (2005-2008), abordando os arquétipos de Herói e Antagonista nos quais eles se inserem. Para a análise da narrativa, foram utilizadas como base de referência as obras *O Herói de Mil Faces*, *A Jornada do Escritor* e *Teoria e Prática do Roteiro*, além dos livros *The Hero and the Outlaw: Building extraordinary brands through the power of archetypes* e *Pais e Filhas Mães e Filhos: Caminhos para a auto-identidade através dos complexos materno e paterno*, para aprofundamento nas análises das personalidades dos personagens. O objetivo é destacar a importância de, ao se utilizar uma base conhecida para construir uma narrativa, explorar as possibilidades de desenvolvimento ao redor da mesma, pensando na relação entre personagens e espectadores, além do universo em que os protagonistas vivem.

Palavras-chave: Personagem; Serie de Animação; Herói; Antagonista; *Avatar: a lenda de Aang*.

ABSTRACT

This thesis aims to analyse the narrative development of two characters from the series Avatar: the last airbender (2005-2008), addressing the archetypes of Hero and Antagonist which they fit. For the analysis, the literary works The Hero with a Thousand Faces, The Writer's Journey and The Tools of Screenwriting were used as references, in addition to the books The Hero and the Outlaw: Building extraordinary brands through the power of the archetypes and Father-Daughter, Mother-Son: Freeing ourselves from the complexes that bind us, to deepen the analysis of the character's personalities. The objective is to highlight the importance of, when using a known base to build a narrative, exploring the possibilities of development around it, thinking about the relationship between characters and viewers, in addition to the universe in which the protagonists live.

Keywords: Character; Animation Series; Hero; Antagonist; Avatar: the last airbender;

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	05
Cap. 1 – APRESENTANDO HERÓI E ANTAGONISTA – AANG E ZUKO	07
1.1. Considerações iniciais – O Avatar e a guerra	07
1.2. Objetivos do Herói e do Antagonista – O Garoto no Iceberg	08
1.3. Comparação dos arquétipos de Aang e Zuko – A Tempestade	13
Cap. 2 – A RELAÇÃO ENTRE HERÓI E O PODER – JUSTIFICATIVA DA TRANSFORMAÇÃO DE ZUKO EM SOMBRA	22
2.1. Aang e o Estado Avatar	22
2.2. Zuko Sozinho	25
Cap. 3 – REDENÇÃO DE ZUKO E A VALORIZAÇÃO DE IDEAIS DE AANG	33
3.1. O afastamento de Zuko da Sombra	33
3.2. Aang e a batalha final	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	44

INTRODUÇÃO

Avatar: a lenda de Aang (Avatar: the last Airbender) é uma série animada de 61 episódios, produzida entre 2005 a 2008, pelos roteiristas e diretores de animação estadunidenses Bryan Konietzko (1976-) e Michael Dante DiMartino (1974-), e transmitida pelo canal Nickelodeon. Conta a história de um garoto dominador de ar chamado Aang, conhecido por ser o “Avatar”, uma pessoa capaz de dominar os quatro elementos (ar, água, terra e fogo) e que tem o objetivo de derrotar o Senhor do Fogo, líder de uma nação que começou uma guerra que já dura 100 anos e que exterminou a civilização dos Nômades do Ar, fazendo com que Aang seja o último dominador de ar do mundo.

Na série, é possível observar em seus personagens principais, sendo eles Aang, Katara, Sokka, Zuko e Iroh, a existência de uma base arquetípica¹. Porém, suas personalidades são moldadas e incrementadas de acordo com influências da filosofia oriental e do cenário de guerra em que eles vivem, desenvolvendo-se ao longo da trama e desprendendo-se das características básicas já conhecidas.

O objetivo deste Trabalho de Conclusão de Curso é analisar a construção e evolução dos personagens da série infanto-juvenil *Avatar: a lenda de Aang* (2005-2008) e como conseguem se desenvolver e se destacar dos estereótipos dos arquétipos conhecidos pelo senso comum, considerando o que Jung (2000, p. 53) diz sobre os *arquétipos*, os quais “indicam a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar”.

Uma batalha entre o bem e mal tendo um herói escolhido como o único que poderia trazer equilíbrio e restaurar a paz é uma premissa muito conhecida em produções literárias ou audiovisuais, como *O Senhor dos Anéis*, *Harry Potter* ou *Star Wars*, como cita Umberto Eco (1985, p. 121), em *Sobre os espelhos e outros ensaios*:

É o caso, nos meios de comunicação de massa, do filme comercial, dos quadrinhos cômicos, da música, da dança e - sem dúvida - do assim chamado *seriado* de televisão, onde se tem a impressão de

¹ Tomando como conceito básico a etimologia da palavra “*Arquétipo* (do grego ἀρχή - arché: "ponta", "posição superior", "princípio"; e τύπος - tipós: "impressão", "marca", "tipo") que representaria o primeiro modelo de algo, protótipo ou antigas impressões sobre algo” (Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Arqu%C3%A9tipo#:~:text=Arqu%C3%A9tipo%20\(do%20grego%20%E1%BC%80%CF%81%CF%87%CE%AE%20%2D%20arch%C3%A9,filosofia%2C%20psicologia%20e%20a%20narratologia](https://pt.wikipedia.org/wiki/Arqu%C3%A9tipo#:~:text=Arqu%C3%A9tipo%20(do%20grego%20%E1%BC%80%CF%81%CF%87%CE%AE%20%2D%20arch%C3%A9,filosofia%2C%20psicologia%20e%20a%20narratologia)> Acesso em setembro de 2020).

ler, ver, escutar sempre alguma coisa nova enquanto, com palavras inócuas, nos contam sempre a mesma história.

Avatar: a lenda de Aang não é diferente. A premissa aqui descrita é a base da história do seriado. E, assim como a história, seus personagens também possuem uma representação familiar conhecida pelo senso comum. Cada um deles tem um arquétipo em que são inspirados; porém, os personagens principais não se apoiam inteiramente neles e é interessante analisar o modo como se destacam e evoluem de sua inspiração inicial. Como exemplo, pode-se citar a figura do herói escolhido, conhecido por ser valente e confiante, mas que, na série, é retratado de uma maneira diferente. A partir da premissa de Umberto Eco (1985), em *A inovação no seriado*, de algo que já é familiar para os espectadores, é possível destacar a origem e desenvolver personalidade, ética e arcos-dramáticos de personagens e cativar o público com algo inovador; afinal, “[...] a estética moderna sabia que muitas obras de arte originais podem ser produzidas usando elementos pré-fabricados e ‘em série’ e, para ela, da serialidade podia nascer a originalidade” (ECO, 1985, p. 121).

A análise de narrativa e personagens em filmes e séries de animação, como *Avatar: a lenda de Aang*, propicia reflexões sobre as possibilidades de estratégias narrativas que possam auxiliar animadores e alunos de animação a aprimorar sua percepção quanto à construção de roteiros, principalmente para o segmento de séries animadas, a partir de premissas conceituais básicas.

Assim sendo, pretende-se fazer uma análise dos personagens e da narrativa da série, seguindo os preceitos estipulados por Christopher Vogler (2006), em *A Jornada do Escritor*, e de Joseph Campbell (2010), em *O Herói de Mil Faces*, bem como dos pressupostos de David Howard e Edward Mabley (2005), em *Teoria e Prática do Roteiro*. Além disso, no sentido de aprofundar as análises das personalidades dos personagens, foram usados os livros *The Hero and the Outlaw: Building extraordinary brands through the power of archetypes*, de Margaret Mark e Carol Pearson (2001) e *Pais e Filhas Mães e Filhos: Caminhos para a auto-identidade através dos complexos materno e paterno*, de Verena Kast (1997).

Para melhor analisar o arco narrativo dos personagens da série em questão, o texto foi dividido em três capítulos que correspondem, respectivamente, às três temporadas, sendo elas: “*Livro 1: Água*”, “*Livro 2: Terra*” e “*Livro 3: Fogo*”. Cada capítulo aborda apenas episódios de sua temporada correspondente, no sentido de organização e contextualização.

Capítulo 1 – APRESENTANDO HERÓI E ANTAGONISTA – AANG E ZUKO

1.1. Considerações iniciais – O Avatar e a guerra

A palavra “Avatar” se origina do hinduísmo, significando a manifestação de uma divindade na forma humana². No universo da série, o personagem Avatar é conhecido por ser a união do mundo físico e espiritual e é a única pessoa capaz de dominar os quatro elementos. Quando um Avatar morre, o próximo reencarna na próxima nação, seguindo o ciclo: Água, Terra, Fogo e Ar. É responsabilidade do Avatar manter a paz e o equilíbrio do mundo, atuando espiritual e politicamente entre as quatro nações.

À primeira vista, a imagem do Avatar se encaixa no arquétipo do *Herói Escolhido*. Christopher Vogler (2006), em *A Jornada do Escritor*, apresenta uma breve descrição inicial do arquétipo de *Herói*:

A palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa "proteger e servir" [...]. Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Como um pastor que aceita se sacrificar para proteger e servir a seu rebanho. A raiz da idéia de Herói está ligada a um sacrifício de si mesmo (VOGLER, 2006, p. 75).

Na série, a Nação do Fogo iniciou uma guerra na era do Avatar Roku, mas ele não foi capaz de impedi-la e morreu. Seguindo o ciclo dos elementos, o dominador de ar Aang descobre, aos 12 anos, que é o Avatar e acaba fugindo no meio de uma tempestade. O estado avatar de Aang age como um mecanismo de defesa quando ele cai no mar, congelando em um iceberg. Sabendo que o próximo Avatar renasceria entre os Nômades do Ar, o Senhor do Fogo Sozin atacou os templos e causou o genocídio de todos os dominadores de ar, exceto Aang, que estava desaparecido. Por causa disso, o mundo nunca chegou a conhecer o Avatar sucessor de Roku e a Nação do Fogo continuou seus ataques por 100 anos.

² “Avatar vem do sânscrito *Avatāra*, que significa ‘Descida de Deus’, ou simplesmente ‘Encarnação’. Qualquer espírito que ocupe um corpo de carne, representando assim uma manifestação divina na Terra” (Definição disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar#:~:text=Avatar%20%C3%A9%20uma%20manifesta%C3%A7%C3%A3o%20corporal,muitos%20hindu%C3%ADstas%20reverenciam%20como%20divindade>> Acesso em setembro de 2020.

1.2. Objetivos do Herói e do Antagonista – O Garoto no Iceberg

Quando Aang aparece, no primeiro episódio da primeira temporada, “*The Boy in the Iceberg*”, há alguns elementos que ajudam a reforçar a imagem de uma figura heróica e poderosa. De início, se vê apenas uma silhueta com os olhos e uma estranha tatuagem de seta brilhando, mostrando que é algo diferente ou até sobrenatural, alguém que não se parece com um ser comum. O iceberg em que Aang está adormecido libera uma rajada de ar forte quando Katara o quebra, um feixe de luz sobe até o céu causando até interferência no comportamento de animais. Depois, a silhueta escala o iceberg, com um enquadramento mostrando-o de baixo para cima, o que ajuda a aumentar a sensação de poder daquela figura, até seus olhos e tatuagens pararem de brilhar e revelarem um menino que acaba desmaiando (Figura 1). Conforme afirma Marcel Martin (1990, p. 41):

Figura 1 – Introdução do herói



Fonte: *The Boy in the Iceberg* (E1S1, 2005)³

A *contra-plongée* (o tema é fotografado de baixo para cima, ficando a objetiva abaixo do nível normal do olhar) dá geralmente uma impressão de superioridade, exaltação e triunfo, pois faz crescer os indivíduos e tende a torná-los magníficos, destacando-os contra o céu aureolado de nuvens.

Toda a sequência cria a sensação de que quem está dentro do iceberg é uma pessoa com muito poder, até mesmo heróica, quando é vista em *contra-plongée*. E,

³ Disponível em: <<http://atla.avatarspirit.net/screenshots.php?quality=dvd&num=101&page=8>> Acesso em setembro de 2020.

então, há uma leve quebra de expectativa quando ele desmaia, seu corpo rola até Katara e Sokka, deixando-os no mesmo nível, revelando-se que todo aquele poder sugerido está nas mãos de uma frágil criança de apenas 12 anos.

Ao contrário do que aparenta ser nesta introdução, Aang é um garoto inocente, infantil e otimista, parecendo não se importar com a desconfiança de Katara e Sokka em relação a ser um dominador de ar. Enquanto Aang oferece uma carona até a Tribo da Água do Sul aos irmãos, Katara pergunta-lhe se ele sabia o que aconteceu com o Avatar, mas Aang, que antes parecia despreocupado, muda de atitude e mente ao dizer que não o conhecia. Quando Katara sai de cena, Aang se mostra inquieto e incomodado com o assunto, demonstrando ao espectador que há algo de errado.

Quando os três chegam à Tribo da Água do Sul, é possível ver a grande diferença entre Aang e os dois irmãos. Ele representa um contraste com o atual modo de vida da Tribo da Água do Sul, que agora é uma simples vila, após tantos ataques da Nação do Fogo. Os homens foram lutar na guerra e agora a tribo é composta por mulheres, idosas e crianças, e Sokka é o único rapaz de lá. Com exceção de Katara, todos sentem desconfiança e até medo na primeira vez em que encontram Aang, pois achavam que os dominadores de ar estavam extintos. Até mesmo a dominação de ar é vista como mágica pelas crianças, o que mostra que não é algo comum de se ver. Katara é a única do Polo Sul que é mostrada dominando água, enquanto seu irmão Sokka, um não-dominador, vê a prática da dominação como uma perda de tempo, esquisitice, e é cético com a ideia de ser uma expressão cultural. Isso mostra que as técnicas de dominação de água foram perdidas ao longo da guerra e não são mais uma prática na cultura da Tribo da Água do Sul. O que importa a todos agora é sobreviver ao próximo ataque da Nação do Fogo.

Ainda que tenha um efeito cômico na série, a sequência em que Sokka tenta ensinar crianças a serem soldados, preparando-as para lutar contra dominadores de fogo, revela como a guerra pode minar a infância das crianças que sofrem com ela. Sokka tem apenas 15 anos e sente a obrigação de proteger as pessoas de sua tribo, enquanto seu pai e os outros homens estão lutando longe de casa. As constantes distrações de Aang fazem Sokka se estressar com o garoto e dizer que eles não têm tempo para brincadeiras e jogos enquanto há uma guerra acontecendo. Aang questiona-o, já que não sabe da existência de nenhuma guerra. Porém, mesmo com

essa menção, ele acaba se distraíndo com as coisas que o interessam mais, fugindo, mesmo que seja involuntariamente, do choque de realidade do seu desaparecimento.

Aang traz de volta, nem que por um breve momento, a infantilidade e despreocupação não apenas para as crianças, mas para Katara também. Exemplo disso é o momento em que Katara, que na série tem 14 anos, diz que não brincava de trenó de pinguim desde criança e Aang diz que ela ainda é uma criança. Mas Katara também traz a realidade a Aang ao entrarem em um antigo navio da Nação do Fogo. Lá, Aang finalmente reconhece que seu desaparecimento (lembrando que apenas ele sabe que é o Avatar) levou à progressão da guerra e tenta entender como ficou tanto tempo congelado.

Em paralelo à primeira aparição de Aang, vemos a introdução do primeiro antagonista da série, o Príncipe Zuko. Ao ver o feixe de luz que subiu ao céu, ele exclama: “Finalmente!” – o que indica que ele estava buscando algum sinal como aquele há algum tempo. Zuko se mostra certo de que pode ser um sinal sobre o paradeiro do Avatar, mas seu tio, Iroh, tenta ser racional e não quer que ele fique muito empolgado, uma vez que o Avatar está desaparecido há 100 anos. Zuko responde com agressividade e apresenta seu objetivo: precisa capturar o Avatar.

Com esta sequência, apresenta-se parte da personalidade de Zuko: é estressado e desesperado, depositando esperança em qualquer sinal de que o Avatar esteja vivo. Sendo o Avatar visto como o herói cujo retorno o mundo aguarda ansiosamente, um personagem cujo objetivo é capturar este herói já pode ser classificado como um *vilão*. Michael DiMartino e Bryan Konietzko (2010, p. 24) escreveram sobre Zuko, em *Avatar the Last Airbender: The Art of the Animated Series*:

Unlike Aang, Katara and Sokka, whom we created in those first two weeks of brainstorming, Zuko came later in the development process. The only villain we had was the Fire Lord, whom we imagined leading the war from the comfort of his throne. Thankfully, Eric Coleman posed a question that gave birth to the banished prince: What if there was a young villain going after Aang in each episode?⁴

⁴ Em tradução livre: “Ao contrário de Aang, Katara e Sokka, que criamos nas primeiras duas semanas de *brainstorming*, Zuko veio mais tarde no processo de desenvolvimento. O único vilão que tínhamos era o Senhor do Fogo, que imaginávamos liderando a guerra do conforto de seu trono. Felizmente, Eric Coleman fez uma pergunta que deu origem ao príncipe banido: ‘E se houvesse um jovem vilão perseguindo Aang em cada episódio?’”.

Em outra sequência, Iroh diz a Zuko que mesmo se o Avatar estivesse vivo, ele não o encontraria e que seu pai, avô e bisavô fracassaram na mesma tarefa. Zuko explica que a honra deles não depende da captura do Avatar, mas a dele sim. Isso revela ao espectador que algo aconteceu para que o Príncipe da Nação do Fogo esteja numa missão impossível em busca de alguém que ninguém via há 100 anos e não no conforto de seu palácio. De acordo com o que afirma Vogler (2006, pp. 207, 208), em *A Jornada do escritor*: “O aparecimento do herói no Mundo Especial pode chamar a atenção da Sombra, e, assim, desencadear uma série de acontecimentos ameaçadores”.

Assim como o feixe de luz que surge quando Katara quebra o iceberg de Aang acaba levando à introdução do Príncipe Zuko, mais uma vez o herói chama a atenção da sombra quando Aang, acidentalmente, aciona um sinalizador no navio abandonado, revelando sua localização e fazendo com que Zuko leve seu navio à Tribo da Água do Sul. Sokka e os outros moradores da vila agora temem um ataque e decidem banir o garoto, ao considerá-lo uma ameaça. Mas quando Aang vê o navio atacando a tribo, ele decide voltar para ajudá-los. O *Herói* e a *Sombra* se encontram pela primeira vez e a Tribo da Água descobre que o dominador de ar é o Avatar.

Mas aqueles que fazem as lendas raramente se contentam em considerar os grandes heróis do mundo como meros seres humanos que romperam os horizontes que limitavam seus semelhantes, e retornaram com bênçãos que homens com igual fé e coragem poderiam ter encontrado. Pelo contrário, sempre houve uma tendência no sentido de dotar o herói de poderes extraordinários desde o momento em que nasceu ou mesmo desde o momento em que foi concebido. Toda a vida do herói é apresentada como uma grandiosa sucessão de prodígios, da qual a grande aventura central é o ponto culminante. Isso está de acordo com a concepção segundo a qual a condição de herói é algo a que se está predestinado, e não algo simplesmente alcançado, envolvendo o problema concernente à relação entre biografia e caráter (CAMPBELL, 2010, pp. 309, 310).

Acreditando que o Avatar seria um oponente com 100 anos de experiência, mestre de todos os elementos e do estado Avatar, é uma surpresa para Zuko descobrir a identidade do menino. A quebra da imagem pré-concebida que a sociedade tem do Avatar, como um herói preparado para lidar com todos os problemas, com experiência e poderes sobrenaturais, é reforçada neste diálogo entre Zuko e Aang:

Zuko: *"I've spent years preparing for this encounter. Training. Meditating. You're just a child!"*

Aang: *"Well, you're just a teenager".⁵*

O Avatar é apenas uma mera criança de 12 anos, ingênua, infantil, sem conhecimento da guerra, sem domínio dos quatro elementos e muito menos do estado Avatar. Aang não é o estereótipo de herói que todos a sua volta e os espectadores acham que ele seja. Seu heroísmo ainda precisa ser alcançado.

Ao perceber que não conseguiria defender os moradores do ataque de Zuko, Aang decide sacrificar sua liberdade para protegê-los e é capturado por Zuko. Katara, Sokka e Appa (o grande animal que acompanha o herói) partem ao resgate de Aang e, após danificarem o navio e conseguirem escapar de Zuko, Katara questiona Aang por que ele não contou a eles que era o Avatar. Ele, então, responde que nunca quis ser o Avatar – por isso mentira sobre o paradeiro do Avatar, no início do episódio. Tem-se agora um protagonista que não quer seguir o arquétipo do Herói que todos esperam que ele siga, e 100 anos depois do início da guerra, ele também não sabe como começar aquela jornada.

Em geral, a necessidade, o desejo ou a busca do personagem vão se concentrando e intensificando à medida que a história progride; não se trata de uma vontade estática, imutável. Ou seja, o protagonista não precisa começar com um desejo avassaladoramente intenso de atingir a meta; este desejo deve se desenvolver durante o transcurso da história. O que nós seguimos, à medida que a história se desenrola, é a busca que o protagonista empreende desse seu objetivo e é esta procura que nos atrai para a história. A busca do protagonista provoca nosso interesse pelo personagem e pela evolução dos acontecimentos (HOWARD; MABLEY, 2005, p. 78).

Portanto, nos dois primeiros episódios da primeira temporada, tem-se a apresentação do protagonista e do antagonista, assim como seus objetivos. Aang, o herói que todos aguardavam o retorno, não queria ser o Avatar e agora é incumbido da responsabilidade de acabar com a guerra, depois de dominar os outros três elementos restantes. Zuko, a primeira Sombra introduzida na série, filho do Senhor do Fogo, precisa capturar o Avatar para restaurar a honra perdida e poder voltar para casa.

⁵ Em tradução livre: Zuko: "Passei anos me preparando para este encontro. Treinando. Meditando. Você é apenas uma criança!" / Aang: "Bem, você é apenas um adolescente" (AVATAR, 2005-2008).

1.3. Comparação dos arquétipos de Aang e Zuko – A Tempestade

O décimo segundo episódio da primeira temporada, “*A Tempestade*”, é um grande ponto de virada para Aang e Zuko. Nele, se apresenta parte do passado dos dois personagens, em um momento da *Jornada do Herói* que se encaixa no *Chamado à Aventura* para ambos. Enquanto, nos dois primeiros episódios, apresenta-se a visão que a sociedade tem de Aang, como Herói por ser o Avatar, e Zuko, como Sombra por querer capturar Aang, em “*A Tempestade*”, tem-se uma visão dos arquétipos de cada um, assim como o que os levou a ter os objetivos apresentados nos dois primeiros episódios.

Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar como um bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra (VOGLER, 2006, p. 71).

Considerando a definição de arquétipos apresentada na Introdução, é possível justificar a relação que o espectador pode estabelecer com o personagem. Cria-se um vínculo emocional com personagens porque há uma familiaridade inconsciente com o modo como agem, que se encontra não apenas nos sonhos, mitos e no psicológico de cada um, mas no dia-a-dia também. São as chamadas *imagens primordiais*. Assim como qualquer ser humano, o personagem muda de comportamento, evolui, sofre, perde ou conquista, e ver a mudança que ocorre nele é o que o torna interessante, o que o traz para mais perto do que somos.

Até o episódio oito, “*O Solstício de Inverno Parte 2 - Avatar Roku*”, parece não haver um senso de urgência na jornada de Aang para aprender os elementos. Mas neste, Roku conta a Aang sobre o cometa que passou há 100 anos, o qual o Senhor do Fogo Sozin usara para iniciar a guerra e cometer o genocídio dos Nômades do Ar, e o avisa que ele retornará no fim do verão, aumentando a força da dominação do fogo. Antes deste episódio, a série focou em breves aventuras de Aang, Katara e Sokka nas diversas paradas que fazem a caminho da Tribo da Água do Norte, assim

como nos conflitos do grupo com Zuko e na introdução de um adversário para o príncipe, o comandante Zhao. Com essa aparente falta de urgência, a série enfoca o comportamento despreocupado e a infantilidade de Aang. Portanto, o arquétipo que melhor definiria Aang no início da série seria o *Inocente*.

De acordo com Margaret Mark e Carol S. Pearson (2001), em seu livro *The Hero and the Outlaw*, o “Inocente” é como a adorável criancinha, cheia de admiração com a beleza, acreditando que é possível viver no paraíso e buscando realização no aqui e agora. O *Inocente* tem uma qualidade infantil de ingenuidade e uma dependência simples, mesmo inconsciente.

The Innocent

Core desire: to experience paradise

Goal: to be happy

Fear: doing something wrong or bad that will provoke punishment

Strategy: do things right

Gift: faith and optimism.⁶ (MARK; PEARSON, 2001, p. 54).

“*A Tempestade*” começa com Aang sonhando, voando com Katara e Sokka tranquilamente. Katara diz que eles precisam de Aang. E ele responde que também precisa deles. Mas o clima muda e Aang se vê sozinho, encarando uma grande tempestade. Monge Gyatso, antigo mentor de Aang, aparece em frente a ele e pergunta por que ele desaparecera e Aang responde que não fora sua intenção. Aang tenta alcançá-lo, mas Gyatso se dissolve em cinzas. A nuvem de chuva atinge Appa e Aang, derrubando-os no mar, enquanto Gyatso repete que os Nômades de Ar precisam de Aang. Enquanto Aang afunda inconsciente, outras vozes se juntam ao coro e um rápido *flash* da silhueta do Senhor do Fogo faz Aang acordar de seu pesadelo.

É importante retornar ao terceiro episódio, “*O Templo do Ar do Sul*”, em que Aang volta para casa depois de 100 anos. Aang entra no templo deserto com uma atitude otimista, esperando que os Nômades do Ar tenham fugido ou se escondido, descrente de que a guerra os tenha atingido. Aang mostra a Katara e Sokka uma estátua de Monge Gyatso, aquele quem o criou, educou e treinou – a figura paterna

⁶ Em tradução livre: “O inocente / Desejo central: experimentar o paraíso / Objetivo: ser feliz / Medo: fazer algo errado ou ruim que irá provocar punição / Estratégia: fazer as coisas certas / Presente: fé e otimismo”.

de Aang e seu melhor amigo. Mas, apesar dos esforços de Katara em proteger Aang da verdade, ele acaba encontrando uma pilha de esqueletos, incluindo o de Gyatso.

Aang carrega a culpa pela guerra e pelo genocídio dos Nômades do Ar. Em seu sonho, o coro de vozes – “Precisamos de você, Aang!” – reforça o sentimento que ele tem de que abandonou seu povo, mesma dependência que tem com Katara e Sokka e que Gyatso tinha com ele.

Não apenas o sonho pressiona Aang no início do episódio. O grupo encontra depois um pescador discutindo com sua esposa sobre uma grande tempestade que se aproxima. Ao notar a presença de Aang e descobrir que ele é o Avatar, a reação que o pescador tem não é positiva, ao contrário de todas as outras pessoas que encontram o grupo em sua viagem.

Old Man: *“Well don’t be so smiley about it. The Avatar disappeared for a hundred years. You turned your back on the world!”*

Katara: *“Don’t yell at him! Aang would never turn his back on anyone!”*

Old Man: *“Oh? He wouldn’t, uh? Then I guess I must have imagined the last hundred years of war and suffering”.*⁷

Ao ouvir essas palavras, visivelmente chateado, Aang acaba fugindo do local com seu planador e Katara vai atrás dele.

Essas forças colidem e criam a história, pressionando os personagens a revelar o que vai por dentro deles. Esta é a essência da caracterização, a revelação da vida interior do personagem. Suas ações, baseadas nos desejos e objetivos que têm, são o fio condutor que nos leva à compreensão da vida interior dos personagens.

É possível retratar personalidades com base em tais desejos e construir cenas com base em desejos conflitantes (HOWARD; MABLEY, 2005, p. 107).

Agora, sobrecarregado psicologicamente com o pesadelo, o medo da tempestade que se aproxima e as acusações do pescador, Aang se abre com Katara sobre seu passado, quando ela o encontra escondido da chuva em uma caverna. O *flashback* começa com Aang ensinando outros garotos dominadores de ar a realizar uma

⁷ Velho: “Bem, não seja tão sorridente sobre isso. O Avatar desapareceu por 100 anos. Você deu as costas ao mundo!” / Katara: “Não grite com ele! Aang nunca viraria as costas para ninguém!” / Velho: “Ah? Ele não iria, hein? Então, eu acho que devo ter imaginado os últimos 100 anos de guerra e sofrimento” (AVATAR, 2005-2008).

técnica que ele mesmo havia inventado, até o momento em que Gyatso e outros monges o chamam para conversar. Em uma sala privada, eles revelam ao garoto que ele é o Avatar e que, por ameaça de uma possível guerra, em vez de apenas revelarem quando Aang completasse 16 anos, decidiram contar-lhe aos 12. Depois disso, tudo começa a mudar. Os amigos de Aang não querem mais brincar com ele por acharem que ele teria alguma vantagem por ser o Avatar. Os monges começam a exigir mais treinamento, enquanto Gyatso passa tempo com o garoto, tentando animá-lo. Até que, em uma reunião na qual Gyatso tenta explicar que Aang deveria brincar e crescer como uma criança normal, os monges decidem que o mentor estaria atrapalhando o treinamento do Avatar e que Aang seria afastado de Gyatso e enviado a outro templo.

Margaret Mark e Carol Pearson (2001, p. 50) dizem que *Inocentes* ficam com raiva quando a vida parece decepcioná-los. É irritado e frustrado que Aang exclama na caverna: “*How could they do that to me! They wanted to take away everything I knew and everyone I loved!*”⁸. A partir do momento em que Aang sabe que é o Avatar, tudo ao seu redor fica diferente para ele. O modo com que todos passam a tratá-lo já não é mais o mesmo e ele perde aquilo que o deixava confortável e feliz: seu paraíso. “The Innocent is not just allied with the past; it is also associated with returning to fundamental values and simple pleasures”⁹ (MARK; PEARSON, 2001, pp. 59, 60) e a Sombra do Inocente é a negação e a repressão. Confuso e com medo, ele acaba fugindo do Templo do Ar, quando ele e Appa acabam presos na tempestade, caindo no mar e o estado Avatar os congela por 100 anos como modo de defesa.

Querer alguma coisa pode ser tanto positivo quanto negativo, pode tanto avançar quanto recuar. Para os propósitos do conflito, não querer é tão forte quanto querer ativamente. Tentar se safar de uma situação ou regressar a um *status quo* mais desejável também é querer algo (HOWARD; MABLEY, 2005, p. 83).

Portanto, Aang inicialmente não quer ser o Avatar, uma vez que, para ele, isto acabou sendo associado a algo negativo. Por revelarem a verdade a ele, Aang

⁸ Em tradução livre: “Como eles puderam fazer isso comigo! Eles queriam tirar tudo que eu conhecia e todos que eu amava!” (AVATAR, 2005-2008).

⁹ Em tradução livre: “O Inocente não está apenas aliado ao passado; também está associado a voltar aos valores fundamentais e prazeres simples”.

perde as coisas e pessoas de que gostava. Essa revelação pode ser considerada como o *Chamado à Aventura* de Aang e sua fuga como a *Recusa do Chamado*.

Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens (CAMPBELL, 2010, p. 67).

Obviamente, não foi a intenção de Aang ser pego em uma tempestade e ficar congelado por 100 anos. Porém, ao *recusar o chamado* por interesse próprio, acaba colocando suas próprias necessidades acima das dos outros, uma atitude que mostra que Aang teve um momento como arquétipo de Sombra, de acordo com a descrição de Christopher Vogler (2006). Tentando proteger sua antiga vida pacífica de nômade do ar, ele acabou perdendo sua família, seu povo e toda sua cultura.

Quando o protagonista está paralisado pelas dúvidas ou pela culpa, age de modo autodestrutivo, manifesta vontade de morrer, se deixa inebriar pelo sucesso, abusa do poder ou se torna egoísta em vez de se dispor ao sacrifício, está tomado pela Sombra (VOGLER, 2006, p. 125).

Já a Sombra da série, Príncipe Zuko, começa o episódio discutindo com seu tio Iroh sobre alterar o curso do navio devido a uma tempestade vinda do norte. Iroh pede a Zuko para considerar a segurança da tripulação, mas Zuko responde que ela não é importante e, ao notar que o Tenente da tripulação ouvira o que ele disse, Zuko se vira para o homem e diz que achar o Avatar é mais importante do que a segurança de qualquer indivíduo. Quando a ameaça da tempestade acaba sendo comprovada, o Tenente se vira para Zuko, visivelmente irritado, e diz que Iroh estava certo sobre a tempestade. O conflito se intensifica quando Zuko diz ao Tenente, enquanto bate o dedo no peito dele, para aprender um pouco de respeito ou ele iria ensiná-lo. Mas o homem, não satisfeito com a ameaça do rapaz, diz:

Lieutenant Jee: *“What do you know about respect? The way you talk to everyone around here, from your hard working crew to your esteemed uncle shows you know nothing about respect. You don’t*

care about anyone but yourself! Then again, what should I expect from a spoiled prince?”¹⁰

É visível que a acusação do Tenente acaba atingindo Zuko, deixando-o mais irritado. Na visão da tripulação, Zuko é apenas um rapaz mimado, mal-educado e agressivo com todos a sua volta, sem motivo algum para isto. Porém, em montagem paralela ao *flashback* de Aang sobre descobrir que é o Avatar, Iroh resolve contar sobre o passado de Zuko para o Tenente e os outros membros da tripulação que estão cansados das atitudes do rapaz.

Quando Zuko tinha 13 anos, queria participar de uma reunião de guerra, alegando que, como um dia ele iria governar a Nação do Fogo, queria aprender o máximo que pudesse. Iroh o deixa entrar no salão de guerra do Senhor do Fogo, mas prometendo não dizer nada. Durante a reunião, um dos generais apresenta um plano em que sacrificaria um batalhão composto de novatos, usando-os como isca contra um batalhão de elite de dominadores de terra. Zuko, indignado, acaba indo contra o plano do General, dizendo que não poderiam sacrificar uma divisão inteira de soldados que amam e lutam pela nação, pois seria traição a eles. Mas por ter falado sem permissão durante a reunião de guerra, seu ato infringiu as normas e hierarquia do encontro militar, com graves consequências. Ter desafiado o plano do General, uma figura militar com a mais alta patente e alguém mais velho do que Zuko, torna-se um ato de desrespeito e que só poderia ser resolvido com um Agni Kai, um duelo entre dominadores de fogo. Zuko, querendo defender seus ideais e proteger a vida de vários soldados inocentes, afirma não ter medo de lutar contra o General. Porém, ao falar contra o plano no salão de guerra do Senhor do Fogo, é a ele quem Zuko desrespeita e o garoto fica surpreso, ao se virar para enfrentar seu oponente na arena e perceber que teria que duelar contra o próprio pai.

Eis um exemplo de um dos modos pelos quais a aventura pode começar. Um erro – aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas. Como Freud demonstrou, os erros não são um mero acaso; são, antes, resultado de desejos e conflitos reprimidos. São ondulações na superfície da vida, produzidas por nascentes inesperadas. E essas nascentes podem

¹⁰ Em tradução livre: Tenente Jee: “O que você sabe sobre respeito? A maneira como você fala com todos por aqui, desde sua equipe de trabalho duro até seu estimado tio, mostra que você não sabe nada sobre respeito. Você não se preocupa com ninguém além de si mesmo! Então, novamente, o que devo esperar de um príncipe mimado?” (AVATAR, 2005-2008).

ser muito profundas – tão profundas quanto a própria alma. O erro pode equivaler ao ato inicial de um destino (CAMPBELL, 2010, p. 60).

Zuko comete um erro ao falar sem permissão e desafiando uma autoridade ao tentar defender o que ele achava ser o certo. Ele poderia ter ficado calado, mas Zuko tem uma atitude heróica e se sacrifica para tentar fazer alguma diferença. Mas ter que encarar a figura do pai em um duelo o faz pedir misericórdia. Ozai obriga o garoto a lutar pela sua honra, mas Zuko se curva perante ele e implora por perdão, recusando-se a duelar. O Senhor do Fogo, então, diz que ele aprenderá respeito e que o sofrimento seria seu professor, queimando o rosto do próprio filho sem qualquer remorso. Ao ouvir o relato do tio Iroh, o Tenente comenta:

Lieutenant Jee: *“I always thought that Prince Zuko was in a training accident...”*

Iroh: *“It was no accident. After the duel, the Fire Lord said that by refusing to fight, Zuko had shown shameful weakness. As punishment he was banished and sent to capture the Avatar. Only then could he return with his honor.”*

Lieutenant Jee: *“So that’s why he’s so obsessed. Capturing the Avatar is the only chance he has of things returning to normal.”*

Iroh: *“Things will never return to normal. But the important thing is, the Avatar gives Zuko hope”.*¹¹

A experiência traumática transforma Zuko. Era uma criança de 13 anos que foi queimada e banida sem misericórdia pelo pai, acusada de ter sido desrespeitosa e fraca, forçada a caçar alguém que não era visto há 100 anos para poder voltar para casa. Todos esses fatores fizeram de Zuko um ser amargo. Ter se importado com alguém o levou a ser repreendido pelo pai; então, ele se torna alguém que, mesmo inconscientemente, acaba sendo egoísta. O desespero é expresso com agressividade e o arquétipo de Sombra cresce dentro dele.

O arquétipo conhecido como Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de

¹¹ Em tradução livre: Tenente Jee: “Sempre pensei que Príncipe Zuko tivesse sofrido um acidente de treinamento...” / Iroh: “Não foi um acidente. Após o duelo, o Senhor do Fogo disse que, ao se recusar a lutar, Zuko havia mostrado uma fraqueza vergonhosa. Como punição, ele foi banido e enviado para capturar o Avatar. Só então, ele poderia retornar com sua honra.” / Tenente Jee: “Então, é por isso que ele está tão obcecado. Capturar o Avatar é a única chance que ele tem de as coisas voltarem ao normal.” / Iroh: “As coisas nunca vão voltar ao normal. Mas o importante é que o Avatar dá esperança a Zuko” (AVATAR, 2005-2008).

alguma coisa. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior. As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente. A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por um motivo qualquer. A face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou inimigos. Os vilões e inimigos, geralmente, dedicam-se à morte, à destruição ou à derrota do herói (VOGLER, 2006, p. 123).

É neste episódio que o espectador começa a entender porque Zuko é assim. Sua obsessão em caçar o Avatar é sustentada pelo que aconteceu a ele quando era criança. Momento em que o espectador é colocado no papel do Tenente e acaba sentindo empatia por Zuko, porque o que ele passou foi cruel e desumano. David Howard e Edward Mabley (2005, pp. 49, 50), após citar alguns exemplos de filmes com personagens que não são completamente simpáticos, afirmam:

Em cada um desses filmes é possível, ao espectador, preocupar-se com um personagem que está longe de ser admirável, longe de ser invejável, mas por quem, ainda assim, conseguimos sentir uma certa dose de empatia. Nós enxergamos o sofrimento humano que vai por dentro desse personagem, ainda que ações, desejos e, possivelmente, todo o seu modo de vida nos sejam repulsivos. Grande parte das boas histórias gira em torno de personagens que ficam a meio caminho – não são personagens por quem sentimos empatia total, alguns pensamentos e atos desagradam, contudo eles conseguem nos atrair.

Entretanto, o espectador também se sente dividido em apoiar Zuko ou não, uma vez que o objetivo dele é contrário ao do protagonista da série. Ao final do episódio, Aang e Zuko se encontram e há um momento de incerteza. Aang enfrenta seu medo de tempestades e vai resgatar Sokka e o velho pescador presos no mar, enquanto Zuko deixa as desavenças com o Tenente de lado e se une a ele para salvar o timoneiro que estava prestes a cair do topo da torre do navio. Ambos realizam atitudes heróicas, deixando de lado aquilo que os afetava ou pressionava, mas quando Zuko vê Aang, há a dúvida se ele continuará arriscando o navio para perseguir o Avatar. Ele, então, prefere levar o navio para um lugar seguro, preocupando-se com a tripulação.

Um personagem abominável, que tenha um mero resquício de redimível, pode vir a ser um protagonista tanto quanto qualquer outro que seja divertido ou digno de admiração. Da mesma forma, um protagonista que nos seja simpático deve ter um lado indesejável, se quisermos criar no público um certo grau de tensão quanto à possibilidade de que ele ou ela executem aquilo que é necessário para a obtenção da meta desejada (HOWARD; MABLEY, 2005, p. 79).

Portanto, ambos os personagens, ao passarem por diferentes situações de traumas e negações, são transformados. Aang, inicialmente como *Inocente*, tem um momento de *Sombra* quando seu *Mundo Comum* muda por causa da revelação e da pressão de esperarem que ele seja um Herói a partir daquele momento. Após ter sido descongelado por Katara e Sokka, Aang ainda é um *Inocente*, mas depois de ver o que a guerra fizera a seu povo e ao mundo, Aang começa, ao longo da série, a caminhar entre os dois arquétipos, *Inocente* e *Herói*.

Já Zuko começa com uma atitude heróica ao tentar defender o que achava certo, mas este comportamento é repreendido severamente e ele é banido. A experiência traumática o transforma numa *Sombra* que age de maneira agressiva por medo de falhar. A visão que Zuko tem de impor respeito vem da atitude agressiva do pai e ele acaba repetindo o mesmo comportamento.

Embora esta análise tenha ênfase na construção narrativa dos personagens, caberia apontar um recurso visual interessante utilizado nos episódios: as cores representando as nações. Os filtros azul, verde (cores frias), amarelo e vermelho (cores quentes) se associam aos territórios dos personagens, sendo eles, respectivamente: Tribo da Água, Reino da Terra, Nômades do Ar e Nação do Fogo. Nos *flashbacks* de Aang, o filtro amarelo enfatiza a presença dos Nômades do Ar. O contraste entre as cores frias da Tribo da Água e Reino da Terra e as cores quentes da Nação do Fogo ajudam não apenas a localizar os personagens, como também enfatizam a rivalidade causada pela guerra, ainda que o objetivo deste recurso não seja polarizar *bem* e *mal*. Segundo afirma Marcel Martin (1990, p. 68):

[...] a verdadeira *invenção* da cor cinematográfica data do dia em que os diretores compreenderam que ela não precisava ser *realista* (isto é, conforme a realidade) e que deveria ser utilizada antes de tudo em função dos *valores* [...] e das implicações psicológicas e dramáticas das diversas tonalidades (cores *quentes* e cores *frias*).

Capítulo 2 – A RELAÇÃO ENTRE HERÓI E O PODER – JUSTIFICATIVA DA TRANSFORMAÇÃO DE ZUKO EM SOMBRA

2.1. Aang e o Estado Avatar

Em várias histórias, a busca por um poder, uma arma, algo que ajudará o herói a derrotar seus inimigos faz parte da narrativa e da estrutura da Jornada do Herói. No caso de Aang, ele já tem um poder, mas precisa aprender a controlá-lo: o Estado Avatar. Em todos os momentos que Aang entra no Estado Avatar é por modo de defesa, emoção ou conexão com algum espírito, mas ele não tem consciência de suas ações.

No primeiro episódio da segunda temporada, “O Estado Avatar”, Aang tem um pesadelo no qual ele se vê nas situações em que entrou no Estado Avatar e, em todas elas, sua expressão facial é de raiva e ele ataca a si mesmo. Ao acordar assustado, Katara conversa com ele:

Aang: *“I was in the Avatar State, but I was outside my body watching myself. It was scary. I was scary.”*¹²

Em várias narrativas, o herói procura ativamente o poder, mas, no caso de Aang, ele tem medo do poder que carrega. Em todas as vezes, ele é representado com ódio e assustando a todos ao seu redor e é justamente por não saber lidar com este poder que Aang o teme tanto.

Neste episódio, um dos generais do Reino da Terra, General Fong, pressiona Aang a usar o Estado Avatar para derrotar o Senhor do Fogo imediatamente e oferece ajuda para tentar entender e controlar este poder. Aang sente o peso de sua inexperiência e ausência em relação à guerra quando Fong lembra-lhe das várias vidas sendo perdidas diariamente por causa dela. Mas as diversas tentativas de entender como o Estado Avatar funciona são em vão. Em um momento, Katara conversa com Aang sobre a ideia do general:

Katara: *“Do you remember when we were at the air temple and you found Monk Gyatso’s skeleton? It must have been so horrible and*

¹² Em tradução livre: Aang: “Eu estava no Estado Avatar, mas eu estava fora do meu corpo assistindo a mim mesmo. Foi assustador. Eu era assustador” (AVATAR, 2005-2008).

traumatic for you. I saw you get so upset that you weren't even you anymore. I'm not saying the Avatar State doesn't have incredible and helpful power. But you have to understand, for the people who love you, watching you be in that much rage and pain is really scary".¹³

Há uma enorme pressão sobre as costas de Aang. General Fong insiste que o Estado Avatar seria o modo mais rápido de acabar com a guerra, enquanto Katara lembra-lhe de que este não seria o jeito certo de fazer as coisas e que ele deveria treinar mais antes de tentar enfrentar Ozai. O desespero de Fong é tanto que, após Aang contar-lhe que não conseguiria ativar o Estado Avatar a não ser que estivesse em perigo real, o General manda suas tropas atacarem Aang. Por fim, ele percebe que atacar diretamente o garoto não funciona e decide atingir alguém próximo a Aang: Katara. É visível o desespero do menino quando Fong começa a prender Katara no chão e enterrá-la. Aang se ajoelha aos pés do General, implorando-lhe para parar, enquanto este o pressiona ao dizer que ele poderia salvá-la se entrasse no Estado Avatar, mas Aang não consegue e o General enterra Katara completamente. Mais uma vez, ligado às emoções, Aang entra no Estado Avatar movido à raiva e começa a destruir tudo ao seu redor. Seu espírito se encontra com o de Roku e ele revela uma informação importante: no Estado Avatar, Aang fica extremamente poderoso, mas também extremamente vulnerável. Por ser uma conexão entre todas as suas vidas passadas e suas energias, se for morto no Estado Avatar, o ciclo seria quebrado e o Avatar deixaria de existir para sempre.

Portanto, há limitações ao uso do poder do herói que agora deve usá-lo com responsabilidade. É dada a oportunidade a Aang de entender melhor seu poder, no décimo nono episódio da temporada, "O Guru". Nele, Aang viaja até o Templo do Ar do Leste e se encontra com Guru Pathik que o orienta espiritualmente a controlar o Estado Avatar através do equilíbrio de seus chakras.

A Provação pode ser definida como o momento em que o herói enfrenta seu maior medo. Para a maioria das pessoas, isto é a morte, mas em muitas histórias é apenas o momento que o herói mais receia – pode ser uma fobia particular, o desafio de um rival, uma tempestade ou uma crise política (VOGLER, 2006, p. 249).

¹³ Em tradução livre: Katara: "Você se lembra quando estávamos no Templo do Ar e você achou o esqueleto do Monge Gyatso? Deve ter sido horrível e traumático para você. Eu vi você ficar tão chateado que nem era mais você. Eu não estou dizendo que o Estado Avatar não tem um poder incrível e útil. Mas você precisa entender, para as pessoas que te amam, ver você com tanta raiva e dor é realmente assustador" (AVATAR, 2005-2008).

No caso de Aang, sua provação é passar pelo processo de abertura dos chakras, tendo que lidar com diferentes emoções que o afetam e o desequilibram. A cada um dos sete chakras que ele abre, ele lida com diferentes emoções: o medo da morte, da perda, de si mesmo ou de Ozai; a culpa de ter fugido de casa, de ter ferido pessoas por causa do Estado Avatar; a vergonha de ter queimado Katara por sua falta de responsabilidade; a saudade e o luto de seu povo e de Gyatso; o fato de ter mentido e escondido sobre ser o Avatar; a ilusão de separação entre os povos, nações e elementos; e, por último, sua relação consigo mesmo espiritualmente e o que o liga ao mundo físico.

Os chakras saem de uma ligação física de Aang a uma ligação espiritual, das influências externas para as influências internas. Porém, no último chakra, Aang precisa se desconectar da relação física e aceitar seu eu espiritual, mas, para isto, ele precisa se desapegar de tudo que ele teme perder, incluindo a relação com Katara. “A Provação pode ser uma crise do coração. Numa história romântica, pode ser o momento de maior intimidade, algo que todos desejamos e, ao mesmo tempo, tememos” (VOGLER, 2006, p. 244).

Aang tem uma visão de Katara em perigo e acaba quebrando a conexão, ao escolher se manter apegado a ela. Guru Pathik avisa-lhe que ao não completar o processo, ele trancara os chakras e por isto não conseguiria entrar no Estado Avatar de qualquer maneira, mas Aang prioriza a segurança de Katara e vai embora.

Mas o mais urgente, mais premente, durante todo o segundo ato é a série de obstáculos que nos afetam muito mais de perto, obstáculos que, todos juntos, resumem a tensão principal. “Será que o protagonista vai se defender e enfrentar o inimigo?” [...] Cada uma dessas indagações é uma tensão principal viável. Uma vez resolvida, na culminância da história, a pergunta se modifica. “O que vai acontecer, em virtude dessa mudança no personagem, com seus sentimentos, conhecimentos ou intenções?” (HOWARD; MABLEY, 2005, p. 93).

As perguntas que ficam ao espectador são: o que acontecerá agora que Aang trancou o Estado Avatar? Será ele capaz de se importar mais com o amor que sente por Katara do que com o controle do poder que ele carrega em si mesmo, capaz de dar fim ao inimigo e à guerra? Em “*As Encruzilhadas do Destino*”, último episódio da temporada, Aang é forçado a tomar essa decisão. Em uma batalha entre ele, Katara, Azula, Zuko e vários agentes Dai Li, Aang se vê encurralado em uma situação à qual acha que não pode ganhar.

Joseph Campbell dá vários exemplos de vôos mágicos, e sugere que o motivo representa a tentativa do herói de deter as forças vingadoras por todos os meios possíveis, deixando para trás "interpretações positivas, princípios, símbolos, racionalizações, qualquer coisa que possa retardar e absorver" seus poderes. O que o herói joga para trás, numa corrida dessas, também pode representar um sacrifício, abandonar alguma coisa de valor (VOGLER, 2006, pp. 276, 277).

Lembrando as palavras de Guru Pathik – “O único jeito é deixá-la ir embora” –, Aang se isola e aceita sacrificar seu apego terrestre a Katara, se conectando com o seu eu espiritual, conseguindo, assim, entrar no Estado Avatar por conta própria. Mas Azula aproveita a distração de todos com o garoto e o atinge com sua dominação de raios, cortando a conexão tanto física quanto espiritual de Aang. Nesse caso, o vilão literalmente mata o herói – embora seja salvo depois por Katara.

Ao final, Azula e Zuko tomam a capital do Reino da Terra, Ba Sing Se, dando mais um passo em direção à vitória da Nação do Fogo, enquanto, em fuga, os amigos de Aang assistem a Katara tentar salvar a vida do garoto com a água do Oásis Espiritual do Polo Norte, a qual Katara ganhara de Mestre Pakku, no início da temporada. Como afirma Vogler (2006, p. 242): “Um momento escuro para o Herói é um momento luminoso para a Sombra”.

2.2. Zuko Sozinho

O sétimo episódio da segunda temporada, “*Zuko Sozinho*”, é focado inteiramente em Zuko. Ele decide viajar sozinho, alegando que precisa encontrar seu próprio caminho e abandona seu tio. Em um momento, depois de viajar por paisagens áridas, chega a uma pequena vila, onde se detém para comprar comida. Ele passa por um grupo mal-encarado de soldados mercenários do Reino da Terra e, enquanto compra comida, dois garotos jogam um ovo no grupo e saem correndo, fazendo-os acharem que fora o forasteiro. Os soldados vão em direção a Zuko tirar satisfação, mas ele não conta quem foi e ainda zomba deles. Irritado, Gow, o líder do grupo, pega os sacos de comida que Zuko acabara de comprar, alegando ser uma contribuição ao exército e o ameaça, mandando-o ir embora, enquanto toca no martelo preso à cintura.

Esse é um momento em que a série mostra a falta de maniqueísmo absoluto entre as nações. O vendedor diz a Zuko que aqueles soldados deveriam protegê-los da Nação do Fogo, mas que são apenas um bando de ladrões. Durante a primeira temporada, apenas a Nação do Fogo é vista como antagonista, mas, agora, a série mostra que há pessoas boas e ruins independente da nação à qual pertençam e isto é um ponto importante no arco de Zuko.

Como forma de agradecimento, Lee, o garoto que jogara os ovos, decide levar Zuko até sua casa. Lee conta aos pais camponeses que Zuko enfrentou os soldados e eles dizem que os verdadeiros soldados estão lutando na guerra, como o segundo filho do casal, Sen Su.

É importante ressaltar que, no segundo episódio da temporada, “*A Caverna dos Dois Amantes*”, Zuko e Iroh encontram uma garota chamada Song, uma ex-refugiada cujo pai fora sequestrado pela Nação do Fogo em um ataque e ela nunca mais o viu. Zuko menciona que não vê seu pai há muitos anos e Song pergunta-lhe se ele está lutando na guerra. Cabisbaixo, desviando o olhar, ele responde que sim. A família de Lee é o segundo contato que Zuko tem com pessoas afetadas pela guerra que sua própria família perpetua.

Ainda que Zuko não seja o protagonista, mas, a princípio, o antagonista, cabe citar o que Howard e Mabley (2005, pp. 59, 60) apontam no sentido de reforçar o conflito interno do personagem para lhe sugerir “vida própria”:

Um conflito interno, numa história com antagonista externo, ajuda o protagonista a se tornar um ser humano mais complexo e interessante. Uma fonte de conflito externo, numa história onde o grande conflito é essencialmente interno, ajuda a tornar visíveis e palpáveis os dois lados do personagem; esse equilíbrio lhe dá “vida própria”. Na verdade, este é o grande nó, o fundamental na roteirização: como mostrar ao público o que vai por dentro do personagem central – ou de qualquer personagem (HOWARD; MABLEY, 2005, pp. 59, 60).

Parte do conflito interno de Zuko se dá no âmbito familiar. Ao longo do episódio, são apresentados ao espectador *flashbacks* de Zuko quando criança com seus pais e sua irmã Azula. Na primeira memória, Zuko mostra como Azula alimenta os patos-tartarugas. Em seguida, ele atira uma pedra em um dos filhotes. Sua mãe, Ursa, chocada com a ação, repreende o filho. Mas depois que a mãe dos filhotes ataca Zuko, Ursa o abraça e lhe diz:

Ursa: *“Zuko, that’s what moms are like. If you mess with their babies, they’ll bite you back”*.¹⁴

Isso mostra que Ursa é uma mãe protetora e amável, oposta a atitudes agressivas, como a que Zuko acabara de realizar e as também cometidas por Azula que, ao contrário de Zuko, nunca se arrepende de suas maldades. Para entender o conflito familiar de Zuko, é preciso se deter sobre sua irmã mais nova, Azula.

A princesa da Nação do Fogo é apresentada no primeiro episódio da temporada, “*O Estado Avatar*”. Ela é uma garota controladora, ameaçadora e manipuladora, capaz de intimidar soldados bem mais velhos do que ela. Azula está sempre buscando a perfeição. Em um momento que treina uma técnica de dominação de fogo que apenas Iroh havia realizado antes, suas mentoras dizem:

Elder 1: *“Almost perfect.”*

Elder 2: *“One hair out of place.”*

Azula: *“‘Almost’ isn’t good enough!”*.¹⁵

No *flashback* de Zuko, Azula faz uma sequência de acrobacias, mas cai no final, enquanto sua amiga Ty Lee as completa com perfeição. Azula empurra Ty Lee e começa a rir dela. É um momento simples, mas mostra o quanto Azula se importa em ser melhor do que os outros, sendo capaz de literalmente derrubá-los para conseguir o que quer. Ela também é o oposto de Zuko, colocando a segurança de sua amiga Mai em risco, ao atear fogo em uma maçã na cabeça dela, enquanto Zuko acredita que a garota está em perigo e corre para ajudá-la, caindo os dois na fonte. Azula é egoísta, enquanto Zuko é altruísta.

Zuko e Azula são reflexos da diferença entre seus pais, Ursa e Ozai. Azula é capaz de insinuar que caso Iroh, na época general em cerco à cidade Ba Sing Se, não voltasse da guerra, significaria que seu pai se tornaria Senhor do Fogo. Enquanto Ursa e Zuko retrucam, mostrando compaixão para com Iroh e de como seria horrível se ele morresse, tudo com que Azula se importa é como Ozai seria um Senhor do Fogo melhor do que o tio herdeiro.

¹⁴ Em tradução livre: Ursa: “Zuko, é assim que as mães são. Se você mexer com os bebês delas, elas vão te morder de volta” (AVATAR, 2005-2008).

¹⁵ Em tradução livre: Anciã 1: “Quase perfeito.” / Anciã 2: “Um fio de cabelo fora do lugar.” / Azula: “‘Quase’ não é bom o suficiente!” (AVATAR, 2005-2008).

Na segunda parte do episódio, há um comparativo entre a família nobre de Zuko e a do menino camponês Lee. Gow e seu grupo de soldados chegam à casa de Gansu, pai de Lee, com péssimas notícias para a família e as contam, em tom zombador, sem nenhuma empatia:

Gow: *“Just thought someone ought to tell you, your son’s battalion got captured. You boys hear what the Fire Nation did with their last group of Earth Kingdom prisoners?”*

Soldier: *“Dressed them up in Fire Nation uniforms and put them on the frontline unarmed, way I heard it. Then they just watched”.*¹⁶

Zuko escuta mais uma vez sobre a crueldade do exército da Nação do Fogo – o mesmo que ele criticara na reunião do pai quando criança, ao ameaçarem sacrificar seus próprios soldados como estratégia de guerra. Ele percebe o sofrimento da família que perdera o filho para a guerra e agora vê Gansu decidindo ir procurar o filho na linha de frente. Então, lembra-se de que a guerra também afetou sua família: em mais um *flashback*, Ursa recebe uma carta avisando que o filho único de Iroh, Lu Ten, morrera na batalha de Ba Sing Se. Depois de entregar ao menino Lee a faca que seu tio Iroh dera de presente a ele (também mostrado em um dos *flashbacks* passados) – com a inscrição *“Nunca desista sem lutar”* –, Zuko vai embora.

A memória seguinte de Zuko mostra a relação de Ozai com seus dois filhos e ajuda a entender como Zuko acabou se tornando uma Sombra. Azula, apática, fala que Iroh está voltando para casa e o chama de desistente e perdedor. Zuko defende o tio, dizendo que ele provavelmente está triste por seu único filho ter partido para sempre. Nesse momento, Ursa chama as duas crianças para uma audiência marcada com o Senhor do Fogo Azulon. Zombando, Azula pergunta se ela não poderia só chamá-lo de “avô”, já que ele não é mais poderoso como costumava ser e alguém iria tomar o lugar dele logo.

Na audiência, Ozai faz uma pergunta sobre a história da Nação do Fogo e enquanto Zuko hesita, Azula o interrompe e responde corretamente. Ozai pede-lhe para demonstrar os novos movimentos de dominação de fogo que aprendera e a garota os executa perfeitamente. Um sorriso no rosto ainda não revelado de Ozai surge e,

¹⁶ Em tradução livre: Gow: “Achei que alguém deveria lhe contar, o batalhão do seu filho foi capturado. Vocês ouviram o que a Nação do Fogo fez com o último grupo de prisioneiros do Reino da Terra?” / Soldado: “Vestiram eles com uniformes da Nação do Fogo e os colocaram na linha de frente, desarmados, pelo que ouvi. E então, só assistiram” (AVATAR, 2005-2008).

ao final, ele a elogia, chamando-a de “*verdadeiro prodígio*”. Zuko, provocado por Azula, pede para demonstrar o que ele aprendeu. O sorriso de Ozai desaparece imediatamente. Zuko é visivelmente despreparado, não tem o mesmo nível de Azula, mesmo sendo mais velho, e falha em sua performance. Ursa apóia o filho:

Zuko: *“I failed.”*

Ursa: *“No, I loved watching you. That’s who you are Zuko. Someone who keeps fighting even though it’s hard”.*¹⁷

Azulon fica irritado e manda todos saírem, mas Azula puxa Zuko pelo braço e os dois se escondem. Ozai pede a seu pai que revogue o direito ao trono de Iroh, uma vez que a linhagem dele acabou com a morte de seu único filho Lu Ten. Azulon fica furioso com o atrevimento de Ozai e diz que Iroh já sofrera o suficiente, mas que o sofrimento de Ozai só estava começando. Zuko, assustado com a fúria de seu avô, sai correndo, mas Azula permanece escondida, ouvindo a reunião com um sorriso cruel no rosto. Mais tarde, a menina entra no quarto de Zuko cantarolando, dizendo que Ozai irá matá-lo:

Azula: *“Fine, don’t believe me, but I heard everything. Grandfather said dad’s punishment should fit his crime. ‘You must know the pain of losing a first born son, by sacrificing your own!’”*¹⁸

É visível a diferença entre Ozai e Ursa em relação aos seus filhos. Ursa está sempre reconhecendo atitudes bondosas, humildes e compassivas, além de repreender atitudes agressivas, egoístas e narcisistas. Ozai reconhece perfeccionismo, poder, controle e inteligência, repreendendo falhas e imperfeições, além de ver altruísmo como fraqueza. Os dois são opostos e cada um dos filhos se associa a um dos pais: Azula com Ozai e Zuko com Ursa. Os filhos herdaram características vindas dos pais e esse comportamento agressivo, perfeccionista, visando poder, ignorando ações afetivas, fora passado de Azulon para Ozai e de Ozai para Azula (principalmente) e Zuko. Mas Zuko se sente dividido entre seguir o que o pai ou a mãe esperam dele.

¹⁷ Em tradução livre: Zuko: “Eu falhei.” / Ursa: “Não, eu adorei assistir você. Esse é quem você é Zuko. Alguém que continua lutando mesmo que seja difícil” (AVATAR, 2005-2008).

¹⁸ Em tradução livre: Azula: “Tudo bem, não acredite em mim, mas eu ouvi tudo. O avô disse que a punição do papai deveria ser adequada ao seu crime.’ Você deve conhecer a dor de perder um filho primogênito, sacrificando o seu próprio!” (AVATAR, 2005-2008).

Analisando mitos e lendas, Campbell (2010) menciona a presença do arquétipo do pai que pode ser um “pai tirano”. É aquele que “na qualidade de intruso original no paraíso da criança com a mãe, o pai é o inimigo arquetípico; eis porque, ao longo da vida, todos os inimigos simbolizam (para o inconsciente) o pai” (CAMPBELL, 2010, p. 150). A psicóloga suíça Verena Kast (1997, p. 184), em análise à carta de Franz Kafka ao pai, aborda o conceito de complexo paterno negativo, exposto por Carl Jung:

No complexo paterno originalmente negativo, o filho experiencia, sobretudo, a dominância do pai, que é acompanhada de uma opressão do filho. Por meio disso, há, entre outras coisas, uma destruição da confiança no fazer particular. Consequentemente, é negado ao filho seguir seu próprio caminho; o “pai” ou “um pai” sabe, em compensação, onde está o caminho certo. E apesar disso não há nenhum “sentimento-do-nós”, o filho é, no geral, expulso como pessoa e, se possível, fixado como receptor de ordens. E a isso se acrescenta a exigência de finalmente agradar o pai, de precisar ser igual a ele, para finalmente tornar-se aceito. Assim, o fracasso é inevitável.

Em uma sociedade patriarcal como a Nação do Fogo, é notável que a figura a ser seguida seja o Senhor do Fogo, seja ele Azulon ou Ozai. Ozai se declara como *“humilde servo, aqui para servir a você e à nação”* quando fala com seu próprio pai. Até mesmo Azula, sendo prodígio e favorita de Ozai, não tem relação afetuosa com o pai; ela deve se curvar a ele assim como os outros. Na família real, o pai é primeiro o Senhor do Fogo e por último pai, tratando os filhos como soldados em treinamento para assumir seu cargo quando ele se for. Ser menos do que o pai exige não é aceitável. Para ele, Zuko não se enquadra nos padrões exigidos e é pior, principalmente por ser o primogênito.

Assim, após três anos de banimento, a obsessão de Zuko por recuperar sua honra é sustentada pela pressão em agradar Ozai. Ele mesmo afirma não querer que seu pai o ache *“um inútil”*. Ele já falhara com Ozai uma vez e agora, no Reino da Terra, há um conflito quando ele interage com pessoas que foram afetadas por sua família.

Então, qual é o truque para manter a participação do público e criar a reação emotiva da qual depende o drama? Respondendo numa só palavra: incerteza. Incerteza sobre o futuro imediato, incerteza sobre o desenrolar dos acontecimentos. Uma outra forma de definir esta idéia seria o conceito de *“esperança versus medo”* (HOWARD; MABLEY, 2005, p. 72).

Zuko tem empatia pela família de Lee, quando a mãe dele clama desesperada por ajuda ao ter seu filho levado pelos soldados. Há uma esperança de mudança em Zuko, quando ele desafia e luta contra os soldados para salvar o menino.

Zuko: *"It doesn't matter who I am, but I know who you are. You're not soldiers. You're bullies. Freeloaders, abusing your power. Mostly over women and kids. You don't want Lee in your army. You're sick cowards messing with a family who's already lost one son to the war".*¹⁹

Mas, mesmo ajudando a família, a dura realidade de como as pessoas o vêem aparece. Zuko revela sua verdadeira identidade como filho do Senhor do Fogo e herdeiro do trono. Então, um senhor diz que ele não é um príncipe, mas, sim, um foragido, e lembra-lhe de que o próprio pai o deserdera e o banira. Até mesmo Lee e sua mãe ficam com medo dele, não o vendo como nada além do inimigo, a personificação da perpetuação da guerra. "Geralmente, a Sombra pode ser trazida à luz. As partes inconscientes e rejeitadas podem ser reconhecidas e tornarem-se conscientes, apesar de toda a luta para permanecerem na escuridão total" (VOGLER, 2006, p. 241).

Um fator que dificulta a transição de Zuko é Azula. Ela é uma lembrança constante dos padrões impostos por Ozai. Em "*Lago Laogaï*", décimo sétimo episódio da temporada, Iroh apresenta a Zuko quase que um ultimato:

Zuko: *"I know my own destiny, uncle."*

Iroh: *"Is it your own destiny? Or is it a destiny someone else has tried to force on you?"*

Zuko: *"Stop it uncle. I have to do this."*

Iroh: *"I'm begging you Prince Zuko! It's time for you to look inward, and begin asking yourself the big questions: Who are you? And what do you want?"*²⁰

¹⁹ Em tradução livre: Zuko: "Não importa quem eu sou, mas eu sei quem vocês são. Não são soldados. Vocês são valentões. Parasitas, abusando do poder. Principalmente sobre mulheres e crianças. Vocês não querem Lee em seu exército. Vocês são covardes doentios mexendo com uma família que já perdeu um filho na guerra" (AVATAR, 2005-2008).

²⁰ Em tradução livre: Zuko: "Eu conheço meu próprio destino, tio." / Iroh: "É este o seu próprio destino? Ou é um destino que outra pessoa tentou impor a você?" / Zuko: "Pare com isso, tio. Eu tenho que fazer isso." / Iroh: "Estou implorando, Príncipe Zuko! É hora de você olhar para dentro e começar a se fazer as grandes perguntas: Quem é você? O que você quer?" (AVATAR, 2005-2008).

É um momento muito intenso para Zuko, em um ponto que seu questionamento moral o afeta até mesmo fisicamente, fazendo-o ter febre. “Um segundo aspecto do complexo negativo do filho consiste em que o filho não se sente encorajado a seguir um caminho próprio, devendo, em vez disso, seguir o caminho que o pai lhe preparou” (KAST, 1997, p. 181). Zuko começa a se distanciar do seu complexo paterno negativo por influência positiva de Iroh – quem mais se aproxima das nobres características de Ursa, quando ele era criança. Quando Zuko parece estar se aceitando, se entendendo melhor e encontrando seu próprio caminho, se afastando do arquétipo da Sombra, Azula aparece para lembrá-lo de seu pai.

Quando o filho não consegue se rebelar contra isso – e, caso ele o faça, perde então a bênção do pai –, então ele, no extremo, desemboca no sentimento da nulidade. Este sentimento está ligado à vergonha e à culpa. Esse contínuo ser-castigado deve estar vinculado a uma culpa da qual a vítima nada sabe e que, por isso, pode se supor mais atormentadora e distribuída em toda parte: daí resulta a vã tentativa – que em seu caráter vão, no entanto, não é percebida – de querer agradar “às últimas instâncias”; o indivíduo torna-se manipulável (KAST, 1997, p. 180).

Azula manipula Zuko, perguntando-lhe se ele é um traidor e oferecendo uma chance de redenção ao pedir-lhe para se juntar a ela em seu golpe de estado contra o governo do Reino da Terra. Zuko volta mais uma vez a ficar dividido entre seguir um caminho imposto a ele ou buscar um caminho próprio. No final, na batalha entre Aang, Azula, Katara e Zuko, mencionada no capítulo anterior, Zuko faz a sua escolha e se une a Azula. “É bom lembrar que, mesmo que algumas Sombras gostem e orgulhem-se de serem más, muitas delas não se consideram malvadas, de modo algum. Em sua opinião, estão certas e são heroínas de suas histórias” (VOGLER, 2006, p. 242).

Agora, Zuko pode finalmente voltar para casa, após três anos de banimento, sendo visto como alguém que ajudou a princesa da Nação do Fogo a conquistar Ba Sing Se, após 100 anos de tentativas falhas. De acordo com sua irmã, Zuko recupera sua própria honra ao decidir unir-se a ela. Entretanto, vale lembrar que “ninguém pode viver uma experiência no limiar da morte sem se modificar de alguma maneira” (VOGLER, 2006, p. 231).

Capítulo 3 – REDENÇÃO DE ZUKO E A VALORIZAÇÃO DE IDEAIS DE AANG

3.1. O afastamento de Zuko da Sombra

Por fim, Zuko retorna à Nação do Fogo, recebido e aplaudido como herói pelos cidadãos, no primeiro episódio da terceira temporada, “*O Despertar*”. Mas é notável a preocupação no rosto do rapaz. Ele não capturou o Avatar, mas Azula diz que isto não importa, pois o Avatar estaria morto. Porém, ela vê através dele e nota que há uma chance de Aang ter sobrevivido, mesmo com Zuko afirmando que não. Azula não arriscaria sua posição privilegiada próxima a Ozai; então, conta a ele que foi Zuko quem matou o Avatar. Quando Zuko é recebido pelo pai – visualmente demonizado na série nas temporadas passadas, com sua silhueta sempre vista sob chamas – a face de Ozai é finalmente revelada: trata-se de apenas um humano normal, com aparência semelhante à de Zuko e com uma expressão quase serena. Ele diz tudo aquilo que Zuko sempre quisera ouvir: que está orgulhoso do filho. Orgulho por Zuko ter, aparentemente, matado o Avatar, o que surpreende o rapaz. Após a reunião, visivelmente irritado, ele tira satisfação com uma irônica Azula:

*Azula: “Please, Zuko. What ulterior motive could I have? What could I possibly gain by letting you get all the glory for defeating the Avatar? Unless somehow, the Avatar was actually alive. All that glory would suddenly turn to shame and foolishness. But you said yourself that was impossible. Sleep well, Zuzu”.*²¹

Esse momento é o suficiente para desencadear uma paranóia em Zuko. O constante medo de decepcionar Ozai mais uma vez, perdendo sua honra depois de tudo o que aconteceu, persegue o rapaz por vários episódios. Ele mesmo, em “*A Faixa de Cabeça*” (segundo episódio desta terceira temporada), admite a Iroh, agora preso por traição, estar ficando louco por saber que Aang estaria ainda vivo. Depois de tudo que seu tio fizera por ele, todo o apoio e amor que Iroh oferecera, Zuko trai a pessoa que fora mais perto de ser um verdadeiro pai para ele. O rapaz transita entre o desespero, pedindo por ajuda a Iroh, e a agressividade, xingando-o e gritando com

²¹ Em tradução livre: Azula: “Por favor, Zuko. Que outro motivo eu poderia ter? O que eu poderia ganhar deixando você receber toda a glória por derrotar o Avatar? A não ser que, de algum jeito, o Avatar ainda esteja vivo. Toda aquela glória de repente se transformaria em vergonha e tolice. Mas você mesmo disse que isso era impossível. Durma bem, Zuzu” (AVATAR, 2005-2008).

ele, porque agora não tem mais ninguém em quem confiar e se apoiar emocionalmente. Zuko se torna constantemente explosivo, agressivo e irritado e sua paranóia é tanta, que ele contrata um assassino para matar Aang.

Neste trecho, é descrita a atmosfera do complexo: este sentimento de vida, de que o menino poderia a qualquer momento ser triturado pelo grande pai; de que é, portanto, absolutamente dependente dele quanto ao direito à existência e que poderia ser apagado a qualquer momento. [...] Há uma indicação para o fato de que viver com o receio de ser esmagado a qualquer momento pode ser pior do que o momento em que a criatura temida finalmente entra em cena (KAST, 1997, p. 178).

No quinto episódio da terceira temporada, “*A Praia*”, após uma briga com Mai, Zuko vai até a casa de praia da família, que ninguém visitava há anos, e relembra momentos felizes do passado, percebendo que tudo mudou. Zuko está tentando se desapegar, quando decide queimar a foto da família na fogueira em volta da qual estão ele, Azula, Mai e Ty Lee. Questionado por esta, ele afirma não se importar. Nesse momento, todos os personagens acabam se revelando mais intimamente e é possível notar na história de Mai (namorada de Zuko) uma semelhança com o passado de Zuko e Azula, quando ela diz que tinha tudo o que queria, contanto que se comportasse, ficasse calada e só falasse quando lhe dirigissem a palavra. Mai é mais uma personagem afetada pela pressão de seguir ordens dos pais; no caso dela, vinda da mãe, uma vez que a carreira política do pai poderia ser prejudicada, caso ela causasse problemas. Mas, afinal, é Zuko quem acaba explodindo, soltando todas as frustrações que carregava consigo desde sua volta para casa.

Zuko: “*For so long, I thought that if my dad accepted me, I’d be happy. I’m back home, now my dad talks to me. Huh, he even thinks I’m a hero. Everything should be perfect, right? I should be happy now, but I’m not. I’m angrier than ever and I don’t know why*”.²²

Kast (1997, p. 178) diz que Kafka não quer jogar a culpa no pai pelo comportamento autoritário, mas ele mesmo queria ser, pelo menos, eximido da culpa. Porém, isso não ocorre com Zuko. Pressionado pelas garotas a dizer com quem ele estava nervoso, Zuko joga a culpa em si mesmo por se sentir tão confuso:

²² Em tradução livre: Zuko: “Por muito tempo, eu pensei que se meu pai me aceitasse, eu ficaria feliz. Eu voltei para casa, meu pai agora fala comigo. Huh, ele até me acha um herói. Tudo deveria estar perfeito, certo? Eu deveria estar feliz agora, mas eu não estou. Eu estou mais irritado do que nunca e não sei o por quê” (AVATAR, 2005-2008).

Zuko: “*I’m angry at myself!*”

Azula: “*Why?*”

Zuko: “*Because I’m confused. Because I’m not sure I know the difference between right and wrong anymore*”.²³

Depois de ter visto e ouvido histórias de diversas pessoas que foram afetadas pela guerra, tendo se passado como refugiado para entrar na cidade Ba Sing Se, seria Zuko capaz de continuar tão obcecado com a constante aprovação paterna? Ou conseguiria ele se distanciar da toxicidade do pai-tirano e buscar um caminho próprio? Como observa Vogler (2006, p. 276): “A Sombra pode, simplesmente, ser aquela nossa parte obscura contra a qual estamos sempre lutando, em nosso combate contra os maus hábitos ou velhos medos”.

Zuko tivera a oportunidade, em Ba Sing Se, de viver um estilo de vida diferente junto a seu tio, sem se preocupar com o Avatar, e é um dos poucos momentos na série em que vemos Zuko feliz. Mesmo se tratando de um antagonista (embora agora quase já convertido em “herói”), pode-se evocar aqui o que Vogler (2006, p. 276) afirma: “Num drama psicológico, um herói pode ter que escapar a um demônio interior que o persegue, através de uma mudança no comportamento ou de uma transformação interna”. No episódio “*The Day of the Black Sun: Part 2*”, Zuko finalmente toma uma decisão e parte para seu *Momento de Provação*: o confronto com seu pai Ozai.

Dos inúmeros medos que o herói tem que encarar, o de maior poder dramático parece ser o que vem do medo de enfrentar um pai, mãe ou figura de autoridade. O ambiente da família está no âmago de muitos dramas sérios, e uma cena dessas pode ser uma Provação muito forte (VOGLER, 2006, p. 249).

Não apenas ele conta que fora Azula quem matara o Avatar e que ele está vivo, como também diz que não irá mais receber ordens de Ozai. Como esperado, é com autoritarismo que Ozai revida, dizendo que ele iria obedecê-lo ou que seria a última vez que o desafiaria.

O conflito entre juventude e velhice pode se manifestar também internamente, e não apenas nas batalhas externas entre pais e filhos. O combate ferrenho que inflama a Provação pode ser uma luta

²³ Em tradução livre: Zuko: “Eu estou irritado comigo mesmo!” / Azula: “Por quê?” / Zuko: “Porque estou confuso. Porque eu não tenho mais certeza se sei a diferença entre certo e errado” (AVATAR, 2005-2008).

íntima entre uma estrutura de personalidade velha e confortável, bem defendida, e uma outra nova, que é fraca, incompleta, mas está louca para nascer (VOGLER, 2006, p. 251).

A batalha interna de Zuko é contra a atitude autoritária e agressiva do pai, a pressão por perfeccionismo e honra, além da falta de afeto paterno, enquanto a externa é contra os valores perpetuados há anos pela família real para justificar a guerra. “Minha avaliação de mim mesmo dependia mais de você [do pai] do que de qualquer outra coisa como, por exemplo, de um sucesso externo” (KAFKA *apud* KAST, 1997, p. 189).

Zuko: *“For so long, all I wanted was you to love, to accept me. I thought it was my honor that I wanted but really, I was just trying to please you. You, my father, who banished me just for talking out of turn. My father, who challenged me - a 13-year-old boy - to an Agni Kai. How can you possibly justify a duel with a child?”*

Ozai: *“It was to teach you respect.”*

Zuko: *“It was cruel! And it was wrong.”*

Ozai: *“Then you have learned nothing.”*

Zuko: *“No, I’ve learnt everything! And I had to learn it on my own. Growing up, we were taught that the Fire Nation was the greatest civilization in history and somehow, the war was our way of sharing our greatness with the rest of the world. What an amazing lie that was. The people of the world are terrified by the Fire Nation! They don’t see our greatness, they hate us! And we deserve it. We’ve created an era of fear in the world. And if we don’t want the world to destroy itself, we need to replace it with an era of peace and kindness.”*

Ozai: *“Your uncle has gotten to you, hasn’t he?”*

Zuko: *“Yes. He has”.²⁴*

Após este momento, Zuko se afasta por completo do arquétipo da Sombra e de seu complexo paterno negativo. Seus sentimentos, visões e moral finalmente são libertados de seu interior. Zuko resolve se juntar ao Avatar para ajudá-lo a acabar com a guerra dos 100 anos, uma vez que destronar o pai não seria destino dele, mas, sim, de Aang. Um parricídio não acarretaria o modo certo de Zuko acabar com

²⁴ Em tradução livre: Zuko: “Por muito tempo, eu só queria que você me amasse, me aceitasse. Eu pensei que era minha honra que eu queria, mas, na verdade, eu só estava tentando agradar você. Você, o meu pai, que me baniou por falar fora de hora. Meu pai, que me desafiou – um menino de 13 anos – para um Agni Kai. Como pode justificar um duelo com uma criança?” / Ozai: “Era para te ensinar respeito.” / Zuko: “Foi cruel! E foi errado!” / Ozai: “Então, você não aprendeu nada.” / Zuko: “Não, eu aprendi tudo! E eu tive que aprender por conta própria. Ao crescermos, fomos ensinados que a Nação do Fogo era a maior civilização da história e, de alguma forma, a guerra era a maneira de dividir nossa grandeza com o mundo. Que mentira incrível essa! As pessoas do mundo estão apavoradas com a Nação do Fogo! Elas não veem nossa grandeza, elas nos odeiam! E nós merecemos. Nós criamos uma era de medo no mundo. E se não quisermos que o mundo se destrua, precisamos substituí-la por uma era de paz e bondade.” / Ozai: “Seu tio convenceu você, não foi?” / Zuko: “É. Convenceu!” (AVATAR, 2005-2008).

a tirania paterna, uma vez que seria o autoritarismo de seus ideais contra o autoritarismo dos ideais do pai – da mesma forma que Ozai tirara do trono seu próprio pai, Azulon.

O arco de redenção de Príncipe Zuko se completa quando ele se reencontra com o tio Iroh. Ele se ajoelha e, chorando, implora por seu perdão. Ao contrário de quando criança implorara por perdão a Ozai, recebendo nada além de ódio e agressividade, Iroh o abraça e o perdoa. O rapaz até fica confuso de como o tio pôde perdoá-lo tão facilmente, sem raiva, sendo que era apenas raiva o que Zuko conhecera antes. Mas Iroh se mostra feliz pelo sobrinho ter sido capaz de encontrar o caminho certo sozinho.

Fiquei impressionado inúmeras vezes pela força desse padrão, especialmente quando funciona dentro do indivíduo como um receptáculo para desejos e sentimentos não expressos. É uma energia que se acumula quando falhamos em honrar nossos talentos, seguir o chamado de nossas musas ou viver conforme nossos princípios e ideais. Ela possui uma força enorme, porém sutil, operando em níveis profundos para se comunicar conosco, talvez sabotando nossos empenhos, perturbando nosso equilíbrio até nos darmos conta da mensagem que esses eventos trazem – que devemos expressar nossa criatividade, sua verdadeira natureza, ou morrer. Um acidente de carro alguns anos atrás me ensinou o poder de rebelião da Sombra, me mostrou que eu estava distraído, fora de harmonia, me dirigindo para desastres ainda maiores se não encontrasse um meio de exprimir meu lado criativo pessoal (VOGLER, 2006, p. 30).

3.2. Aang e a batalha final

Ao analisar a evolução de Aang como herói através da série é possível notar uma mudança em sua maturidade. Aang deixa de ser um garoto inocente e sem noção da guerra, para se tornar alguém extremamente preocupado com a vida e segurança das pessoas afetadas pela Nação do Fogo. Ele experienciou a pressa de ter que dominar todos os elementos em menos de um ano. Além de seus medos ligados ao lado mais pessoal, ele teve de lidar com o medo e a culpa de decepcionar o mundo com a derrota em Ba Sing Se e foi forçado a esconder de todos que ainda estava vivo, como uma estratégia de seus amigos contra a Nação do Fogo. Por um tempo, teve de viajar disfarçado, com o orgulho ferido, obrigado a esconder suas setas, símbolo de sua identidade como dominador de ar. No episódio “*Pesadelos e*

Devaneios”, Aang lida com a ansiedade às vésperas da invasão à Nação do Fogo, durante o eclipse, ao sentir que não estaria pronto para enfrentar o Senhor do Fogo, mesmo com a vantagem do eclipse que impediria os dominadores de dominar fogo. Atormentado por pesadelos, ele não consegue dormir e começa uma obsessão por treinar, tendo delírios pelo nervosismo e falta de descanso.

E quando finalmente pôde revelar-se ao mundo novamente, em “*The Day of the Black Sun: Part 1*”, acaba perdendo novamente para seus inimigos, vendo seus aliados encurralados, obrigados a se renderem e irem presos. Após ter sido atingido pelos raios de Azula, Aang não fora capaz de se conectar com o Estado Avatar nenhuma vez, percebendo-se bloqueado. E é apenas quando Zuko se junta ao grupo que ele começa seu treino com dominação de fogo, elemento este a que tivera tanta resistência em aprender – inicialmente, por medo de ferir alguém, como fizera com Katara.

Portanto, Aang é um herói incompleto. Com exceção do ar, ele ainda não é mestre em nenhuma outra dominação. Além disso, ele não apenas não sabe como controlar o Estado Avatar, como também não consegue nem ao menos ativá-lo. A essa altura, o herói já deveria ter conseguido a espada, recebido as bênçãos e estar pronto para enfrentar o vilão.

Um segundo ponto de pressão em Aang é o tempo. Após a derrota em Ba Sing Se e por causa do treinamento incompleto, Aang e seus amigos haviam combinado de deixar para enfrentar Ozai depois que o cometa passasse, mas Zuko conta-lhes sobre o plano de seu pai de usá-lo para incendiar o território do Reino da Terra e ganhar a guerra. Se Aang não derrotar Ozai antes da passagem do cometa – que, na série, se daria em apenas três dias – não haveria mais mundo para salvar. A pressão do tempo, assim, acirra o conflito do herói: “O conflito tanto pode ser apenas uma fricção irritante entre temperamentos diferentes quanto um tremendo confronto de vontades opostas; mas, sem uma certa dose de conflito, a cena com certeza não terá vida” (HOWARD; MABLEY, 2005, p. 107).

Além disso, Aang é um pacifista. Os Nômades do Ar não eram um povo violento – inclusive, sem possuir um exército. Até mesmo a dominação de ar é baseada no *Baguazhang*, uma arte marcial que procura evitar um confronto direto de força bruta

com o adversário ao escapar pelos lados ou pelas suas costas²⁵. Para Aang, a violência não seria a resposta; porém sua filosofia é colocada em conflito, quando Zuko pergunta-lhe o que ele faria ao enfrentar Ozai. O mundo, e até os seus amigos, acreditam que a morte do Senhor do Fogo seria o único modo de acabar com a guerra. Todos o vêem como um monstro, mas Aang o vê como um ser humano.

Aang: *“This goes against everything I learned from the monks. I can’t just go around wiping out people I don’t like...”*

Sokka: *“Sure, you can. You’re the Avatar. If it’s in the name of keeping balance, I’m pretty sure the Universe will forgive you.”*

Aang: *“This isn’t a joke, Sokka! None of you understands the position I’m in!”*

Katara: *“Aang, we do understand. It’s just...”*

Aang: *“Just what, Katara? What?”*

Katara: *“We’re trying to help.”*

Aang: *“Then when you figure out a way for me to beat the Fire Lord without taking his life, I’d love to hear it!”²⁶*

De fato, como poderia uma criança de treze anos tirar a vida de um homem adulto com a justificativa de ser um herói?

O campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte de outra. Uma percepção da inevitável culpa que o viver envolve pode deixar o coração tão amargurado que, tal como Hamlet ou Arjuna, podemos nos recusar a prosseguir. Por outro lado, tal como a maioria, podemos inventar uma falsa auto-imagem, em última análise injustificável, que nos eleve a um fenômeno excepcional no mundo e à condição de um ser isento de culpa ao contrário dos outros seres, que se acha justificado, em seu inevitável pecar, pelo fato de representar o bem (CAMPBELL, 2010, p. 232).

Os amigos de Aang e o mundo possuem essa “falsa imagem”, citada por Campbell, livrando-se eles mesmos da culpa de querer matar seus inimigos, uma vez que os mesmos mataram tantas pessoas consideradas boas. Mas Aang não quer carregar o fardo de um assassinato se seguir essa justificativa. Aang, em *“O Cometa de Sozin: Parte 2: Os Velhos Mestres”*, busca conselhos com suas vidas passadas e

²⁵ BAGUAZHANG. In: *Wikipédia*: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Baguazhang>> Acesso em 30 set. 2020.

²⁶ Em tradução livre: Aang: “Isso vai contra tudo o que eu aprendi com os monges. Eu não posso simplesmente sair por aí matando quem eu não gosto.” / Sokka: “É claro que pode. Você é o Avatar. Se for em nome de manter o equilíbrio, eu tenho certeza de que o Universo irá te perdoar.” / Aang: “Isso não é uma piada, Sokka! Nenhum de vocês entende a minha posição!” / Katara: “Aang, a gente entende. É só que...” / Aang: “Só o que, Katara? O que?” / Katara: “Estamos tentando ajudar.” / Aang: “Então, quando vocês acharem um jeito de eu derrotar o Senhor do Fogo sem tirar a vida dele, eu vou adorar ouvir!” (AVATAR, 2005-2008).

até mesmo a Avatar Yangchen, uma dominadora de ar, sugere que ele deveria sacrificar suas próprias necessidades em favor do mundo.

A chave para se evitar que o público adivinhe o que vem pela frente não é manter o espectador na ignorância, e sim fazê-lo acreditar que, talvez, suas esperanças se concretizem, mas também que aquilo que ele teme pode acontecer. Ou seja, ter dois resultados igualmente plausíveis para determinada situação mantém a participação do público, porém este não é capaz de prever o resultado exato da cena ou da história (HOWARD; MABLEY, 2005, p. 74).

Quando Aang finalmente encara Ozai, nos episódios “*O Cometa de Sozin: Parte 3: Para o Inferno*” e “*O Cometa de Sozin: Parte 4: Avatar Aang*”, ele tem a chance de matá-lo, redirecionando um raio lançado por Ozai, mas Aang é incapaz de fazê-lo. Ele acaba encurralado, ao se fechar em uma esfera de rochas para se proteger, recebendo diversos ataques de Ozai. A esfera cede e Aang é empurrado para uma ponta de pedra bem na cicatriz do raio feito por Azula em suas costas. Isso faz a energia espiritual fluir novamente, reconectando-o aos antigos avatares e seu eu espiritual, reativando finalmente o Estado Avatar.

O herói pode chegar bem perto da morte na hora da Provação, mas é o vilão quem morre. No entanto, o herói ainda pode ter que se confrontar com outras forças, outras Sombras, antes que a aventura chegue ao fim. A ação pode transferir-se da esfera física para um plano moral, espiritual ou emocional (VOGLER, 2006, p. 241).

No Estado Avatar, Aang consegue prender Ozai e, quando daria o golpe final, dando fim à vida do Senhor do Fogo, ele retoma o controle e se detém, dizendo que não terminaria a luta assim. Ozai aproveita a brecha e tenta atacar o garoto, mas acaba sendo imobilizado de novo.

When the Innocent archetype is active in an individual, a person is attracted to certainty, to positive and hopeful ideas, to simple, nostalgic images, and to the promise of rescue and redemption. The Innocent also strives for goodness, which can mean finding the “right” product, but it also means choosing moral over immoral behaviors and kindness over greed.²⁷ (MARK; PEARSON, 2001, p. 66).

²⁷ Em tradução livre: “Quando o arquétipo do Inocente está ativo em um indivíduo, a pessoa é atraída pela certeza, por ideias positivas e esperançosas, por imagens simples e nostálgicas e pela promessa de resgate e redenção. O Inocente também busca a bondade, o que pode significar encontrar o produto “certo”, mas também significa escolher a moral em vez de comportamentos imorais e a bondade em vez de ganância”.

Aang, então, decide priorizar aquilo que acha que é certo – voltar à sua origem como Nômade do Ar –, em vez de ser dominado pela vontade da sociedade. Para derrotar Ozai, ele utiliza uma técnica que aprendera com uma tartaruga-leão, o maior e mais antigo animal que ele encontra antes da batalha final. Ao longo da série, é mencionado diversas vezes que a dominação está ligada à energia que flui no corpo – como exemplo, Ty Lee usa uma técnica de bloqueio de chi para impedir seu oponente de usar a dominação temporariamente. Ao ir até a base da dominação, Aang consegue controlar e restringir a energia de seu oponente, impedindo-o que ele use a dominação de fogo novamente.

Lion Turtle: *“In the era before the Avatar, we bend not the elements, but the energy within ourselves. To bend another’s energy, your own spirit must be unbendable, or you will be corrupted and destroyed”.*²⁸

Pode-se concluir aqui, a partir do que aponta o escritor Christopher Vogler (2006, p. 71): “Às vezes, um herói percorre uma história reunindo e incorporando a energia e os traços de outros personagens. Aprende com eles e vai fundindo tudo até chegar a ser um ser humano completo, que pegou algo de cada um que foi encontrando pelo caminho”.

²⁸ Em tradução livre: Tartaruga-Leão: “Na era anterior ao Avatar, nós não dominávamos os elementos, mas, sim, a energia dentro de nós. Para dominar a energia de outro, o seu espírito não pode ser dominado, ou você será corrompido e destruído” (AVATAR, 2005-2008).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar personagens de séries e filmes, pode-se aprender diferentes maneiras de se trabalhar seus desenvolvimentos. Quando se cria um personagem, independente se for humano, monstro, alienígena, objeto etc., é importante que ele se conecte com o espectador. Como afirma Christopher Vogler (2006, p. 49):

Essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, verdadeiros mapas da psique. São psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irrealis. Isso explica o poder universal dessas histórias. As histórias construídas segundo o modelo da Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilhamos, e refletem conceitos universais.

Ao se ter uma base, como *A Jornada do Herói* e arquétipos tão conhecidos como *Herói* e *Vilão*, pode-se trabalhar diferentes maneiras de se contar uma evolução, mas o personagem precisa de alguma forma se identificar com o espectador.

Os Heróis devem ter qualidades, emoções e motivações universais, que todo mundo já tenha experimentado uma vez ou outra: vingança, raiva, desejo, competição, territorialidade, patriotismo, idealismo, cinismo ou desespero. Mas os Heróis também precisam ser seres humanos únicos, e não criaturas estereotipadas ou deuses metálicos, sem manchas e previsíveis (VOGLER, 2006, p. 77).

Por possuírem, além de virtudes, falhas, medos ou culpas, os personagens se tornam mais humanizados e identificáveis, independente dos arquétipos aos quais se encaixem. Em uma narrativa de ficção, a evolução do psicológico dos personagens ajuda a sustentar e melhorar a busca dos mesmos para alcançar seus objetivos.

Ao entender a flexibilidade dos arquétipos, é possível trabalhar personalidades mais complexas e profundas. Aang, por exemplo, é um *Herói-Inocente* que passa por diversos momentos de culpa, medo e pressão, os quais o fazem se tornar um ser humano mais empático e valorizar mais ainda a vida, até a de seus inimigos. Ou Zuko, uma Sombra afetada por traumas e obsessões familiares que o levam a ser inicialmente um vilão, mas cuja superação do que o ligava à Sombra o faz se afastar deste arquétipo e se tornar mais próximo a um Herói. É através do arco de Zuko

também que se pode entender o que torna Ozai uma Sombra, sendo seus objetivos causados pela criação severa de seu pai Azulon sobre ele, mas que, ao final, permanece como vilão por ter se apegado aos comportamentos e valores paternos passados, recusando a chance de mudança oferecida a ele por Aang na batalha final. Entender o que está por trás das motivações e objetivos dos personagens os transforma e os aprofunda, aproximando-os do espectador.

Assim, ao construir uma narrativa é importante compreender e se afastar de uma base rígida estereotipada, procurando entender como usar esta base e aproveitar as possibilidades de diferentes histórias que ela proporciona ao buscar referências em diversas fontes (como referências bibliográficas e culturais diversas) – assim como Aang e Zuko aprenderam novas coisas vindas de diversos lugares, pessoas e mentores, evoluindo com o conhecimento adquirido.

Iroh: *“It is important to draw wisdom from many different places. If we take it from only one place, it becomes rigid and stale”*.²⁹

* * *

²⁹ Em tradução livre: Iroh: “É importante retirar sabedoria de muitos lugares diferentes. Se retirarmos de um lugar apenas, ela se torna rígida e obsoleta” (AVATAR, 2005-2008).

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento/Cultrix, 2010.

DiMARTINO, Michael; KONIETZKO, Bryan. *Avatar the Last Airbender: The Art of the Animated Series*. Milwaukee: Dark Horse Books, 2010.

ECO, Umberto. *Sobre os Espelhos e outros Ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. *Teoria e Prática do Roteiro*. 3ª edição. São Paulo: Ed. Globo, 2005.

JUNG, Carl Gustav. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. 2ª edição. Petrópolis: Vozes, 2000.

MARK, Margaret; PEARSON, Carol S.. *The Hero and the Outlaw: Building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: Mc-Graw-Hill Education, 2001.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

KAST, Verena. *Pais e Filhas, Mães e Filhos: Caminhos para a auto-identidade a partir dos complexos materno e paterno*. São Paulo: Edições Loyola, 1997.