

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS

UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO

CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

JULIA DE MATTOS DUTRA

A CONSTRUÇÃO DE UM ANTAGONISTA

Uma análise narratológica do personagem Zuko de *Avatar: A Lenda de Aang* e seu arco de redenção

PORTO ALEGRE

2023

JULIA DE MATTOS DUTRA

A CONSTRUÇÃO DE UM ANTAGONISTA

Uma análise narratológica do personagem Zuko de *Avatar: A Lenda de Aang* e seu arco de redenção

Trabalho de conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Realização audiovisual, pelo curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Ms. Vicente Nunes Moreno

Porto Alegre

2023

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, que acreditou no meu trabalho desde o início e muito me ajudou em todo o processo.

Aos meus amigos e meu namorado que, por muitas vezes, leram meu trabalho e deram opiniões, assim como muito apoio e palavras de confiança.

À minha família, por estarem ao meu lado e me apoiarem em minhas decisões.

Ao meu gatinho de estimação por estar sempre me fazendo companhia e me tirando sorrisos.

Aos professores do curso de Realização Audiovisual da Unisinos, por me ensinarem todos os conhecimentos que constituíram este trabalho.

RESUMO

Na série *Avatar: A Lenda de Aang* (2005), o personagem Zuko, um dos antagonistas no início da série, passa por um arco de redenção bastante conhecido no meio das animações. O objetivo deste trabalho é analisar o arco dramático de Zuko e sua metamorfose de vilão para herói. Para isso, primeiramente é feito um estudo dos tropos clássicos de personagens: herói, vilão, protagonista, antagonista, dentre outros, com o objetivo de demonstrar que Zuko pode ser visto por ambas as lentes: de herói e de vilão. Posteriormente, é feito um estudo da estrutura do monomito, ou jornada do herói, baseando-me em Joseph Campbell e Christopher Vogler, visando demonstrar que Zuko pode ser analisado como o herói de sua própria jornada. No capítulo de análise, utilizamos episódios específicos para analisar o desenvolvimento do personagem ao longo das três temporadas da série.

Palavras-chave: Avatar: A Lenda de Aang. Zuko. Antagonista. Jornada do herói. Arco de redenção.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa das Nações.....	11
Figura 2 - Aang na primeira temporada.....	21
Figura 3 - Aang na última temporada.....	21
Figura 4 - Aang e Appa, o bisão voador.....	27
Figura 5 - Zuko e seu tio, Iroh.....	27
Figura 6 - Tabela da jornada do herói.....	31
Figura 7 - Tabela da Partida.....	33
Figura 8 - Zuko criança.....	36
Figura 9 - Zuko adolescente.....	36
Figura 10 - Tabela da Iniciação.....	42
Figura 11 - Tabela do Retorno.....	53
Figura 12 - Zuko vê uma luz forte.....	60
Figura 13 - Expressão facial de Zuko.....	60
Figura 14 - Cicatriz de Zuko.....	61
Figura 15 - Zuko como Blue Spirit.....	62
Figura 16 - Zuko assustado.....	64
Figura 17 - Zuko se recusa a lutar contra o pai.....	64
Figura 18 - Zhao e Zuko.....	65
Figura 19 - Zuko avança em Zhao.....	65
Figura 20 - Azula fala com Ozai.....	66
Figura 21 - Azula.....	66

Figura 22 - Zuko corta o cabelo.....	67
Figura 23 - Zuko com cabelo curto.....	67
Figura 24 - Iroh como Mentor.....	70
Figura 25 - Máscara sendo jogada no rio.....	70
Figura 26 - Pesadelo de Zuko.....	71
Figura 27 - Zuko se vê como Avatar.....	71
Figura 28 - Zuko mostrando dobra de fogo para Aang.....	73
Figura 29 - Zuko ensinando Aang.....	73
Figura 30 - Aang seguindo os ensinamentos.....	73
Figura 31 - Zuko salvando Katara.....	76
Figura 32 - Aang no Estado Avatar contra Ozai.....	76
Figura 33 - Zuko e Aang declarando o fim da guerra.....	77

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO.....	8
2 - ZUKO: HERÓI OU VILÃO?.....	12
2.1 - OS TROPOS CLÁSSICOS E SUAS FUNÇÕES.....	16
2.1.1 - O HERÓI E SEUS ALIADOS.....	17
2.1.2 - VILÃO, ANTAGONISTA OU RIVAL?.....	21
2.2 - A FLUIDEZ ENTRE O BEM E O MAL.....	24
2.2.1 - CARACTERIZAÇÃO, REVELAÇÃO E ARCOS DE PERSONAGEM.....	26
3 - A JORNADA DO HERÓI E OS ARQUÉTIPOS.....	29
3.1 - A PARTIDA.....	33
3.1.1 - CHAMADO À AVENTURA.....	34
3.1.2 - RECUSA DO CHAMADO.....	36
3.1.3 - ENCONTRO COM O MENTOR; O AUXÍLIO SOBRENATURAL.....	37
3.1.4 - PASSAGEM PELO PRIMEIRO LIMIAR.....	39
3.1.5 - NO VENTRE DA BALEIA.....	41
3.2 - A INICIAÇÃO.....	41
3.2.1 - CAMINHO DE PROVAS.....	43
3.2.2 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA.....	45
3.2.3 - A PROVAÇÃO.....	47
3.2.4 - O ENCONTRO COM A DEUSA, A MULHER COMO TENTAÇÃO E A SINTONIA COM O PAI: A APOTEOSE E O CARÁTER ANDRÓGINO DO HERÓI. 49	
3.2.5 - A RECOMPENSA; A BÊNÇÃO ÚLTIMA.....	51
3.3 - O RETORNO.....	53
3.3.1 - O CAMINHO DE VOLTA: RECUSA DO RETORNO, FUGA MÁGICA, LIMIAR DO RETORNO.....	54
3.3.2 - RESSURREIÇÃO.....	55
3.3.3 - RETORNO COM O ELIXIR.....	57
4 - ANÁLISE DO ARCO DE REDENÇÃO DE ZUKO.....	58
4.1 - PRIMEIRA TEMPORADA.....	60
4.1.1 - A TEMPESTADE.....	62

4.2 - SEGUNDA TEMPORADA.....	65
4.2.1 - LAGO LAOGAI.....	68
4.3 - TERCEIRA TEMPORADA.....	72
4.3.1 - AVATAR E O SENHOR DO FOGO.....	74
5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIAS.....	80

1 - INTRODUÇÃO

O Antagonista é uma parte tão essencial da obra quanto o Protagonista, mas como objeto de estudo acaba muitas vezes ficando em segundo plano. Como diz Robert McKee (2006, p. 301), “O princípio do antagonismo é o mais importante e menos compreendido preceito do design de estória. Negligenciar esse conceito fundamental é a razão primeira pela qual roteiros e filmes não funcionam”. McKee, em seu livro *STORY: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita* (2006), dedica um capítulo apenas para falar sobre o que chama de princípio do antagonismo, explicando como criar camadas para o "outro lado" – o que o protagonista precisa combater – e como isso ajuda a desenvolver o próprio protagonista e seu objetivo. De acordo com ele, “um protagonista e sua estória só podem ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente convincentes quanto as forças do antagonismo permitirem”. (MCKEE, 2006, p. 301).

Joseph Campbell, em seu livro *O Herói de Mil Faces* (2007), propõe, a partir de seus estudos de diversas culturas ao redor do mundo, a estrutura de um monomito. Esta é uma estrutura circular que Campbell identifica ser um padrão na forma de se desenvolver narrativas de lugares e culturas distintas analisadas por ele. O herói, que neste caso é o protagonista, passa por três grandes estágios: a Partida, a Iniciação e o Retorno. Sua jornada começa com um chamado, que faz com que ele precise partir de sua casa e adentrar em uma aventura. Nessa aventura, o herói sofre um processo de transfiguração, uma modificação que pode ser tanto interna quanto externa, mas que moldou o personagem a partir da experiência que teve na aventura. O herói retorna para casa mudado após conseguir concluir seu objetivo. Desde narrativas mitológicas, ou que seguem um padrão mitológico clássico, percebemos que esta estrutura do monomito é muito recorrente. O cinema, e mais especificamente o cinema hollywoodiano, alimentou-se e alimenta-se muito dessa tradição narrativa trazida pelos estudos de Campbell, de colocar o herói no centro e desenvolver sua jornada. O trabalho de Campbell tem grande influência na cultura popular e nas narrativas audiovisuais, incluindo a série *Avatar: A Lenda de Aang* (2005), o objeto de estudo deste trabalho.

Sua obra se tornou mais acessível para profissionais da indústria cinematográfica em parte pelo papel desempenhado por Christopher Vogler, que foi um analista de histórias de grandes estúdios de Hollywood e um grande admirador das ideias de Campbell. Vogler trabalhou para a Disney nos anos oitenta, momento no qual desenvolveu um memorando, um texto de sete páginas intitulado originalmente como *Um Guia Prático para O Herói de Mil*

Faces. Nele, Vogler esclarece a obra de Joseph Campbell de forma resumida e prática. Seu memorando foi utilizado como base para o que posteriormente se tornou o livro *A Jornada do Escritor* (2015), no qual Vogler esmiúça o livro *O Herói de Mil Faces*, de Campbell, para atualizar, simplificar e adaptar o seu “modelo” narrativo para o cinema.

Com o crescimento de produções de narrativa seriada no audiovisual, abriu-se mais espaço para o desenvolvimento de narrativas mais complexas, com um maior número de tramas e tramas secundárias, com diversos núcleos de personagens. Ao contrário do longa-metragem de aproximadamente duas horas, considerado padrão da indústria norte-americana, as séries se desenvolvem em múltiplas temporadas, cada qual podendo ter quantidades distintas de episódios, dependendo do formato. Por consequência, há mais tempo para que mais personagens sejam tão bem desenvolvidos quanto o protagonista, assim como desenvolver arcos de personagem que, em um filme, provavelmente não haveria o espaço e nem a relevância. É o que Robert McKee fala em seu capítulo *Estrutura e Personagem*, no qual explica que o personagem não se reduz apenas a seus traços superficiais, a sua caracterização; ele tem a sua revelação verdadeira a partir das escolhas que toma ao longo da narrativa (MCKEE, 2006, p. 106).

Neste trabalho, nosso objeto de estudo é a série *Avatar: A Lenda de Aang*, produzida pela Nickelodeon e lançada em 2005. Focamos no personagem Zuko, que começa na narrativa sendo um antagonista e, ao longo das temporadas, passa por um arco de redenção e se torna parte do grupo dos heróis. Nosso objetivo é compreender quais elementos narrativos são utilizados nessa metamorfose de vilão para herói e como seu arco de redenção é estruturado. Temos como principal hipótese que essa metamorfose da função dramática de Zuko na série, indo de vilão a herói, não é fruto de uma mudança de rumo entre temporadas, mas sim um elemento fundamental da trama desde a primeira temporada. Diante disso, mapeamos indícios dramáticos e as relações de Zuko com personagens que auxiliam e atrapalham nessa metamorfose do personagem.

Analisamos também as funções que Zuko exerce na narrativa: de vilão a herói. A partir do estudo de Vladimir Propp em seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso* (2010), assim como a jornada do herói de Campbell e Vogler, visamos estabelecer pontes entre os conceitos de herói e Zuko. Mesmo sendo um antagonista no início da narrativa, vamos analisá-lo como um herói com o objetivo de identificar semelhanças entre os tropos clássicos de herói e a construção de personagem de Zuko.

Além disso, testamos outra hipótese, a de que Zuko flui entre mais de um dos arquétipos levantados por Campbell¹. Zuko pode ser considerado um personagem que inicialmente se opõe ao protagonista, executando o papel do arquétipo Sombra. Posteriormente, no entanto, passa por uma metamorfose (arquétipo do Camaleão) e se torna um ajudante, sendo considerado um herói ao lado do protagonista no fim da história. Para tanto, mapeamos a jornada do herói estruturada por Campbell e Vogler e comparamos à jornada específica de Zuko, a fim de entender que, mesmo sendo um antagonista, Zuko também tem sua jornada própria e pode ser analisado da mesma forma que um herói desde o início da narrativa, não apenas quando se torna um herói de fato.

O trabalho é dividido em dois capítulos teóricos e um de análise. No primeiro capítulo desenvolvemos a pesquisa sobre as personagens e suas funções dramáticas, buscando aprofundar conceitos e tropos de personagem como protagonista e antagonista, herói e vilão. Para isso, recorremos a autores como Robert McKee e Vladimir Propp, com o objetivo de entender e categorizar os personagens de *Avatar: A Lenda de Aang*, falando principalmente sobre Aang e Zuko, protagonista e antagonista, respectivamente. Além disso, abordamos sobre a fluidez narrativa e como as personagens podem se modificar e mudar suas funções ao longo da história, a partir dos conceitos de caracterização e revelação de personagem de McKee.

No segundo capítulo abordamos o monomito e a jornada do herói de Campbell e Vogler, respectivamente, bem como os arquétipos junguianos, tentando já traçar um paralelo entre a jornada do herói e a jornada específica de Zuko em *Avatar: A Lenda de Aang*. Para estruturar este capítulo, aproveitamos a divisão que Campbell faz da jornada em três grandes estágios: a Partida, a Iniciação e o Retorno. Podemos aplicar esses estágios para Zuko e sua jornada pessoal assim como para a história de *Avatar: A Lenda de Aang* como um todo. Mesmo não sendo o protagonista da história, Zuko tem seu desenvolvimento de personagem muito pautado nos estágios da jornada: Ele passa pela Partida ao ser exilado da Nação do Fogo, saindo de seu Lugar Comum. A Iniciação é o seu processo de ir atrás do Avatar. Já o Retorno é o momento em que Zuko aprende a lição principal: ele não precisa ser quem seu pai queria que ele fosse, e a partir disso se desenvolve seu arco de redenção.

Por fim, no terceiro capítulo, efetuamos a análise propriamente dita da série *Avatar: A Lenda de Aang*, a fim de explorar os elementos narrativos que constroem o arco de redenção

¹ nesse aspecto, toma como base o trabalho de Jung.

de Zuko. O momento em que sua metamorfose ocorre é apenas na terceira e última temporada da série, porém, o terreno para que essa virada acontecesse é preparado desde o início da história. A partir dos estudos que desenvolvemos nos capítulos teóricos, analisamos Zuko desde a primeira temporada objetivando sustentar a hipótese de que seu arco de redenção é um elemento fundamental e forjado desde o início da série. Para isso, foi feita uma seleção de três episódios, um de cada temporada, nos quais Zuko tem momentos relevantes para sua jornada e seu desenvolvimento de personagem, a fim de reduzir a base de análise e conseguir entrar a fundo nos momentos dramáticos que realmente importam.

No entanto, antes de adentrarmos nas funções dos personagens e esmiuçarmos sua jornada, é preciso contextualizar e entender um pouco o universo da série e sua trama-base. Em *Avatar: A Lenda de Aang*, o mundo é dividido em quatro nações: a do Ar, da Terra, da Água e do Fogo, como mostrado na Figura 1. Algumas pessoas de cada nação nascem com o dom de controlar, ou, com o termo que é utilizado na série, “dobrar” o elemento de sua nação. Porém, há uma exceção, o Avatar. Ele é a única pessoa a nascer com o poder de controlar os quatro elementos. O Avatar é o responsável por manter a paz e o equilíbrio entre as nações.

Figura 1 - Mapa das Nações



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

A Nação do Ar, mais conhecida como Nômades do Ar, é uma nação pacifista. Seu povo é extremamente ligado à espiritualidade e vivem como monges. Eles consideram que toda vida é sagrada, por isso, são culturalmente vegetarianos, não tirando a vida de nenhum outro ser vivo para seu próprio alimento ou benefício. É a única nação na qual todos os seus membros têm a capacidade de dominar o seu elemento, e aprendem a dobra com os mestres anciãos da comunidade. Há três templos do ar espalhados pelos cantos do mundo, no topo de

montanhas, que são os lugares onde os nômades vivem. São, provavelmente, a nação menos numerosa e menos economicamente desenvolvida.

As Tribos da Água se estabelecem no Polo Norte e no Polo Sul, e há uma pequena comunidade em um dos pântanos dentro dos domínios do Reino da Terra. As Tribos da Água do Norte e do Sul são lideradas por um chefe tribal, sendo o chefe da Tribo do Norte também o líder de todas as tribos. A Tribo do Norte tem maior população e possui um número maior de dobradores de água, e os grandes Mestres da Água vivem lá. É uma nação pouco numerosa e não muito economicamente desenvolvida. Sua localização geográfica é desfavorável para a produção em terra, então sua economia depende da pesca e do oceano.

O Reino da Terra é a maior nação em população e em área, ocupando a totalidade do maior continente do mundo, que fica no hemisfério oriental. Eles têm as maiores cidades e seus domínios contam com montanhas, florestas, desertos, sendo o mais diversificado em seu território. Por mais que a Nação da Terra não tenha tanto poder tecnológico, eles têm uma grande economia baseada na agricultura. Sua capital se chama Ba Sing Se, uma megalópole que posteriormente foi protegida por muralhas.

A Nação do Fogo se localiza em um arquipélago de ilhas no hemisfério ocidental, é a segunda maior nação perdendo apenas para a da Terra. Suas ilhas são repletas de vulcões, e muitas delas são pontos turísticos famosos. É a nação mais avançada em questões tecnológicas, possui um exército bem equipado e navios industriais que as outras nações não têm. Ao longo da série, vemos que até aeronaves de guerra são utilizadas por eles. Sua nação é uma monarquia absoluta iniciada pelo Lorde do Fogo Sozin, com o objetivo de dominar as outras nações. É a Nação do Fogo que representa as forças antagonistas na história. É nesse contexto que se insere o nosso personagem e foco dessa análise, Zuko, sobre o qual nos debruçaremos já no próximo capítulo. Ele é o filho do Lorde do Fogo atual, Ozai, e seu objetivo inicial é capturar o herói e protagonista da história, o Avatar Aang que estava desaparecido há um século.

2 - ZUKO: HERÓI OU VILÃO?

Este capítulo é dedicado aos estudos de Vladimir Propp e Robert McKee, visando aprofundar conceitos de funções de personagens na narrativa. Neste capítulo introduzimos a história da série *Avatar: A Lenda de Aang* e seus personagens principais, assim como

definimos quais funções e papéis cada um desses personagens ocupa na narrativa. Visamos defender a hipótese de que Zuko é um personagem fluido e que pode acabar mudando a função que exerce ao longo dos arcos narrativos pelos quais a história passa.

Vladimir Propp, nascido em 1895 em São Petersburgo, atuou no campo de estudo de estruturalismo russo, sendo uma forte influência para a narratologia, o campo de estudos que se debruça sobre a narrativa. Um de seus grandes estudos voltou-se para a análise de componentes básicos dos contos populares russos, buscando identificar quais eram os elementos narrativos que estavam presentes em comum nos contos analisados. Em *Morfologia do Conto Maravilhoso*, Propp (2010, p. 1) explica que morfologia significa o estudo das formas. É um termo comumente utilizado na biologia para descrever o estudo das partes de uma planta, de uma flor, e suas funções e relações entre as partes. "Entretanto, no âmbito do conto popular, o estudo das formas e o estabelecimento das leis que regem sua disposição são possíveis com a mesma precisão da morfologia das formações orgânicas" (PROPP, 2010, p. 1).

Sua pesquisa utilizou-se de 100 contos russos e, a partir deles, Propp conseguiu mapear 31 funções, como ele as chamou. "Por função compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação" (PROPP, 2010, p. 22). Basicamente, Propp recorre a esses personagens, que chama de esferas de ação, para descrever as funções que tais esferas exercem na narrativa.

Robert McKee, nascido em 1941, é um estudioso, professor de escrita criativa e consultor de histórias. É conhecido por seus *Story Seminars*², que começaram na Universidade do Sul da Califórnia, onde ele dava suas aulas, e foram se espalhando por diversas cidades dos Estados Unidos. Nesses seminários, McKee ensinava os princípios da contação de histórias. Ele também foi consultor de histórias de várias grandes produtoras, como a Disney e a Paramount. Robert McKee traz uma abordagem bastante voltada para o cinema em seu livro, que serve praticamente como um manual de como desenvolver histórias, cobrindo a estruturação da narrativa até a construção de personagem e seus arcos. Neste capítulo utilizamos diversos conceitos trabalhados por McKee, principalmente no que tange *O princípio do Antagonismo*, a importância de personagens antagônicos bem desenvolvidos.

Outro conceito que usamos neste capítulo é o de tropos de personagem. Tropo é, originalmente, uma figura de linguagem que significa uma associação mental que leva a uma

² Em tradução livre: *Seminários de História*.

mudança do sentido original da palavra³. Por exemplo, podemos dizer que "chama", além de ter o seu significado literal relacionado ao fogo, também pode significar uma paixão em um contexto metafórico da figura de linguagem. Posteriormente, o termo foi adaptado para o uso em estudos de narrativa para descrever conceitos recorrentes em histórias. Pode-se dizer que, neste contexto, tropos seriam equivalentes a clichês, mas há diferenças. Um tropo é algo que se repete, algo que se torna esperado na construção narrativa. Nem todo tropo é necessariamente um clichê, considerando a definição de clichê como algo que já perdeu a sua originalidade, se tornando batido. Tropos são importantes formas de se manter um padrão narrativo, já clichês podem tornar a narrativa repetitiva. Neste trabalho abordamos principalmente os tropos clássicos do herói e do vilão, partes essenciais da narrativa que, mesmo em narrativas modernas, ainda aparecem com frequência.

Os estudos acima citados são de vital importância para este primeiro capítulo do trabalho, por tratarem de desenvolvimento de narrativa e design de personagem. Em uma narrativa seriada como *Avatar: A Lenda de Aang*, mais longa do que um filme e com mais arcos, é esperado que esses personagens passem por mudanças ao longo da trama. A própria narrativa concede o tempo necessário para que o personagem se desenvolva e possa, inclusive, mudar de função ao longo da história. É neste ponto que entra Zuko, o personagem que será analisado neste trabalho. Zuko é um personagem inicialmente antagonista, e sua primeira aparição na série é como vilão, cujo objetivo é capturar o Avatar, o protagonista. Até o momento não sabemos quais são seus motivos, que vão sendo revelados ao longo das temporadas, fazendo com que esse personagem, inicialmente apresentado como um antagonista, passe por um processo de transformação para se tornar um dos heróis.

Este capítulo foca em destrinchar os tropos clássicos de personagens e relacioná-los com os personagens de *Avatar: A Lenda de Aang*, introduzindo a história e seus personagens a fim de já criar uma ponte entre o conteúdo estudado e a obra analisada. Apresentamos os personagens de *Avatar: A Lenda de Aang* a partir das teorias estudadas e os contextualizamos na obra, exemplificando seus papéis a partir da teoria de V. I. Propp das esferas de ação e funções dos personagens e do manual de roteiro de Robert McKee.

Podemos começar com uma breve introdução da história do universo de *Avatar: A Lenda de Aang*, um contexto para que se entenda a análise que será feita. Um século antes do momento em que a série se passa, o Lorde do Fogo Sozin, o líder da Nação do Fogo, começou

³ De acordo com o dicionário Oxford Languages, tropo, no campo da estilística, significa o emprego figurado de palavra ou locução, figura.

uma expansão de sua nação em detrimento das outras, causando a Guerra dos Cem Anos. Sozin considerava que a sua nação estaria "mais desenvolvida" do que as outras, tendo um progresso tanto tecnológico quanto militar que ultrapassava os poderes das outras nações e, por isso, ele conseguiria expandir sua nação e não seria impedido, conquistando o mundo inteiro. Seu primeiro passo foi exterminar a nação do Ar, com o objetivo de garantir que mataria o próximo Avatar, que ainda era uma criança na época e seria a única pessoa possível de deter os planos de Sozin. A Nação do Fogo também destruiu a Tribo da Água do Sul, que era menos numerosa, e capturou e matou todos os poucos Mestres da dobra de água que lá viviam. Depois, começou a colonizar as outras nações, principalmente o Reino da Terra, escravizando seus trabalhadores e conquistando suas cidades, que eram pontos comerciais. Um século depois quem assume o trono é Ozai, que ainda mantém o projeto de expansão e guerra de Sozin.

Durante esse tempo, o Avatar esteve ausente e todos acreditavam que ele teria morrido junto com os Nômades do Ar. A história começa quando Aang, o Avatar, é encontrado congelado em uma geleira por Katara e Sokka, dois irmãos da tribo da Água do Sul que estavam passando por ali no momento e resgatam Aang. A partir de seu contato com a Tribo da Água, ele descobre a situação atual de guerra do mundo, descobre que todo o seu povo foi exterminado pela Nação do Fogo. Aang, com a ajuda de Katara e Sokka, resolve viajar o mundo para aprender a dobrar todos os elementos com maestria, com o objetivo de derrotar Ozai e acabar com a guerra.

Zuko é o filho de Ozai, Lorde do Fogo, que está indo atrás do Avatar para capturá-lo e impedir que ele acabe com os planos da Nação do Fogo. Porém, descobrimos ao longo da história que Zuko foi banido da Nação do Fogo pelo pai, e sua missão de capturar o Avatar faria com que ele recuperasse a sua honra e pudesse voltar para casa. O Avatar ainda estava desaparecido quando Zuko recebeu essa missão, então é como se Ozai enviasse seu filho para uma missão impossível com o objetivo de se livrar dele. É nesse momento que a série começa: com Zuko já tendo passado três anos em sua busca pelo Avatar, até que, repentinamente, o Avatar reaparece. É esse percurso de Zuko que vamos analisar neste trabalho, partindo da ferida original de Zuko e seu banimento da Nação do Fogo e chegando na última temporada da série, quando ele passa do arquétipo Sombra para o Camaleão, passa pela sua transfiguração e se junta ao grupo de Aang e se torna um herói.

2.1 - OS TROPOS CLÁSSICOS E SUAS FUNÇÕES

Em seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso*, Vladimir Propp destrincha as funções dos personagens, que ele chama de esferas de ação, criando uma ordem baseada nos 100 contos analisados por ele. As esferas de ação, no total, são sete: Herói, Antagonista, Doador, Auxiliar, Princesa, Mandante e Falso Herói. Neste subcapítulo exploramos algumas dessas funções que se relacionam com as esferas de ação do Herói e do Antagonista. Para Propp (2010, p. 77), "essas esferas correspondem, grosso modo, aos personagens que realizam as funções". Propp diz que para cada função existe um personagem para exercê-la, e as separa designando um signo para cada⁴.

Para Propp (2010, p. 77-78), o Herói é o personagem que sofre o dano, e o Antagonista é o que causa o dano. O Auxiliar é a esfera de ação que ajuda o Herói a reparar esse dano, já o Doador é aquele que provê ferramentas que também podem ajudar o herói. Em *Avatar: A Lenda de Aang*, Aang, o protagonista, se encaixa na esfera do Herói, já Zuko se enquadra na esfera do Antagonista. Katara e Sokka, os dois irmãos da tribo da água que resgatam Aang da geleira em que estava preso há 100 anos, podem ser considerados Auxiliares. Katara, por desenvolver um romance com Aang ao longo das temporadas, também pode se encaixar na esfera da Princesa. Aang tem vários Doadores ao longo das temporadas, mas o principal é o espírito de Roku, o Avatar da geração anterior à de Aang que o auxilia em sua jornada com conselhos e direcionamentos.

Porém, a distribuição de esferas de ação entre personagens não é tão simples. Propp (2010, p. 78-79) diz que há diferentes possibilidades de como as esferas e os personagens se relacionam. A primeira é que a esfera de ação é exatamente correspondente ao personagem. Ou seja, na narrativa, um personagem ocupa uma esfera de ação. É como dizer que apenas Aang se encaixa na esfera do Herói. Outra possibilidade seria de um personagem ocupar mais de uma esfera de ação. É o caso de Katara no exemplo que demos acima: ela é uma Auxiliar, mas também vem a se encaixar na esfera da Princesa ao desenvolver um romance com Aang. A terceira possibilidade é o contrário: que uma esfera de ação seja ocupada por mais de um personagem. Em *Avatar: A Lenda de Aang* temos diversos Auxiliares, mas os dois principais são Katara e Sokka, os dois irmãos da Tribo da Água que ajudam Aang em sua jornada.

⁴ Não entraremos em detalhes de todas as funções que cada esfera exerce, nem em todas as esferas, pois para este trabalho o que é relevante é a dualidade entre herói e vilão, protagonista e antagonista e como é possível tensionar esses conceitos em uma narrativa.

Em Robert McKee, no capítulo de seu livro que ele dedica inteiramente ao antagonista, chamado *O Princípio do Antagonismo*, McKee (2006, p. 301) afirma:

"O princípio do antagonismo é o mais importante e menos compreendido preceito do design de história. Negligenciar esse conceito fundamental é a razão primeira pela qual roteiros e filmes não funcionam⁵"

Para ele, o protagonista precisa ser tão interessante e emocionalmente convincente quanto a força contrária, a do antagonista. McKee enfatiza que a força antagonista não diz respeito apenas a um personagem, e sim ao que quer que seja que se oponha ao protagonista. Segundo o modelo de esquema que McKee propõe para explorar todos os âmbitos da força antagonista, existem três níveis de força antagonista que podemos desenvolver em uma narrativa: o contraditório, o contrário e a negação da negação, a força antagônica duplamente negativa (MCKEE, 2006, p. 303). O método consiste em primeiramente encontrar qual o valor positivo que a história prega, quase que como a “moral da história”, o sistema de valores que as forças protagonistas representam. O próximo passo é identificar os valores contrários a esse e desenvolvê-los ao máximo, para que a história tenha profundidade em ambos os lados: do protagonista e do antagonista.

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, podemos dizer que o valor positivo, o que o protagonista, Aang, preza, é a paz e a harmonia entre as nações. O que ele precisa combater, o lado antagonista, é a Nação do Fogo, que está causando a guerra. Ao utilizar este modelo de McKee para aplicar na narrativa de *Avatar: A Lenda de Aang*, podemos observar como e até quando Zuko ainda corrobora com os valores antagonistas da história até se metamorfosear, indo para o lado de Aang.

2.1.1 - O HERÓI E SEUS ALIADOS

Para Propp (2010, p. 78), o Herói é o personagem que parte para realizar uma procura. Essa partida também será explorada no próximo capítulo, a partir da Jornada do Herói de Campbell e Vogler. Na teoria de Campbell, a Partida compreende os estágios iniciais da jornada e se refere ao momento da separação do herói com seu Mundo Comum. Em Propp, a partida é a definição da décima primeira função, chamada *O herói deixa a casa* (PROPP, 2010, p. 38). É o momento em que o Herói, depois de aceitar a aventura proposta a ele, parte, deixando sua casa e sua antiga vida. Mas essa definição se refere a uma função apenas dos

⁵ Isso só faz sentido por se tratar de um manual de roteiro, mas precisamos reconhecer que há diferentes formas de estruturar uma história e que nem todas são baseadas nessa estrutura de protagonista e antagonista.

Heróis-buscadores. Propp também diferencia dois tipos de Herói: o Herói-buscador e o Herói-vítima. Nas palavras dele:

"Se uma jovem é raptada e o herói-buscador sai à sua procura, são dois personagens que saem de casa. Então o caminho que segue a narração, o caminho por onde se desenvolve a ação, é o caminho do herói-buscador. Caso contrário, se, por exemplo, uma jovem é expulsa, e ninguém parte à sua procura, a narração acompanha a partida e as aventuras do herói-vítima". (PROPP, 2010, p. 38).

O Herói-buscador é este que recebe uma missão e a aceita, partindo de sua casa e buscando o que lhe é de interesse. Já o Herói-vítima pode ter sido expulso, exilado, ele não tem um propósito a ser buscado e sim uma aventura relacionada aos acontecimentos infortúnios de sua partida. Em *Avatar: A Lenda de Aang*, podemos relacionar os dois tipos de Herói de Propp com Aang e Zuko. Aang é um Herói-buscador, quando descobre a situação da guerra, ele sabe que seu destino é salvar o mundo, pois é essa a função do Avatar: manter o equilíbrio entre as nações, equilíbrio este que a Nação do Fogo estava tirando do mundo durante a ausência do Avatar. Já Zuko pode ser considerado um Herói-vítima, pois foi exilado da Nação do Fogo e ninguém viria salvá-lo. Porém, até mesmo Zuko tem características de um Herói-buscador, pois a única coisa que o faria poder retomar sua honra e voltar para a Nação do Fogo era capturar o Avatar. Zuko, mesmo sendo Antagonista, tem as características que Propp atribui a um Herói.

Propp (2010, p. 36-37) vai dizer que a partida tem um motivo, e normalmente um Mandante deu a tarefa para o Herói de partir para essa aventura. Essa esfera de ação do Mandante se apresenta na função de número nove. Nela, Propp destrincha os motivos pelos quais o Herói pode ter entrado na aventura. O Herói pode ter sido requisitado imediatamente após um pedido de socorro – essa requisição normalmente é feita por um Mandante. Outro caso é quando o Herói apenas é comunicado de um dano causado pelo Antagonista, sem um pedido formal de ajuda, e ele próprio decide partir para a aventura.

Também podemos relacionar essa função do Mandante com momentos da história de Zuko tanto quanto de Aang. Zuko, tendo sido exilado por seu pai, foi obrigado a deixar sua casa, sendo um Herói-vítima cuja aventura é decorrente da ação direta de um Mandante. Já Aang, por outro lado, optou por fugir do ataque da Nação do Fogo, mas acabou congelado em uma geleira por um século até conseguir acordar e realizar seu dever. Aang não precisa de um Mandante, pois sabe que seu destino como Avatar é salvar o mundo, já Zuko, mesmo sendo um Herói exilado, um Herói-vítima, recebe uma missão do Mandante, seu pai: capturar o Avatar para retomar sua honra e poder voltar para casa.

O Herói entra, então, em contato com a esfera de ação do Doador. O Doador é aquele que concede ao Herói uma prova inicial com o objetivo de testar o Herói e, se ele sucede, entrega-lhe algo importante e que o ajudará na sua missão. O Doador tem três funções principais, segundo Propp: da décima segunda até a décima quarta, intituladas *O herói é submetido à uma prova*, *O herói reage diante das ações do futuro doador*, e *O meio mágico passa às mãos do herói*. Propp (2010, p. 39) diz que na primeira função do Doador, ele irá fazer o Herói passar por algum tipo de prova, seja um questionário, um trabalho, uma luta, dentre outras. Na segunda, o Herói irá reagir sobre essa prova, tendo as opções de superar ou não superar, responder ou não responder a prova. Caso ele responda e supere, na terceira função ele recebe o meio mágico.

A esfera do Doador na série *Avatar: A Lenda de Aang* aparece diversas vezes, pois é recorrente que várias pequenas aventuras aconteçam e, para cada uma delas, um novo Doador apareça. Porém, o mais proeminente e que acompanha Aang por toda sua jornada é o espírito de Roku, o Avatar da geração anterior à de Aang, a geração em que a guerra começou. Propp (2010, p. 42) diz que o meio mágico recebido do Doador pode ser um animal ou um objeto com propriedades mágicas. Em *Avatar: A Lenda de Aang*, o meio mágico não é nenhum destes exemplos de Propp, mas sim, um conselho. Quando Aang precisa se concentrar para entrar em uma nova aventura, ele medita e cria a conexão espiritual para conseguir conversar com Roku, que o aconselha e o ajuda nos próximos passos de sua jornada. Zuko também tem uma figura que pode se encaixar com o Doador, que é seu tio, Iroh. Ele o acompanha desde o seu exílio e também o aconselha, treina e ajuda em sua jornada. Podemos dizer que esse papel de conselheiro se adapta melhor ao arquétipo do Mentor, que será explorado no próximo capítulo, porém, para trazer equivalência ao modelo de Propp, esses personagens se encaixam na esfera de ação do Doador.

O Herói também recebe auxílio de outra esfera, a do Auxiliar, para realizar a sua busca e adentrar nessa aventura. A esfera de ação do Auxiliar aparece na função de número quinze, chamada *O herói é transportado (...) ao lugar onde se encontra o objeto que procura* (PROPP, 2010, p. 48). Nela, o Herói, tendo recebido o meio mágico do Doador, está apto para ser levado, transportado ou ir até o lugar de sua missão. A partir de então o Auxiliar está presente em outras funções, como a reparação do dano causado pelo Antagonista e a transfiguração do Herói.

A luta entre Herói e Antagonista pode ser apenas entre eles, mas também pode ter a ajuda dos Auxiliares. Em *Avatar: A Lenda de Aang*, podemos dizer que os Auxiliares principais de Aang são Sokka e Katara, mesmo havendo outros como Toph e Suki, que aparecem em temporadas posteriores. Sokka e Katara são irmãos da Tribo da Água do Sul que encontraram o iceberg em que Aang estava congelado e o quebraram, fazendo com que Aang acordasse. Eles seguem jornada junto com seu novo amigo para ajudá-lo a masterizar a dobra de todos os elementos para que assim consiga derrotar Ozai, o Lorde do Fogo. Na batalha final, é de extrema importância a participação dos Auxiliares, pois, ao mesmo tempo que eles precisavam impedir que as tropas da Nação do Fogo destruíssem a maior cidade do Reino da Terra, Aang precisava lutar diretamente contra Ozai. Também simultaneamente, Zuko, o Herói-vítima, luta contra sua irmã, Azula, para definir quem seria o próximo a obter o trono na Nação do Fogo.

O momento de transfiguração, para Propp, é quando o Herói demonstra alguma mudança externa após a sua jornada. Transfiguração é a definição da função que Propp (2010, p. 59) chama de *O herói recebe nova aparência*. Essa transfiguração pode ser demonstrada por uma alteração física causada pelo próprio meio mágico que o Doador forneceu, como maior beleza; o Herói pode construir algo novo ou reparar o que foi destruído; o Herói pode se vestir com roupas novas. Transfiguração também é um termo que será abordado por Campbell no próximo capítulo. Para ele, a transfiguração é um momento de transformação interna e psicológica, não necessariamente mostrada pela aparência do Herói.

Podemos dizer que, em *Avatar: A Lenda de Aang*, é vista a transfiguração de ambas as formas: tanto física quanto psicológica, e tanto em Aang quanto em Zuko. Aang precisa se superar e aprender a dobra de todos os elementos, tornando-se alguém que ele não era no início da série (Figura 2), alguém mais sério e com um grande dever a carregar: trazer a paz. Vemos em sua expressão facial, principalmente no combate final com Ozai, que Aang conseguiu conquistar o poder que precisava e se tornou algo além do que era no início, conseguindo controlar o Estado Avatar, o seu estado de maior poder, e no início da série Aang não tinha a capacidade de controlá-lo. Após estudar a dobra de todos os elementos e se conectar com seus antepassados, os antigos Avatares, eles o ajudam a ter o controle total sobre o seu poder. Quando esse estado é ativado, ele faz as setas e os olhos de Aang brilharem (Figura 3).

Figura 2 - Aang na primeira temporada



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 3 - Aang na última temporada



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Já Zuko passa por um processo de transfiguração que envolve a sua mudança de Antagonista para Herói, a passagem do arquétipo do Sombra para o Camaleão. Este tópico será melhor abordado no capítulo de análise, porém, já podemos adiantar que é evidente que, após destrinchar as funções de um Herói, Zuko inevitavelmente se encaixa nestas funções, podendo assim ser considerado um Herói-vítima mesmo estando, inicialmente, do lado antagonista da história.

2.1.2 - VILÃO, ANTAGONISTA OU RIVAL?

No subcapítulo anterior destrinchamos as funções do Herói e seus aliados em uma narrativa a partir do modelo de Propp. Neste, abordamos as múltiplas definições para personagens e esferas do outro lado, o lado antagônico de uma narrativa. Vamos também desconstruir a noção de que o termo *antagonista* refere-se a apenas um personagem. Antagonista, para Robert McKee (2006, p. 301), é tudo que se opõe ao protagonista, toda força que faz com que o protagonista seja freado, não apenas um vilão específico.

Para Propp, o Antagonista também pode ser chamado de malfeitor. É ele quem causa o dano ao Herói, a alguém que o Herói terá de proteger ou a algo que terá de reparar. “Seu papel consiste em destruir a paz da família feliz, em provocar alguma desgraça, em causar dano, prejuízo”. (PROPP, 2010, p. 28). A partir dessa definição, podemos dizer que em *Avatar: A Lenda de Aang* o Antagonista é a Nação do Fogo como um todo, sendo o principal, o grande vilão, Ozai, o Lorde do Fogo. No entanto, o principal rival⁶ de Aang é Zuko, que inicialmente age em nome da Nação do Fogo e tenta capturar Aang, o protagonista.

⁶ Aqui utilizo um termo que não é utilizado por Propp para definir a função de Zuko na narrativa pois, se tratamos a Nação do Fogo como o Antagonista, Zuko também não é o vilão, pois esse é seu pai, Ozai. Zuko é uma ferramenta do lado antagonista, a Nação do Fogo, que rivaliza em escala menor com o protagonista, Aang.

Uma das funções mais importantes em que a esfera de ação do Antagonista é a de número oito, *O antagonista causa dano ou prejuízo (...)*. Propp (2010, p. 31) dá diversos exemplos de danos que o Antagonista pode causar: ele pode raptar uma pessoa ou causar o desaparecimento de alguém, como, por exemplo em *It: A Coisa* (2017), no qual Pennywise rapta uma criança e isso desencadeia todos os acontecimentos da história. O Antagonista pode, também, roubar um objeto mágico, fazendo com que a missão do herói seja retorná-lo de onde foi roubado. É o caso de Voldemort no filme *Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 1* (2011), no qual este rouba a Varinha das Varinhas de Dumbledore e é do dever de Harry pegá-la de volta. Outro caso possível é o Antagonista causar dano físico a alguém, utilizando uma espada, uma faca, uma arma em geral, ou até matar ou dar a ordem de matar alguém. Ou ele pode, ainda, declarar guerra. (PROPP, 2010, p. 34) O último exemplo é o que se encaixa em *Avatar: A Lenda de Aang*, no qual o Lorde do Fogo Sozin começa a guerra contra as outras nações e destrói os Nômades do Ar com o objetivo de matar o Avatar.

Outra função importante é a de número dezesseis, intitulada *O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto* (PROPP, 2010, p. 49). Propp diz que o combate desta função é diferente de um combate feito contra outra esfera de ação, como o Doador. O combate ou a prova oferecida pelo Doador tem como objetivo que uma ferramenta mágica de auxílio seja entregue ao Herói para ajudá-lo em sua missão; já o combate contra o Antagonista tem um maior peso, é o que trará a vitória para o Herói. Este combate pode ser, de acordo com Propp, uma luta, uma competição, ou até mesmo um jogo. Propp vai dizer que o Antagonista sempre perde⁷, como explicitado na função de número dezoito, *O antagonista é vencido*. Se pensarmos na narrativa de *Avatar: A Lenda de Aang*, quem chamamos de vilão, Ozai, é vencido por Aang e sua filha Azula é vencida pelo seu irmão Zuko. Porém, chamamos de Antagonista a Nação do Fogo como um todo, e ela não foi vencida, e sim modificada. Zuko assume o trono da Nação do Fogo e a reforma, acabando com a guerra e instaurando a paz.

A teoria de Vladimir Propp é enxuta para continuarmos falando sobre antagonismo, uma vez que ele apenas descreve a esfera do Antagonista como a única que causa o dano. Existem nuances, existem diversos personagens que podem compor o lado antagonista da história. Como foi comentado anteriormente, o termo *Antagonista* definido por Propp pode ser referente à Nação do Fogo em geral, no caso de *Avatar: A Lenda de Aang*. Porém, existem diferentes dinâmicas dentre os personagens da Nação do Fogo que podem ser melhor

⁷ Isso é uma afirmação feita por Propp a partir de seu estudo da estrutura narrativa dos contos russos, portanto, não é necessariamente uma afirmação generalista e não se aplica a todos os casos.

explicadas a partir da teoria de Robert McKee.

McKee (2008) explica em seu capítulo *O Princípio do Antagonismo* que as forças antagonistas devem ser igualmente fortes ao protagonista, gerando assim um conflito que chega ao fim da linha narrativa. A força do lado que se opõe ao protagonista deve questionar suas habilidades, fazê-lo chegar ao limite e ainda extrapolá-lo. O inimigo precisa ser bem desenvolvido para estar à altura de uma luta contra o protagonista.

O exemplo dado por McKee é o do *Superman - O Filme* (1978). O personagem foi criado para ser um herói com força sobre-humana, alguém com capacidades extraordinárias. Porém, ele tem uma falha, a Kriptonita. Isso é um exemplo de como inserir força antagonista em uma história. Lembrando: para McKee, tudo que se opõe ao desejo do protagonista e pode o atrasar, é uma força antagonista. Voltando ao exemplo do filme, o Super Homem precisa escolher entre duas cidades que serão bombardeadas simultaneamente para salvar, Califórnia ou Nova Jersey. Ele escolhe Nova Jersey, porém, sua escolha causa a morte de Lois Lane na Califórnia. A junção de uma catástrofe e uma escolha "mal feita" que causa a morte de alguém querido traz pressão para o Super Homem, faz com que ele precise superar suas capacidades para conseguir resolver o conflito. Ele decide então inverter a rotação do planeta para conseguir voltar no tempo e salvar Lois. Este exemplo é ótimo para mostrar que, quando as forças antagonistas são tão fortes que nem o protagonista consegue combatê-las, ele precisa se superar.

De acordo com McKee (2006, p. 303), “a vida, (...) é sutil e complexa, raramente um caso de sim/não, bom/mau, certo/errado. Existem graus de negatividade”. McKee vai dizer que existem três níveis de força antagonista: o contraditório, que é o exato oposto, o contrário, que é uma situação negativa, mas não o exato oposto, e o que McKee nomeia como negação da negação, a força antagônica duplamente negativa.

A técnica de McKee consiste em, primeiramente, identificar qual o valor primário de uma história. Vamos considerar o exemplo do próprio livro: justiça. O valor contraditório de justiça seria a injustiça, o seu oposto direto. Então, se em uma narrativa estamos falando sobre um protagonista que preza pela justiça, uma força antagonista que pode ser utilizada é a injustiça, algo que mexa com os valores do protagonista e o faça agir. Mas, qual tipo de injustiça pode ser feita? Entramos no segundo conceito, o de contrário. O valor contrário é de certa forma negativo, mas não o exato oposto. É um tipo de situação negativa dentro do contraditório. Podemos utilizar como exemplo a deslealdade, uma atitude desleal pode não ser

ilegal, mas ainda assim não é justa ou moral. Chegamos então na negação da negação, o conceito que McKee descreve como o limite, o fim da linha. “A negação da negação está no limite dos poderes obscuros da natureza humana” (MCKEE, 2006, p. 304). Neste exemplo, a negação da negação da justiça é a tirania, é negar o direito de escolha de alguém ou de um grupo de pessoas.

Utilizando a série *Avatar: A Lenda de Aang* como exemplo, podemos dizer que a paz é o valor positivo da história. É o que o Avatar, Aang, precisa prover ao mundo. É o seu destino como Avatar, como o ser mais poderoso e o único que consegue dobrar os quatro elementos. Seu valor contraditório, ou seja, o exato oposto de paz, pode ser o caos. O caos que a Nação do Fogo causa é, especificamente, uma desarmonia entre as nações. Desarmonia, então, pode ser considerado o valor contrário, aquele que é divergente do valor positivo porém não seu exato oposto. A forma como a Nação do Fogo executa a desarmonia é a partir da guerra que está causando há um século. A guerra, neste caso, é a negação da negação, o ato de tirar a liberdade, a harmonia e a paz das outras nações e destruí-las.

Este esquema proposto por McKee mostra as camadas que as forças antagonistas podem ter sem nem citar personagens, abordando apenas valores e conceitos que permeiam uma história. Diferentemente de Propp, que se apropria das esferas, os personagens, para exemplificar as suas funções na história. As duas teorias se complementam bem para esta pesquisa, pois analisamos a história como um todo e como os personagens se relacionam com ela e quais funções exercem. A partir dos estudos abordados neste subcapítulo, conseguimos observar que Zuko se encaixa em funções de Herói tanto quanto de Antagonista, e isso mostra que o personagem é complexo e fluido.

2.2 - A FLUIDEZ ENTRE O BEM E O MAL

Quando colocamos lado a lado o modelo de Propp, que tinha como base contos populares russos do século XIX, e as ideias de McKee, que analisa uma dramaturgia cinematográfica mais contemporânea, vemos que, no segundo caso, há uma maior preocupação com o desenvolvimento de personagem em forma de arcos de transformação. Propp já dizia que os personagens são mutáveis e podem mudar de esfera e função. Mas isso não é explicitado nas funções, que seguem à risca um modelo de narrativa mais rígido. Porém, no capítulo oito de seu livro, ele explicita: “Pouco a pouco o conto vai sofrendo uma metamorfose, e suas transformações também estão sujeitas a determinadas leis. Todos esses

processos criam uma tal diversidade de formas que seu estudo se torna extremamente difícil” (PROPP, 2010, p. 85). Mesmo em outro contexto e utilizando um padrão mais específico, Vladimir Propp identifica que sua pesquisa é escassa pois o conto está sempre se modificando, tornando-se um objeto de estudo difícil de ser completamente contemplado.

McKee vai dizer (2006, p. 301) que o protagonista é a força positiva e o antagonista, a negativa. Porém, não podemos confundir o conceito de herói e vilão com o de protagonista e antagonista. É uma diferenciação que Propp não explicita em seu livro, mas que podemos notar nos contos de Baba Yaga, uma lendária bruxa do leste europeu. Propp a cita diversas vezes como figura maligna, como criatura contra a qual o herói luta. Mas ela também pode aparecer como Doadora, no momento em que faz o Herói realizar uma prova, mas dá a ele um artefato que o ajuda a realizá-la. Baba Yaga é a vilã de suas histórias, quando olhamos de forma superficial: uma bruxa que vive isolada da sociedade em uma casinha com pés de galinha e rapta crianças. Mesmo sendo "má", histórias são contadas sobre ela onde ela é a figura central, a protagonista. Nem sempre o protagonista representa o bem e nem todo antagonista é inerentemente mau.

A partir desta premissa de que os papéis exercidos por um personagem podem não seguir um padrão pré estabelecido, neste subcapítulo nos aprofundamos nas definições de McKee de caracterização, revelação e arco de personagem. Estes são conceitos utilizados para demonstrar que um personagem pode ter diversas camadas, pois sua caracterização é a “soma de todas as qualidades observáveis de um ser humano” (MCKEE, 2006, p. 105), e que nisso estão incluídos a idade, gênero e sexualidade, estilo de vida, a casa onde mora, sua educação e seu trabalho, além da personalidade e traços mais internos que se manifestam nas ações do personagem.

Para McKee, o personagem só é verdadeiramente revelado quando colocado sob pressão e, quanto maior a pressão, mais verdadeira será a escolha do personagem sobre a situação em que foi colocado. Isso é o que revela o personagem, seu caráter e as morais que segue. Zuko é um personagem que está constantemente sob a pressão de capturar o Avatar e conseguir retomar sua honra. E, quando consegue, ele percebe que buscava algo que não era o que realmente queria: a honra era um desejo que seu pai impôs a ele, não inerente a ele. Com essa descoberta, ele abdica de tudo que conquistou, de tudo que sempre quis: voltar para casa e ter sua honra de volta. Essa decisão o define, afastando-o da função de antagonista e

transfigurando-o a herói. Ele segue a sua verdade interna de ser uma pessoa boa, se aliar ao seu antes inimigo e ajudar a acabar com a guerra.

2.2.1 - CARACTERIZAÇÃO, REVELAÇÃO E ARCOS DE PERSONAGEM

Robert McKee diz que existe um debate muito antigo sobre a importância da trama e do personagem, e como essas duas coisas se relacionam. Aristóteles defendia que a trama era de maior importância que o personagem, sendo o personagem uma ferramenta para que a trama se desenvolvesse. Segundo McKee (2006 p. 105), no século dezenove o pensamento de que a trama estava a favor da criação de personagens complexos se instaurou com mais força. McKee defende que esse debate é insustentável pois personagem é estrutura e estrutura é personagem: os dois coexistem para que a narrativa se desenvolva e têm o mesmo peso de importância. Isso porque é através da trama, das ações, que conhecemos o personagem, que ele se constitui. Neste contexto, ele apresenta os conceitos de caracterização e revelação do personagem e faz questão de diferenciá-los.

A caracterização de personagem para McKee consiste nas qualidades observáveis de um ser humano. É o que o personagem aparenta ser, mas não necessariamente o que ele é. Ele cita tipos dessas qualidades: “Idade e QI; sexo e sexualidade, opção de casa, carro e vestimenta; educação e trabalho; personalidade e nervosismo, valores e atitudes” (MCKEE, 2006, p. 105). Em Propp, o equivalente da caracterização de McKee são os atributos de personagem. Propp diz que o estudo dos atributos dos personagens se baseiam em três rubricas principais: a sua aparência, particularidades da entrada em cena e o seu habitat, mas de cada uma dessas três rubricas principais pode-se puxar mais qualidades e atributos. No exemplo de Propp (2010, p. 86):

“Os traços característicos de Baba Iagá são: seu nome, sua aparência (perna descarnada, o nariz que sobe ao teto, etc.), a casinha que gira sobre patas de galinha; e seu modo de entrar em cena: a chegada num almofariz voador, sempre acompanhada de Silvia e ruídos”.

Na série *Avatar: A Lenda de Aang*, podemos fazer a caracterização ou listar os atributos dos dois personagens mais importantes para esse trabalho: Aang, o protagonista, e Zuko, um dos antagonistas. Aang é um menino de doze anos que ficou congelado por um século. Ele é baixo, tem o cabelo raspado, utiliza roupas semelhantes às dos monges e tem setas na testa, nos braços e nas pernas. Ele morava nos templos da Nação do Ar, criado como um nômade. Sua chegada em cena é normalmente acompanhada de seu bisão voador, seu animal de estimação (Figura 4).

Figura 4 - Aang e Appa, o bisão voador



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Zuko, dezessete anos, nascido e criado na Nação do Fogo, morava no castelo do Lorde do Fogo até ser exilado. É alto, utiliza roupas da nobreza da Nação do Fogo. Ele tem cabelos pretos e uma cicatriz no rosto que marca que algo ruim aconteceu em seu passado. Sua entrada em cena, no primeiro episódio, teve a participação de seu tio e mentor, Iroh, junto com ele (Figura 5).

Figura 5 - Zuko e seu tio, Iroh



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Mas McKee vai dizer que o personagem não pode ser só a sua caracterização. Para ele, quando a caracterização e o personagem são iguais, é como se ele fosse um bloco de cimento, uma única substância, um ser imutável que apenas executa ações previsíveis. A caracterização é o superficial, é o que se vê do personagem em uma cena inicial para contextualização ou apresentação do personagem. Ao passo que a narrativa vai se desenvolvendo, os personagens precisam se desenvolver também.

Nas palavras dele: “a revelação do verdadeiro personagem, em contraste ou contradição com a caracterização, é fundamental para toda boa estória” (MCKEE, 2006, p. 107). Ele diz que o personagem só é verdadeiramente revelado quando colocado em situações de pressão. “Pressão é essencial. Escolhas feitas sem nenhum risco significam pouco” (MCKEE, 2006, p. 106). Além do que é superficial, do que se vê num primeiro contato com aquele personagem, quem ele é? Quais suas morais? Quais decisões ele tomaria em uma situação de risco? E se ele precisasse tomar uma decisão muito rápido? O exemplo que McKee dá nos ajuda a visualizar a revelação: se um personagem fala a verdade em um contexto no qual a verdade é trivial, ele é apenas uma boa pessoa, qualquer um faria isso. Mas se ele opta por falar a verdade quando uma mentira poderia salvar a sua pele, ele é, além de bom, corajoso por tomar essa decisão numa situação tão arriscada. Conseguimos ver quem é o verdadeiro personagem quando ele assume riscos pelos valores que ele defende.

O momento da revelação de Zuko em *Avatar: A Lenda de Aang* é o mesmo no qual ocorre a transfiguração do herói. Quando Zuko passa do arquétipo Sombra para o Camaleão. É quando Zuko percebe que todos os seus propósitos, na verdade, não eram seus e sim do seu pai. Por anos Zuko foi atrás de Aang com o objetivo de capturá-lo e reconquistar sua honra, mas esse era um desejo de seu pai sobre ele. Quando Zuko resolve seguir sua própria vontade e se desvincular das expectativas que seu pai tinha dele, ele foge da Nação do Fogo, mesmo depois de ser considerado um herói por ter combatido Aang, e vai atrás dele para se redimir pelo que fez.

Nas palavras de McKee (2006, p. 108): “a ótima escrita não apenas revela o verdadeiro personagem, como cria um arco de mudança na natureza interna, para melhor ou para pior, ao longo da narração”. Para ele, o jogo entre personagem e estrutura é que a estrutura vai, aos poucos, revelando o personagem, criando assim o arco de personagem. Inicialmente, a história vai mostrar o personagem como sua caracterização: no caso de Zuko, mostra o personagem como alguém agressivo, com o propósito de retomar sua honra e como alguém que faria de tudo para conseguir isso. Ao passo que a narrativa se desenvolve, vemos o verdadeiro personagem, quem ele é a partir das escolhas que toma. Em *Avatar: A Lenda de Aang*, podemos dizer que várias pequenas revelações de Zuko vão acontecendo até chegar na grande revelação: quando ele larga tudo e foge da Nação do Fogo. Essa é a natureza interna do personagem, o ápice de sua revelação. Isso cria uma mudança drástica na humanidade do personagem, ele passa de alguém ambicioso pelo seu propósito de retomar sua honra para

alguém que tem a capacidade de se redimir, pedir perdão e lutar contra o que deveria ser a favor. Zuko trai a nação onde nasceu, se junta ao herói e ajuda a acabar com a guerra.

O exemplo de Zuko demonstra bem a relação entre estrutura e personagem que McKee fala. A narrativa está a favor do personagem ao criar momentos de tensão e forçar o personagem a entrar em conflito com ele mesmo, enfrentando dilemas e resolvendo-os de forma que isso molde o personagem. Por outro lado, são as escolhas do personagem nesses momentos difíceis e tensos que fazem a história se desenvolver e ir para caminhos que o espectador poderia nem esperar. Isso reforça nossa hipótese de que Zuko não se restringe ao papel de antagonista desde a primeira temporada, pois suas decisões vão aos poucos o aproximando dessa transfiguração – é com suas atitudes que ele vai escapando do papel de vilão originalmente designado a ele e alcançando um outro status na narrativa, como se contrariasse não somente o seu pai e sua nação, mas também quebrasse com uma visão rígida de mundo, que separa as pessoas entre bem e mal.

3 - A JORNADA DO HERÓI E OS ARQUÉTIPOS

Esse capítulo é dedicado aos estudos de Joseph Campbell e Christopher Vogler, explorando a estrutura do monomito e a jornada do herói. Essas teorias são a base de muitas histórias que seguem o padrão mitológico clássico, sendo esta justamente a tese que Campbell sustenta: há, nos mitos clássicos, semelhanças na forma e estrutura de se contar histórias. Esse mapeamento de semelhanças, que também podem ser chamados de estágios da jornada, são uma base utilizada até hoje em uma gama de diversas narrativas, seja de aventura até comédias românticas, mistério ou terror. A série *Avatar: A Lenda de Aang* segue o padrão de jornada do herói, e por isso, o estudo se torna relevante para sustentar a hipótese de que, mesmo Zuko sendo um antagonista, ele tem a sua própria jornada, que pode ser analisada como se Zuko fosse o herói.

Joseph Campbell foi um mitologista, escritor e professor norte-americano nascido no ano de 1904. Quando criança, seu pai o levou ao Museu Americano de História Natural e, desde então, se fascinou pela cultura dos povos nativos americanos. A partir desse fascínio de infância, Campbell seguiu sua carreira no campo das ciências humanas, estudando o mito e o folclore de diferentes culturas ao redor do mundo. Com seus estudos sociológicos, unificados com a influência de psicanalistas como Sigmund Freud em seu trabalho, desenvolveu a teoria

de que as histórias, independente do lugar e da cultura, eram contadas de uma forma semelhante.

Em *O Herói de Mil Faces*, Joseph Campbell mapeou as semelhanças entre os mitos, utilizando exemplos de histórias da mitologia grega, folclore dos povos nórdicos, histórias das Noites Árabes (Mil e Uma Noites), assim como histórias vindas do oriente. Assim, estabeleceu uma base de ordem de fatores, chamados de estágios, e personagens característicos⁸ que estão presentes em comum nas histórias clássicas. Ao mapear essas semelhanças, Joseph Campbell cria a ideia de monomito, uma estrutura cíclica que ocorre comumente em narrativas ao redor do mundo, na qual o herói parte em uma aventura, conquista o que desejava e volta para casa com uma recompensa.

Ele separa os estágios da jornada em três grandes grupos: a Partida, contendo 5 estágios; a Iniciação, contendo 6 estágios; e o Retorno, contendo 6 estágios, num total de 17 estágios. A Partida é o conjunto dos estágios anteriores ao momento do herói adentrar a aventura. É na partida que o herói será requisitado e se preparará para sair de seu Mundo Comum. A Partida também é o momento de contextualização de como é o Mundo Comum⁹ do herói. A Iniciação é o momento do herói ser engolido pela baleia, na própria analogia que Campbell faz. É quando o herói, depois de ter se preparado, recebido auxílio e aceitado, entra na aventura, o Mundo Especial¹⁰, se distanciando de tudo que conhecia anteriormente. Ele conhece novas pessoas, faz amigos e inimigos e passa por diversas provas até chegar ao seu objetivo. Já o Retorno é o momento do herói se desprender do Mundo Especial e retornar com o elixir que foi buscar. Porém, ele ainda vai passar por mais provas para esse retorno ocorrer, e terá a sua *Ressurreição*: a batalha final, o clímax de sua jornada.

Campbell foi um teórico muito importante para posteriores estudos, como o de Christopher Vogler, que adaptou e simplificou os estágios de Campbell para a Jornada do Herói, pensando sua utilização no audiovisual. Vogler trabalhou para grandes estúdios de Hollywood, assim como para a Disney, sendo consultor e analista de histórias e, posteriormente para a 20th Century Fox, sendo executivo de desenvolvimento de longas-metragens. Vogler também trabalhou na ilha de edição de longas-metragens, o que, ele afirma, deu uma visão importante sobre o foco. "Quanto mais elementos são retirados de uma composição, mais aumenta a concentração nos elementos restantes" (VOGLER, 2015, p. 12).

⁸ Associando-os aos arquétipos junguianos

⁹ O conceito de mundo comum será melhor explicado ao longo do capítulo.

¹⁰ O conceito de mundo especial também será melhor explicado ao longo do capítulo.

Em seu livro *A Jornada do Escritor*, Vogler adapta e simplifica os 17 estágios de Campbell para 12, dividindo-os em três atos¹¹, e adiciona um capítulo dedicado inteiramente para os arquétipos. Os estágios da Partida são semelhantes em Campbell e Vogler, com exceção de *No Ventre da Baleia*, que fica de fora na adaptação de Vogler. Já na Iniciação, três dos estágios de Campbell se tornam um só e, no Retorno, Vogler simplifica quase todos os estágios em um: *O Caminho de Volta*. As diferenças podem ser melhor visualizadas na Figura 6, retirada do livro:

Figura 6 - Tabela da jornada do herói

<i>A Jornada do Escritor</i>	<i>O herói de mil faces</i>
PRIMEIRO ATO	PARTIDA, SEPARAÇÃO
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia
SEGUNDO ATO	DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho de Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai
	A Apoteose
Recompensa	A Bênção Última
TERCEIRO ATO	RETORNO
O Caminho de Volta	A Recusa do Retorno A Fuga Mágica Resgate com Auxílio Externo Travessia do Limiar Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade para Viver

Fonte: Vogler (2015, p. 44)

Essas adaptações tornaram a base de Campbell mais simples e de mais fácil compreensão, o que facilitou o uso em narrativas cinematográficas, tornando o livro muito bem sucedido no que se propôs. A revista *Spy* chamou o modelo da jornada do herói de "nova bíblia da indústria" (VOGLER, 2015, p. 17), e o livro foi adotado como padrão dos grandes estúdios de Hollywood. A jornada do herói também foi utilizada para além do cinema, por professores, músicos, psicólogos e até executivos de publicidade.

¹¹ Neste trabalho não será abordada a estrutura de três atos de Vogler, porém, uma explicação da mesma pode ser encontrada em seu livro "A Jornada do Escritor".

Podemos aplicar os estágios da jornada do herói tanto para Aang quanto para Zuko, sendo que, em alguns estágios, Zuko acaba cumprindo até melhor os estágios da jornada do que Aang, o protagonista e herói da história. A presença de um Mentor, por exemplo, normalmente associada ao estágio *Auxílio Sobrenatural* de Campbell e *Encontro com o Mentor* para Vogler, pode ser mais aplicada a Zuko do que a Aang: o antigo Mentor deste foi morto pela Nação do Fogo enquanto o Avatar esteve congelado. Aang recebe auxílios de diversos personagens, como Roku, o Avatar da geração anterior a dele, que aparece para Aang apenas no Mundo Espiritual. Já Zuko é acompanhado pelo seu tio, Iroh, em toda sua jornada após ter sido exilado da Nação do Fogo e adentrado em sua jornada de busca pelo Avatar. Zuko tem seu arco de redenção muito influenciado pela presença constante do tio, que assume um papel de Mentor para ele.

Além dos estágios, podemos utilizar os arquétipos para explicar a jornada de Zuko. Carl Jung desenvolveu o conceito de arquétipo, que, segundo ele:

“Têm origem no arquétipo que, em si mesmo, escapa à representação, forma pré existente e inconsciente que parece fazer parte da estrutura psíquica herdada e pode, portanto, manifestar-se espontaneamente sempre, e por toda parte.” (JUNG, 2016, p. 485).

Vogler dedica um capítulo de seu livro *A Jornada do Escritor* para descrever esses arquétipos, explicando suas características, funções, tensionamentos possíveis e combinações de arquétipos que os personagens podem adquirir como máscaras ao longo da jornada.

Zuko pode se encaixar, inicialmente, no arquétipo Sombra, por ser um rival do herói, Aang. Seu objetivo é capturá-lo, sendo, assim, um empecilho para o herói cumprir sua tarefa de viajar pelo mundo buscando tornar-se mestre na dobra de todos os elementos. No entanto, ao longo de seu desenvolvimento e principalmente com a ajuda do Mentor, Zuko passa de Sombra para Camaleão¹², um personagem dúbio, que tem um lado misterioso do qual o herói pode duvidar, porém, pode ser considerado um aliado ainda que não confiável para o herói. Depois de se provar alguém que mudou (passou pela metamorfose do Camaleão), Zuko se torna, ao final, um Aliado do herói, ajudando-o a combater seu pai e sua irmã, que, no fim das contas, eram os vilões tanto da jornada de Aang quanto da de Zuko.

O capítulo é subdividido nos três grandes estágios de Campbell: a Partida, a Iniciação e o Retorno, por ser uma divisão que faz sentido com a jornada de Zuko e com a estrutura de temporadas da série *Avatar: a Lenda de Aang*. Conseguimos enxergar a Partida de Zuko a

¹² Esses arquétipos serão melhor explicados ao longo do capítulo, assim como os outros citados por Vogler.

partir de *flashbacks*, a Iniciação ao longo da primeira e segunda temporadas, e o Retorno unido com o arco de redenção na terceira e última temporada. Vamos mergulhar mais a fundo nesses três grandes atos, traçando um paralelo com a jornada de Zuko ao longo das temporadas de *Avatar: A Lenda de Aang*, reforçando e exemplificando que Zuko pode ser analisado da mesma forma que um herói, pois seu arco de redenção é estruturado e planejado desde a primeira temporada da série, sendo assim, um elemento fundamental da trama.

3.1 - A PARTIDA

A Partida, como o próprio nome diz, conta com os estágios iniciais que culminam na ação do herói de sair de seu Mundo Comum e entrar no Mundo Especial a partir de um chamado, que pode ser uma convocação, um pedido, ou o herói pode ser obrigado a ir. O herói pode passar por um momento de receio em aceitar esse pedido, ou realmente recusá-lo. Mas, recebendo uma ajuda sobrenatural, seja ela um treinamento, um presente, um ensinamento sábio, o herói se prepara para passar pelo limiar: a separação entre o Mundo Comum e o Mundo Especial, lugar que o herói irá adentrar para a aventura.

A Partida é dividida em seis estágios que estão exemplificados e comparados com a estrutura de Vogler na Figura 7:

Figura 7 - Tabela da Partida

PRIMEIRO ATO	PARTIDA, SEPARAÇÃO
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia

Fonte: Vogler (2015, p. 44)

Antes de iniciar os estágios da Partida, é importante contextualizar o conceito de Mundo Comum. Vogler define o Mundo Comum como um lugar confortável para o herói e, adentrando na aventura o herói se tornaria um "peixe fora d'água" (VOGLER, 2015, p. 47), uma criatura colocada em um lugar que não é o seu por natureza. O Mundo Comum tem a sensação de proteção e de acolhimento. Para Zuko, o seu Mundo Comum é a Nação do Fogo, lugar onde nasceu e cresceu. Ele morava com seus pais e sua irmã quando criança em um

palácio, tendo tudo do que precisava. Tinha serviçais para atendê-lo, usava roupas caras e extravagantes e recebia toda a atenção de sua mãe. Mas nem tudo era perfeito, pois ainda havia a temida figura de seu pai, que não gostava das atitudes e da forma como Zuko agia.

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, vemos a relação de Zuko com seu Mundo Comum em *flashbacks*. Entretanto, muitas histórias gastam um tempo apresentando o lugar comum, como é o caso de *O Mágico de Oz* (1939). Dorothy é mostrada vivendo a sua vida monótona até que o furacão vem e a leva para o mundo especial, de Oz. Para demonstrar o contraste entre os dois mundos, é utilizada escala de tons de cinza no Mundo Comum, representando a monotonia da vida de Dorothy, e cores vibrantes no mundo de Oz, o Mundo Especial onde Dorothy entra na aventura. As cores nesse filme demonstram bem o contraste que deve ser enfatizado entre os dois mundos, na visão de Vogler. Mesmo que os dois mundos sejam necessariamente diferentes, "O Mundo Comum pode parecer tedioso e calmo, mas as sementes da aventura e do desafio em geral são encontradas lá. Os problemas e conflitos do herói já estão presentes no Mundo Comum, esperando serem deflagrados" (VOGLER, 2015, p. 138, 139). Já Campbell, com seu viés psicanalítico, associa o mundo comum aos cuidados maternos e adiciona que a saída do mundo comum gera ansiedade no herói assim como a primeira separação de um filho de sua mãe (CAMPBELL, 2007, p. 61).

A Partida, então, pode ser resumida como o momento em que o herói recebe o *Chamado à Aventura* e passa por dúvidas, receios e medos, até conseguir se desprender desse Mundo Comum, associado à proteção e cuidado, e aceitar entrar na jornada, um lugar desconhecido e perigoso, afastado de tudo que ao herói é familiar. Agora, adentramos em cada um dos estágios desse momento da história, destrinchando-os e relacionando-os com a série *Avatar: A Lenda de Aang* e mais especificamente com a jornada de Zuko.

3.1.1 - CHAMADO À AVENTURA

A partida normalmente se inicia por um motivo, que é explicitado no estágio um, o *Chamado à Aventura*. Esse motivo, para Campbell (2007, p. 60) pode ser um erro cometido por acaso pelo herói, resultando em uma série de eventos inesperados que o chamam para a aventura. No caso de *Avatar: a lenda de Aang*, Zuko é chamado para a sua aventura por ter falado, de forma inocente, algo que desrespeitou um general de guerra em uma reunião. O exemplo dito no livro é o de uma pequena princesa que, sem querer, enquanto brincava na floresta ao lado do castelo, deixa a sua bola de brinquedo dourada cair em um poço muito profundo e não consegue buscá-la sozinha, e então começa a chorar. Ambos os personagens,

em atitudes inocentes, não percebem que acabaram de começar uma série de eventos que os colocará em uma aventura.

Vogler cita outros motivos pelos quais a aventura deve se iniciar. Um exemplo é através de uma mensagem ou um mensageiro que vai até o herói convocá-lo para a aventura, mas também uma inquietação interna do herói, que pode receber o chamado a partir de um sonho, vindo de seu próprio inconsciente. Outro caso, ainda, é que o herói apenas tenha vontade de mudar as coisas. Como já dito, o Mundo Comum pode ser monótono e se tornar chato para o herói, que ativamente busca pelas aventuras do Mundo Especial (VOGLER, 2015, p. 154).

O chamado pode ser feito pela figura do Arauto, um personagem arquetípico cuja função é anunciar a aventura, que Campbell (2007, p. 62) descreve como um ser que “costuma ser sombrio, repugnante ou aterrorizador”. Já Vogler (2015, p. 98-99) descreve o Arauto como um personagem que pode desempenhar um papel positivo, negativo ou neutro, porém, está sempre a serviço da narrativa com o objetivo psicológico de anunciar a necessidade de mudança na vida do herói. Um exemplo de Arauto positivo seria um personagem que foi enviado pelas forças do bem a convocar o herói a combater as forças do mal. Já um Arauto negativo pode ser o próprio vilão ou um personagem enviado diretamente por ele, em forma de desafio ao herói. Vogler também adiciona que o Mentor pode assumir uma máscara de Arauto e ser o anunciante da aventura, principalmente se a aventura auxiliar o herói em qualquer conflito que esteja passando.

Voltando ao exemplo de Campbell da princesa que perdeu sua bola de brinquedo, o Arauto de sua história é um sapo falante que, ao ouvir o choro da menina, se propõe a descer ao fundo do poço e resgatar seu brinquedo, porém com uma condição. Ela concorda, diz que faria qualquer coisa contanto que tivesse sua bola de volta. O sapo, que sabe que a garota é da realeza, diz que a condição seria que ele pudesse entrar no palácio, comer da sua comida, dormir na sua cama e viver sendo companheiro de honra da garotinha. Ela concorda, porém, quando recebe sua bola de volta, vai embora sem levar o sapo junto, não cumprindo sua promessa.

A aceitação da aventura por parte do herói tem como resultado uma mudança drástica em sua vida, o que Campbell (2007, p. 61) chama de transfiguração: “um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento (...) está próximo o momento da passagem por um limiar”. O herói se vê de frente

com uma decisão arriscada e que mudará todos os seus conceitos e padrões previamente estabelecidos no seu Mundo Comum. No caso de *Avatar: A Lenda de Aang*, a transfiguração de Zuko é, além de psicológica, física. Zuko, ao ter desrespeitado um general na reunião de guerra, recebe de seu pai a ordem de que deveria lutar um *Agni Kai*, um tipo de luta clássica da Nação do Fogo. Depois de aceitar, é revelado para ele que a luta não seria com o general que desrespeitou, e sim com seu próprio pai. Ozai utiliza a dobra de fogo para queimar $\frac{1}{4}$ do rosto de Zuko, deixando-o com uma cicatriz irreparável no rosto para sempre lembrar do erro que cometeu (Figura 9; Figura 8 para comparação). Sua cicatriz é um índice de uma transfiguração, do momento e motivo pelo qual adentrou na aventura.

Figura 8 - Zuko criança



Fonte: IMDB

Figura 9 - Zuko adolescente



Fonte: IMDB

3.1.2 - RECUSA DO CHAMADO

A não aceitação da aventura também é uma opção, levando ao próximo estágio: a *Recusa do Chamado*. Podemos ver a recusa pelo viés psicanalítico como uma negação do abandono do ego infantil, considerando que o Mundo Especial representa a separação da família, a perda da inocência e dos pais como guardiões da infância. Gerando um conflito interno no herói, em sua decisão de adentrar o desconhecido ou permanecer atrelado ao passado, prefere a opção de permanecer (CAMPBELL, 2007, p. 69).

Vogler diz que a recusa é, na maior parte das vezes, apenas um adiamento da entrada do herói na aventura. Para Vogler (2015, p. 164) o momento da recusa é de importante função dramática pois demonstra para o espectador que a aventura é realmente perigosa. É um momento importante de pausa para reflexão, para o herói decidir se a aventura é, realmente, o seu destino. Dentre os tipos de recusa que Vogler cita, estão o receio por conhecimento de uma experiência passada que não sucedeu, o que pode gerar ansiedade no herói ao saber que

mais pessoas já tentaram o que ele está prestes a fazer, mas falharam. Pode ser, também, que dois chamados tenham sido feitos, obrigando o herói a escolher um e recusar o outro.

Já Campbell (2007, p. 66) diz que o ato de recusar ao chamado abre brecha para a narrativa ser desenvolvida pelo seu lado negativo: ou seja, a recusa pode ser o início de uma nova jornada, ou também o fim da mesma. Vogler dá um exemplo semelhante, que chama de *Recusa Positiva* (2015, p. 166), quando, em um caso à parte, é bom que o herói tenha recusado a aventura. Ele cita o exemplo dos Três Porquinhos, que, repetidas vezes, recusam-se a abrir a porta para o lobo, e é o ato de recusarem tantas vezes que faz com que a narrativa se desenvolva.

Campbell usa como exemplo uma história das Noites Árabes, ou Mil e Uma Noites. O príncipe Kamar al-Zaman, ao chegar em certa idade, começa a ser forçado pelo pai a se casar, e em todas as ocasiões sempre respondia ao pai que não era um desejo seu casar-se. Em uma cerimônia com importantes figuras do Estado, o Rei ordenou que o filho se casasse. Ele seguiu recusando, mesmo em público, o que fez o Rei se enfurecer. "Prendam-no", ordenou o Rei. Ao mesmo tempo, do outro lado do mundo, uma princesa da China também passava pela mesma situação com seu pai. Sua beleza chamava atenção de todos, mas ela recusava casar-se. Recusou todos os pretendentes que o Rei lhe apresentava, e acabou, também, presa em uma casa afastada do palácio. Eles são o herói e a heroína dessa história, que seguiu pelo lado negativo (da negação do chamado a se casarem).

Em *Avatar: a Lenda de Aang*, Zuko se nega a lutar o *Agni Kai* contra seu pai, sabendo que sairia perdedor. Ele, sendo considerado um covarde por sua atitude de renúncia, é ordenado que se retire da Nação do Fogo como punição, sendo exilado com uma única missão que retomará sua honra: capturar o Avatar, vivo ou morto, e entregá-lo para a Nação do Fogo. Sua aventura é, na verdade, uma consequência de ter recusado o primeiro chamado, o de lutar o *Agni Kai* contra seu pai, da mesma forma que Kamar Al-Zaman iniciou sua jornada ao negar a ordem de seu pai de se casar.

3.1.3 - ENCONTRO COM O MENTOR; O AUXÍLIO SOBRENATURAL

Entramos agora no terceiro estágio, o *Auxílio Sobrenatural* para Campbell, e o *Encontro com o Mentor* para Vogler. Ao aceitar, ou ser obrigado a ir para a aventura, o herói encontra com o Mentor, uma figura protetora, detentora de conhecimento, e que pode ajudar o herói nesse momento decisivo. O papel do Mentor é de dar auxílio para o herói, que, agora, se

vê sem outra alternativa a não ser adentrar na aventura se distanciando de tudo que conhecia anteriormente. Esse novo mundo a ser enfrentado tem novas regras, novos desafios que o herói ainda não conhece e não sabe como combater, mas que o Mentor poderá ajudar. Dentre os tipos de auxílio que o Mentor pode dar, Vogler (2015, p. 173) cita: "proteção, orientação, ensino, teste, treinamento e entrega de presentes mágicos".

Vemos uma forte presença de Mentores desde os mitos gregos até os folclores e contos de fadas. A Branca de Neve é ajudada pelos sete anões quando se perde na floresta, a Cinderela tem o auxílio mágico da Fada Madrinha para ir ao baile. Em Folclores russos, o Mentor costuma ser algum animal falante que auxilia e protege a garotinha perdida na floresta. A mitologia grega é recheada de figuras de Mentores, pois a maioria dos heróis e semideuses foram treinados por deuses ou por heróis mais experientes, ou até por criaturas não humanas, que é o caso de Quíron, o Centauro. A criatura metade homem metade cavalo foi o responsável pelo treinamento de diversos heróis que conhecemos hoje em dia, como Hércules, Acteon, Aquiles, Peleu, entre outros (VOGLER, 2015, p. 175).

Como visto nos exemplos acima, o Mentor pode ser tanto um ancião, eremita quanto uma figura com poderes sobrenaturais ou sobre-humanos, um animal falante ou uma criatura mágica. Esses são exemplos mais clássicos dados por Campbell, já considerados clichês atualmente, porém, que seguem aparecendo em histórias modernas pela familiaridade que o público tem com essas figuras. É comum vermos um Mentor sendo uma figura mais velha, pois isso atribui experiência e sabedoria àquele personagem. Porém, Vogler (2015, p. 84) cita outros tipos de Mentor que podem existir, como o Mentor cômico, muito comum em comédias românticas, mas também o Mentor fracassado, que pode ainda estar trilhando a sua própria jornada do herói. Existe também um Mentor com aspecto sombrio, um Guardiã do Limiar¹³ assumindo a máscara de Mentor.

É importante ressaltar que o Mentor age principalmente na psique do herói, sendo o responsável não só por um treinamento físico, mas também por motivar o herói a crescer e conhecer sobre a vida e a si mesmo (VOGLER, 2015, p. 177). É comum que o Mentor tenha, ou crie, algum tipo de laço emocional com o herói. Esse estágio tem um grande potencial de envolvimento, emoção e conflito. Vogler (2015, p. 180) diz que o Mentor pode ser uma figura passageira, que aparece apenas em momentos decisivos para o herói. Porém, podemos ver em *Avatar: a Lenda de Aang* a presença forte de um Mentor para Zuko: seu tio, Iroh. Ele é

¹³ arquétipo que será explicado no próximo estágio.

encarregado de ir junto com Zuko em sua missão de capturar o Avatar, e está constantemente ao lado do sobrinho. Ele assume o papel de advertir e ensinar Zuko sobre a vida, amadurecimento e sobre descobrir quem ele é. Além dos vários momentos em que Iroh ensina novas técnicas da dobra de fogo para Zuko, ele é, essencialmente, um personagem com uma forte conexão emocional com Zuko e que deseja que o sobrinho viva a vida do melhor jeito possível. Iroh é a figura mais importante para o processo de Zuko entrar em seu arco de redenção e de se tornar, ou melhor, de aceitar que ele é uma pessoa boa, e não o que seu pai projetou sobre ele.

3.1.4 - PASSAGEM PELO PRIMEIRO LIMIAR

Agora, com o herói tendo aceitado a aventura e com o auxílio que precisa para enfrentar os perigos que vêm pela frente, chegamos no estágio da *Passagem pelo Primeiro Limiar*. O limiar é a separação entre o Mundo Comum – o que o herói está acostumado, sua casa, seu reino, estar sob os cuidados de sua família e entre as pessoas que conhece – e o Mundo Especial, um lugar desconhecido, inexplorado e cheio de perigos. Como Campbell (2007, p. 85) diz, “a aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos”. Vogler (2015, p. 186) define o limiar como “o ponto de virada da estrutura cinematográfica convencional de três atos”.

A Passagem pelo Limiar é o momento dramático chave da passagem do Primeiro Ato para o segundo, o momento em que o herói se desprende das amarras do Mundo Comum, do medo e do receio que vieram na recusa e, ao aceitar os presentes e auxílios do Mentor, decide entrar na aventura. Essa decisão pode ser incentivada por fatores internos ou externos ao herói. O vilão pode ter matado alguém próximo do herói, o que o motiva a buscar vingança, o Arauto pode ter forçado o herói a entrar em um navio que, fora do controle do herói, desancora e adentra o Mundo Especial. Outro exemplo é o herói ter recebido um prazo para fazer a decisão e, agora, o prazo se esgotou. Às vezes, o herói apenas se vê sem outra opção além de aceitar a aventura e partir, e às vezes, ele tem o poder de decisão e decide que sua vida precisa mudar.

Colombo e seus navios navegaram até terras desconhecidas, temendo sobre as lendas das sereias que, com sua beleza, encantam os marinheiros e os fazem encalhar seus navios; mitologias folclóricas diziam que, fora dos domínios das cidades, haviam ogros cruéis que caçavam humanos; lendas eslavas e húngaras diziam que, após a morte, pessoas saíam de seus

túmulos à noite e, com presas enormes, se alimentavam de sangue humano – e daqui surgiu a lenda dos vampiros. Estar próximo de um cemitério à noite, se afastar da cidade e da civilização e navegar por mares desconhecidos são exemplos de limiares que o herói pode cruzar, segundo Campbell (2007, p. 82). Na jornada de Zuko, podemos dizer que a Passagem pelo Limiar se dá no momento em que Zuko entra no navio e parte para o mundo fora da Nação do Fogo, que foi sua casa desde que nasceu. Além de uma passagem física, Zuko também passa pelo afastamento da família – seu pai, sua irmã, os amigos que conhecia e que viviam na Nação do Fogo. Agora é o momento em que seu objetivo de capturar o Avatar pode se tornar realidade.

O limiar também contém um tipo de personagem arquetípico, o Guardiã do Limiar. O Guardiã do Limiar tem como função principal testar o herói. Ele não é o vilão principal, mas, às vezes, pode ser um contratado para proteger, vigiar e guardar o espaço onde o vilão tem seu domínio. Vogler (2015, p. 94) cita as formas que um Guardiã do Limiar pode assumir: "guarda de fronteira, sentinela, guarda noturno, vigia, guarda-costas, porteiro", dentre outros. Dos exemplos mais conhecidos, temos duas figuras dos mitos gregos, Cérbero, o cão de três cabeças que guarda a entrada do Mundo Inferior, e Caronte, o barqueiro que conduz as almas dos recém mortos pelo Rio Estige.

Campbell (2007, p. 85) afirma que é melhor não desafiar o Guardiã dos limites estabelecidos, porém, é apenas quando o herói ultrapassa o Guardiã que atinge um novo nível de experiência. Ele é o detentor do dever moral de proteger o seu domínio, e de também impedir o herói de adentrar o seu espaço – que, como já foi dito, é perigoso e cheio de desafios, assim como regras novas e diferentes do Mundo Comum. Nesse papel do Guardiã de seu domínio, ele pode adquirir a máscara de Mentor, momentaneamente, ao advertir e alertar o herói a não sair dos limites aceitáveis do Mundo Comum (VOGLER, 2015, p. 169).

A psicanálise descreveria o Guardiã como o superego (STEKEL, 1935, p. 37-38, apud CAMPBELL, 2007, p. 99), a instância psíquica que une o ego, o centro de nossa personalidade, com os valores morais e culturais da sociedade. É o superego que balanceia os impulsos do ID, a instância do desejo e do prazer, e julga o que é o certo e o errado. Vogler também entra na função psicológica que o Guardiã exerce: "Esses Guardiões (...) representam nossos demônios internos: as neuroses, cicatrizes emocionais, vícios, dependências e limitações auto impostas que impedem o crescimento e avanço" (VOGLER, 2015, p. 92). Os Guardiões representam a relutância em aceitar a mudança, e o herói precisa,

como sua primeira tarefa, descobrir como lidar com essa relutância para conseguir entrar na aventura.

3.1.5 - NO VENTRE DA BALEIA

Após passar pelo Guardiã e adentrar o limiar, chegamos no último estágio da partida, chamado o *Ventre da Baleia* para Campbell. Até agora, víamos o Mundo Comum como um ventre, por sua relação com a proteção materna e o apego à infância. Porém, lembremos a ideia de transfiguração de Campbell (2007, p. 61): no momento em que o herói aceita a aventura, no primeiro estágio, ele está aceitando passar por uma metamorfose, uma morte e um renascimento. Assim, fica claro o motivo pelo qual, ao passar pelo limiar e entrar no Mundo Especial, a princípio aparentando ser o oposto de um lugar com proteção para o herói, este também está passando por um ventre. Nas palavras de Campbell (2006, p. 92): “neste caso, em lugar de passar para fora, para além dos limites do mundo visível, o herói vai para dentro, para nascer de novo”.

Podemos ver diversas alegorias sobre o ventre e o início de uma aventura. Na mitologia grega, Cronos, o pai dos 12 deuses olímpicos, engoliu todos os seus filhos – menos Zeus, o último a nascer – pelo medo de ser destronado por seus filhos. A Chapeuzinho Vermelho, após entrar na floresta para ir visitar sua avó, é engolida por um lobo. Hércules, um herói grego, pulou dentro da boca de um monstro do mar para poupar a vida da princesa do reino, assim, matando o monstro de dentro para fora (CAMPBELL, 2007, p. 92).

3.2 - A INICIAÇÃO

A Iniciação é o ponto da história no qual o herói está dentro da aventura, tendo saído do Mundo Comum e adentrado o Mundo Especial. É o momento do herói se estabelecer neste novo ambiente, explorar e conhecer pessoas, fazer contatos para conseguir informações e ajuda. Mas também é o momento de fazer inimigos, de passar por provas e se preparar para a *Provação* final. A Iniciação é o estágio de amadurecimento do herói que, agora longe do Mundo Comum e de seus cuidados, precisa crescer para sobreviver em um ambiente novo.

A Iniciação para Campbell equivale ao Segundo Ato de Vogler, e seus estágios estão exemplificados na tabela abaixo (Figura 10):

Figura 10 - Tabela da Iniciação

SEGUNDO ATO	DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho de Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai
	A Apoteose
Recompensa	A Bênção Última

Fonte: Vogler (2015, p. 44)

Assim como no subcapítulo anterior, vale uma explicação breve do Mundo Especial. Campbell introduz o Mundo Especial da seguinte forma: “o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas” (CAMPBELL, 2007, p. 102). Como já citado anteriormente, o Mundo Especial é um ambiente novo para o herói, no qual ele precisa aprender a sobreviver sem os cuidados parentais. O herói adentra esse novo mundo a partir de uma passagem, que pode ser tanto psicológica (do afastamento do filho de sua mãe) quanto física. Vogler descreve exemplos de passagens pelas quais o herói pode passar: "portas, portões, arcos, pontes, desertos, cânions, muralhas, encostas, oceanos ou rios" (VOGLER, 2015, p. 188). Para Zuko, o Mundo Especial é o mundo fora da Nação do Fogo. Por mais que tenha um barco, uma tripulação a seu favor e seu tio como companhia, Zuko está longe de sua casa, do lugar que associa como seguro e também o lugar ao qual deseja retornar.

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, Zuko, ao passar para a Iniciação, é chamado para uma nova jornada. Enquanto inicia a jornada de capturar o Avatar e receber a honra de seu pai de volta, seu Mentor, Iroh, constantemente o chama para uma jornada de autoconhecimento, de superar as expectativas de seu pai sobre ele e se tornar quem ele realmente é. Agora, Zuko passa pelo que Vogler (2015, p. 165) chama de *Chamados Conflitantes*: ao mesmo tempo que precisa capturar o Avatar, ele é incentivado a escolher seu próprio caminho na vida ao invés de tentar ser o que seu pai queria que ele fosse.

A série começa no momento da Iniciação de Zuko, depois de 3 anos que ele foi exilado, indo atrás do Avatar e não sucedendo. Então, repentinamente, ele vê uma forte luz que dá indício de ser o poder do Avatar. Ele vai até onde viu essa luz e chega em Aang, o Avatar e único sobrevivente da Nação do Ar, vivo em sua frente. Porém, ele ainda precisa passar por diversos obstáculos para conseguir capturá-lo.

Podemos traçar um paralelo entre Zuko e Aang já nesses primeiros momentos da série, pois a jornada de Aang também começa já na Iniciação, quando ele e seu bisão são descongelados depois de 100 anos e acordam em um mundo completamente mudado pela guerra. Toda a Partida de Aang, assim como a de Zuko, a relação de ambos com o seus Mundos Comuns é mostrada a partir de *flashbacks* em um episódio chamado *A Tempestade*, que será analisado posteriormente neste trabalho. Neste episódio, é traçado um paralelo entre Zuko e Aang ao fazê-los recapitular suas memórias do momento da Partida em um mesmo episódio.

A Iniciação pode ser resumida como o momento em que o herói adentra esse novo mundo desconhecido, passa por diversas provas e, finalmente, está frente a frente com o seu maior perigo. Ele faz aliados e amigos, que podem ajudá-lo nesses desafios. Agora, adentraremos em cada um dos estágios desse momento da história, destrinchando-os e relacionando-os com a série *Avatar: A Lenda de Aang* e, mais especificamente, a jornada de Zuko.

3.2.1 - CAMINHO DE PROVAS

Depois de ter sido chamado, ter tido seu momento de receio em aceitar, ter recebido ajuda sobrenatural e, enfim, passado pelo Guardião do Limiar, o herói chega em um lugar novo onde precisa aprender a sobreviver. Diversos mitos clássicos colocam o Mundo Inferior como esse Mundo Especial, como no mito de Psiquê indo atrás de seu amante, Cupido. Vênus, a mãe ciumenta, impõe uma série de provas para Psiquê cumprir para poder ver seu amado novamente e, em todas, ela consegue auxílio e sucede. Até que Vênus, enfurecida, desafia-a a ir ao Mundo Inferior buscar uma caixa cheia de beleza sobrenatural. Psiquê consegue passar pelos Guardiões já citados anteriormente neste trabalho – Caronte, dando-lhe uma moeda, e Cérebro, dando um bolo para ele comer. “Começam agora os estágios mais difíceis da aventura, quanto às profundezas do Mundo Inferior e suas notáveis manifestações se abrem diante dele [do herói]...” (CAMPBELL, 2007, p. 104).

Campbell diz que o estágio do *Caminho de Provas* equivale a um processo de dissolução das imagens infantis do nosso passado pessoal. Aqui, a presença de antigos perigos, provações, auxiliares, podem ser revividos nos sonhos do herói, como guias do que o herói deve fazer a seguir em sua jornada. (CAMPBELL, 2007, p. 105). O herói, agora sozinho e em um mundo diferente e novo para ele, tem apenas a sua bagagem de conhecimento passada que pode, por um momento, brilhar em sua mente e fazê-lo ser salvo.

Vogler diz que a função desse estágio é, principalmente, testar o herói com diversos pequenos desafios para prepará-lo para a grande *Provação*. “Pequenos” não significa fáceis – os desafios costumam ser difíceis, porém, sem ter o caráter de vida ou morte da *Provação*. São obstáculos que estão a serviço da narrativa para que o herói cresça e ganhe experiência, e claro, se aproxime cada vez mais do objetivo final (VOGLER, 2015, p. 194). É importante reiterar que o Mundo Especial no qual o herói acaba de entrar tem novas regras, as quais o herói precisa se ajustar o mais rápido possível para não passar por mais problemas. Citando um exemplo de *O Mágico de Oz*, quando Dorothy vê Glinda, a bruxa boa, lhe pergunta: “você é uma bruxa boa ou uma bruxa má?” Pois no mundo comum de Dorothy existiam apenas bruxas más. Porém, Dorothy precisou aprender que bruxas boas existem no Mundo Especial e que podem se tornar Aliadas. É o que acontece com Glinda, que segue na jornada junto com Dorothy.

Nesse estágio, Vogler diz que podemos ter a presença de fontes d’água, que seriam lugares como bares e tabernas. Esses lugares recebem esse nome pois são como *pit stops* do herói, paradas rápidas que podem ter diversos motivos, como conseguir um mapa da cidade, informações sobre o seu objetivo, ou apenas sentar e beber alguma coisa. É nessas fontes d’água que o herói mais tem a oportunidade de observar e investigar as novas regras que regem o Mundo Especial. Ele pode conversar, se envolver em alguma briga, ou conseguir uma informação valiosa (VOGLER, 2015, p. 198).

Esse é o momento do herói fazer novas conexões. Novos personagens aparecem, sejam eles Aliados ou Inimigos – é comum que, em um novo ambiente, o herói precise adquirir informações ou esbarre em pessoas que podem o ajudar ou o atrapalhar. Vogler descreve quais são os tipos e funções que esses novos personagens podem exercer: os Aliados (VOGLER, 2015, p. 117) são personagens essencialmente ajudantes do protagonista que desempenham diversas funções, desde ser uma companhia até servir como a consciência do herói, o alertando, cuidando-o quando algo ruim acontece, ou o ajudando a colocar para fora algum sentimento reprimido. O Aliado pode ser um companheiro de treino, um amigo, ou outro herói que se juntou na jornada. Esse arquétipo pode ser o equivalente da esfera de ação do Auxiliar de Vladimir Propp (2007, p. 77)

Normalmente em equipes há funções mais variadas entre os personagens, e é nesse ponto que novos arquétipos além do Aliado podem aparecer. Temos a presença do Pícaro, que pode ser uma máscara vestida por um aliado. O Pícaro (VOGLER, 2015, p. 125) é o personagem tipicamente engraçado e que normalmente exerce a função de alívio cômico.

Mas, acima disso, Vogler diz que o Pícaro é inimigo natural do *status quo*, sempre questionando e motivando o herói e seu grupo para a mudança, com um tom cômico. Também podemos ter a figura do Camaleão, o típico personagem que deixa o herói confuso pois está sempre mudando sua face. Pode ser um Aliado, porém, não passa muita confiança para o herói. O Camaleão pode ser um interesse amoroso do herói, que parece estar interessado, e repentinamente, não está mais. É difícil ler as emoções e as intenções de um Camaleão, porém, ele pode estar a serviço do herói. É um arquétipo típico de *thrillers*, pelo seu potencial de gerar suspense para a narrativa (VOGLER, 2015, p. 106). O Camaleão é o arquétipo que associamos a Zuko a partir de certo ponto da história, quando seu processo de transfiguração começa.

Esse estágio equivale a toda a primeira temporada de *Avatar: A Lenda de Aang* na jornada de Zuko. Ao longo desta, Zuko persegue Aang e seu grupo por diversos locais, eventualmente conseguindo capturá-lo, mas com Aang conseguindo fugir em instantes com o auxílio de seu grupo. Às vezes, Zuko apenas se aproxima, mas nem consegue capturá-lo. Ao mesmo tempo, há outro personagem rival de Zuko, Zhao, também tentando capturar Aang¹⁴.

Grande parte da segunda temporada equivale a uma fonte d'água para Zuko e seu tio que, agora, depois de ter sido revelado para o mundo que o Avatar está vivo, estão sendo perseguidos por Azula, irmã de Zuko que foi enviada para capturar o Avatar antes que Zuko conseguisse. Eles precisam mudar sua identidade e se infiltrar em uma cidade, tentando viver uma vida normal¹⁵.

3.2.2 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA

Esse é um estágio único de Vogler, que não tem correspondência com nenhum dos estágios citados por Campbell. Mas Vogler justifica bem o motivo desse estágio ser adicionado. “É hora de fazer as preparações finais para a Provação principal da aventura. Nesse ponto, os heróis são como montanhistas, que ergueram um acampamento de base por meio dos esforços das provas e estão prestes a fazer a investida final ao pico mais alto” (VOGLER, 2015, p. 203). Ele vai dizer que a Aproximação é um importante momento de planejamento do herói e sua equipe, podendo ser a organização de um plano, o reconhecimento do inimigo, reorganização do grupo e suas funções. Pode, também, servir

¹⁴ Os eventos da primeira temporada serão melhor destrinchados no capítulo de análise.

¹⁵ Os eventos da segunda temporada serão melhor destrinchados no capítulo de análise, assim como a mudança de arquétipo de Zuko do sombra para o camaleão.

como um último momento de risadas e felicidade na noite anterior ao momento mais decisivo da jornada. Esse momento de descontração e conexão pode abrir brecha para que uma confissão ou uma declaração de amor seja feita entre o herói e algum aliado de seu grupo.

Temos neste estágio novamente a presença de Guardiões do Limiar, que guardam um outro Mundo Especial, menor e mais perigoso: o lugar da *Provação*. Esses guardiões podem ter uma relação mais próxima com o vilão, já que, agora, estamos adentrando o difícil terreno que é regido por ele. Mas dessa vez o herói já tem experiência e bagagem suficientes para usar como passaporte para esse novo Mundo Especial. Vogler (2015, p. 206) diz que o herói adquire mais credibilidade por ter passado por todas as provas que já passou, e ter sucedido nelas. É comum que, além do Guardiã, existam outros obstáculos e provas que o grupo terá de passar, podendo unir mais ainda o grupo, ou fazendo com que as funções precisem ser restabelecidas.

Usando novamente o exemplo do *Mágico de Oz*, é nesse estágio que Dorothy e seu grupo adentram à região que cerca o castelo da Bruxa Malvada e se deparam com novos Guardiões do Limiar: macacos voadores. Esses macacos sequestram Dorothy e a levam para dentro do castelo. Dorothy tem sua função arquetípica modificada, de heroína para vítima. Agora, sem a heroína principal, o grupo precisa se reorganizar. Os três que anteriormente eram ajudantes, tomam as rédeas da situação e precisam se tornar os heróis para poder resgatar Dorothy (VOGLER, 2015, p. 211). Muitas vezes, a forma de se aproximar da caverna secreta é entrando “na pele” do adversário, por exemplo, como os indígenas faziam ao se vestir com as peles dos animais já mortos para conseguirem se aproximar com mais facilidade das novas presas. É o que os três heróis fazem depois de uma luta contra guardas do castelo: roubaram seus uniformes para que a aproximação seja mais fácil (VOGLER, 2015, p. 213).

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, a caverna secreta é, para Zuko, literal. Nos episódios finais da segunda temporada, Zuko é encontrado e preso por sua irmã, Azula, em uma caverna junto com Katara, uma das aliadas de Aang. No tempo em que passam sozinhos, Zuko demonstra se importar com os sentimentos de Katara, que xinga a Nação do Fogo e o pai de Zuko, contando que a Nação do Fogo foi quem capturou a mãe dela. Zuko, ao empatizar com a perda da mãe, diz a ela que pelo menos isso eles têm em comum: Zuko também foi privado do convívio com sua mãe quando pequeno, pois ela misteriosamente sumiu da Nação do Fogo no dia da coroação de seu pai. Zuko e Katara conversam enquanto esperam serem resgatados – nesse momento, Zuko pode conseguir capturar Aang, que virá resgatar a sua aliada.

3.2.3 - A PROVAÇÃO

Nesse estágio, o herói já adquiriu conhecimento sobre o Mundo Especial e já sabe "se virar" nele, conheceu amigos e inimigos no caminho e se aproximou do perigo, e agora não há retorno. Vogler chama a *Provação* de crise do Segundo Ato: a morte e o renascimento do herói. Ele alerta para que não haja confusão entre a *Provação* e o clímax da história. "A Provação em geral é o evento central da história, ou o principal acontecimento do Segundo Ato". (VOGLER, 2015, p. 219). Podemos dizer que a *Provação* em *O Mágico de Oz* é quando Dorothy é solta da prisão por seus companheiros e mata a Bruxa Malvada. Porém, matar a Bruxa ainda não era o objetivo final da heroína, seu objetivo é conseguir voltar para casa. Este é o clímax, que só ocorrerá no final do Terceiro Ato.

Vogler (2015, p. 221) diz que o Segundo Ato, ou Iniciação para Campbell, é o período mais longo da história, ocupando aproximadamente uma hora em um longa-metragem. Por isso é necessário criar pontos de tensão para seguir prendendo a atenção do espectador. Vogler cita um exemplo de morte e ressurreição do herói de *Star Wars*, que pessoalmente lhe marcou muito. Luke Skywalker, o herói, é puxado por tentáculos para um esgoto, imergindo na água. Ainda há bolhas saindo, mostrando que Luke está respirando e tentando resistir. Tanto o público quanto os personagens Aliados, Han Solo, Leia e Chewbacca, presenciam o acontecimento, em tensão. Porém, as bolhas param de subir depois de um tempo. É a hora do espectador repensar como a história vai seguir sem o herói principal, ficar triste, arrepiado e ansioso. E então, depois dessa bola de neve de sentimentos reprimidos, o herói, Luke, eclode para a superfície, vivo, fazendo com que o espectador – assim como os Aliados – botem para fora todos os sentimentos reprimidos e explodam em felicidade pela vida do herói. Aqui, Vogler cita o estágio *No Ventre da Baleia*, de Campbell. Para este, entrar no *Ventre da Baleia* é entrar na aventura, e esse seria o equivalente do momento de transfiguração do herói. Em Vogler, é como se na *Provação* o herói conseguisse sair do *Ventre da Baleia* e renascer.

"De longe, o tipo mais comum de Provação é uma espécie de batalha ou confronto com uma força adversária" (VOGLER, 2015, p. 226). Assim como em vários outros estágios, temos a presença de novos arquétipos. Aqui, podemos apresentar o Sombra. O Sombra é definido por Vogler como "a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa" (VOGLER, 2015, p. 111). A função do Sombra é de desafiar o herói, sendo um oponente à altura. Vimos, no *Caminho de Provas*, vários desafios pelos quais o herói pode passar e que lhe dão conhecimento e experiência. Aqui é o momento de usar essa experiência para combater um, mesmo que não o principal, dos poderes

maléficos da jornada. É comum a presença do arquétipo Sombra nesse estágio da jornada, pois ele pode ser expresso em personagens antagonistas, ou também ser uma máscara utilizada por um personagem, inclusive pelo próprio herói (VOGLER, 2015, p. 113). Às vezes o Sombra pode ser uma parte escondida do herói, um sentimento reprimido ou um evento traumático que criou uma ferida contra a qual o herói luta. E a *Provação* é o momento do herói lutar contra os demônios, sejam os seus internos ou externos, para renascer e prosseguir a aventura. Mas, Vogler (2015, p. 226) diz que nem sempre é o herói que precisa passar pela experiência da quase morte, ele também pode presenciar ou até causar a morte de outro personagem, que pode ser, por exemplo, o Sombra. Isso dá carga dramática para os próximos estágios: o Sombra foi realmente morto, ou ele pode voltar no terceiro ato?

Temos também o exemplo de herói que escapa. Tendo recebido presentes mágicos e conquistado Aliados, o herói é capaz de conseguir fugir da situação, e é o que normalmente acontece. Um exemplo é a *Aproximação* de Perseu e da Medusa, monstro que transforma qualquer um que olha em seus olhos em pedra. Perseu consegue fugir da situação pois utiliza um espelho mágico, presente de Atena, para conseguir olhar para Medusa a partir do reflexo e, depois de cortar-lhe a cabeça, enfia dentro de uma bolsa mágica, outro presente de Atena, para que o monstro pare de agir (VOGLER, 2015, p. 228).

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, Zuko assume o papel de Sombra para Aang, o perseguindo e tentando capturá-lo como seu único objetivo de vida, ao longo da primeira temporada da série. Na caverna em que está preso com Katara, ele espera o momento em que Aang chegará para resgatar a Aliada para o atacar. Zuko se vê, novamente, entre *Chamados Conflitantes*: ele pode parar de recusar a mentoria de seu tio e aceitar criar sua própria jornada para descobrir a pessoa boa que há dentro dele, ou se manter na jornada que seu pai lhe impôs de capturar o Avatar.

Zuko decide se manter na jornada de capturar o Avatar e, se unindo a Azula, sua irmã e anteriormente rival, atacam e tentam matar Aang. Mas, antes que possam ter certeza se ele foi morto, Aang é resgatado por seus Aliados, que fogem com o garoto desacordado. Agora, Zuko pode retornar para casa, porém, sua consciência ainda não está tranquila, pois traiu seu tio e Mentor ao recusar a jornada que este lhe propusera, e não há a certeza de que o Avatar foi realmente morto.

3.2.4 - O ENCONTRO COM A DEUSA, A MULHER COMO TENTAÇÃO E A SINTONIA COM O PAI: A APOTEOSE E O CARÁTER ANDRÓGINO DO HERÓI

Campbell utiliza esses três estágios para demonstrar as funções de figuras femininas e masculinas nas histórias míticas. É comum associarmos a figura da mulher à natureza e à maternidade, e podemos ver na mitologia grega que a figura da Terra é feminina – a titã Gaia. No mito clássico, a mulher representa a totalidade do que pode ser conhecido, e o herói, o aprendiz (CAMPBELL, 2007, p. 117). É uma analogia ao momento do encontro do herói com o mundo, após seu renascimento dentro da aventura. Campbell (2007, p. 117) conta a história dos cinco filhos do Rei irlandês Eochaid, que um dia foram caçar e se perderam na floresta. Começaram a ficar com sede e, um por um, foram atrás de água. O primeiro encontrou um poço com uma mulher velha ao lado. Ele pergunta se pode levar um pouco de água, e a velha diz que só poderia com uma condição: dando um beijo em sua face. O jovem, enojado, diz que prefere morrer de sede a beijá-la. A história se repete com os outros três próximos irmãos, até que o último vai até o poço, pede um pouco de água e a mulher lhe diz a mesma coisa: “te dou água e tu me darás um beijo”. O jovem, sem hesitar, responde que além de um beijo, também daria um abraço. E assim, após se afastar da mulher, antes com um rosto envelhecido, vê uma jovem mulher graciosa e delicada. Neste caso, o herói se mostrou dotado do que Campbell chama de *coração gentil*, característica que o herói deve desenvolver para obter a *bênção do amor*, que é, para Campbell, a própria vida renascida do herói após passar pela Iniciação.

Campbell mostra a imagem do pai, inicialmente, como um ogro. Depois do herói ter se desconectado da imagem da mãe, a imagem protetora e de carinho, se apoia na imagem do pai, que é comumente associada à ira. Nenhum herói quer ver a raiva do pai, porém, na falta da imagem de proteção da mãe, o herói está sujeito a isso. Nas palavras de Campbell: “o aspecto ogro do pai é um reflexo do próprio ego da vítima – derivado da maravilhosa lembrança da proteção materna (...) que nos mantém paralisados e que impede a alma potencialmente adulta de alcançar uma visão mais equilibrada e realista do pai e, em consequência, do mundo” (CAMPBELL, 2007, p. 128). A sintonia com o pai é definida por Campbell como o abandono da imagem do monstro autogerado pelo herói, fazendo com que assim o herói possa deixar para trás a visão infantil do mundo.

A ideia de *Apoteose* em Campbell é o momento em que o herói assume os seus dois lados, o feminino e o masculino, após ter passado pela Provação e se tornado um deus. De acordo com ele: “Tal como o próprio Buda, esse ser divino é um padrão da condição divina

que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância” (CAMPBELL, 2007, p. 145). É a epifania de ter sobrevivido à morte e conquistado a vida novamente.

Uma teoria junguiana que se relaciona com a *Apoteose* de Campbell é a do Animus e Anima. Vogler descreve Animus como o elemento masculino no inconsciente feminino, e Anima como o elemento feminino no inconsciente masculino. Todos os seres humanos têm Animus e Anima, porém, é evidente que a sociedade reprime as características femininas em homens e as masculinas em mulheres. Homens precisam "exalar masculinidade", mostrando-se fortes e não emocionais. Mulheres precisam ser "delicadas e sensíveis". Reprimir as características femininas em homens ou masculinas em mulheres, como a sociedade sempre impôs que fizéssemos, é prejudicial, pois ambas existem dentro de todos nós, e o que precisamos é saber equilibrá-las. (VOGLER, 2015, p. 104). O equilíbrio do lado feminino e masculino, de Animus e Anima pode ser relacionado ao estágio da *Apoteose* de Campbell.

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, Zuko tem um laço forte com sua mãe, ao contrário do pai, que sempre o desprezou. Porém, sua mãe misteriosamente some da Nação do Fogo um dia antes da coroação de seu pai como Lorde do Fogo, quando Zuko ainda era pequeno. Vemos *flashbacks* da relação de Zuko com sua mãe ao longo da série e entendemos o quanto ele sente falta da figura dela para protegê-lo da figura ameaçadora que é seu pai. Zuko passa a infância e a pré-adolescência se comparando com a irmã e se forçando a ser alguém que não é para agradar ao pai, e nunca conseguindo.

Seu momento de *Apoteose* não é incentivado por uma figura feminina, mas sim pelo seu tio, Iroh, que representa a delicadeza da vida em contraponto com seu irmão, pai de Zuko, que é o Animus, o lado agressivo, que incentivava Zuko a ser igual a ele. Zuko, por sempre ter tido uma conexão forte com sua mãe, tinha a Anima bem equilibrada com o Animus até sua mãe ir embora. Quando houve a separação da mãe, ele se prende à imagem de ogro do pai, e tenta assemelhar-se a ela, reprimindo toda sua Anima e se tornando uma pessoa agressiva e determinada em seu único objetivo de capturar o Avatar, sendo grosseiro e maldoso com as pessoas a sua volta nesse processo. Quando ele repensa todo o ensinamento que seu tio lhe deu e decide começar a sua jornada própria de ser quem ele realmente é, e não uma projeção de seu pai, Zuko desenvolve o equilíbrio entre Animus e Anima.

3.2.5 - A RECOMPENSA; A BÊNÇÃO ÚLTIMA

Depois de passar pelo renascimento, Vogler diz que o herói agora deve receber a sua *Recompensa*. O que quer que o herói estivesse buscando, agora, ele pode conseguir. Vogler (2015, p. 242) chama esse momento da jornada de *Empunhando a Espada*. Nas palavras dele: “a imagem da espada, conforme retratada no naipe de espadas do baralho de tarô, é um símbolo da vontade do herói, forjada em fogo e temperada com sangue, quebrada e restaurada, martelada e dobrada...” (VOGLER, 2015, p. 243). Outro item que podemos comumente ver como *Recompensa* é algum tipo de elixir, algo capaz de salvar ou curar o herói ou alguém que ele ama. Pode ser, ainda, um elixir mágico, algo que cure toda e qualquer doença, uma poção que supere a morte.

Para Campbell, o elixir é o que se assemelha, para o herói, a um sonho infantil. É a recompensa por ter passado pela transfiguração, ter tido o Encontro com a Deusa e alcançado a vida após a *Provação*. Para Zuko, o elixir é retornar para casa, o lugar do qual tem memórias afetivas de infância, o lugar onde ele consegue ver segurança depois de ter passado tanto tempo longe. Suas memórias da Nação do Fogo são como sonhos infantis, são uma projeção que Zuko, ainda novo, tinha do lugar onde nasceu e cresceu como o lugar ideal.

Vogler (2015, p. 240) diz que o momento da *Bênção* é um momento de celebração da vida, podendo haver um tempo de descanso para que o herói e seus aliados se restabeleçam após sobreviver à *Provação*. Ele diz que essas cenas de descanso e celebração podem ser chamadas de *Cenas de Fogueira*, nas quais os heróis ou o herói e seus Aliados se reúnem em uma fogueira e conversam, celebram, comemoram e descansam. *Cenas de Fogueira* podem ser ótimos momentos para recapitulação dos estágios da jornada que ocorreram até agora, assim como de compartilhar com o grupo o que os levou até a aventura. É um momento nostálgico de lembrar momentos e contá-los em voz alta, e ainda de retomar uma possível conversa romântica entre o herói e algum aliado, como citado no estágio *Aproximação da Caverna Secreta*. Agora que todos estão bem e sobreviveram, há brecha para que um romance se desenvolva entre os personagens que antes estavam muito ocupados com o seu destino na jornada. Assim como para os personagens, as *Cenas de Fogueira* também são importantes para o público que, antes sentindo fortes emoções com a *Provação*, precisa de um momento para retomar o fôlego (VOGLER, 2015, p. 241)

Ainda é possível dizer que a *Recompensa* pode ser uma nova percepção de mundo, ou até de si mesmo. Após transcender a morte, muitos heróis se tornam clarividentes, ou seja,

veem mais claramente o mundo à sua volta, se tornando mais intuitivos. (VOGLER, 2015, p. 246). Nas palavras de Campbell (2007, p. 177): "Retornar à raiz é como buscar tranquilidade. Buscar tranquilidade é como caminhar ao encontro do destino. Caminhar ao encontro do destino é como a eternidade. Conhecer a eternidade é iluminar-se; não reconhecer a eternidade produz a desordem e o mal".

Essa percepção mais clara das coisas, o ato de "conhecer a eternidade", pode vir na forma de uma autopercepção, um *insight* sobre si mesmo, um conhecimento ou aceitação de algo que o herói vinha reprimindo ao longo da jornada. É o caso de Zuko, que se assemelha muito com a frase de Campbell do parágrafo acima. Zuko opta por voltar para casa, retornando à raiz achando que isso lhe traria tranquilidade; porém, ser o que o pai dele queria que ele fosse, receber o respeito de seu pai por ser alguém que ele não é, não lhe traz a tranquilidade que esperava. Zuko decide buscar a tranquilidade verdadeira, seguindo seu próprio destino: aliar-se a Aang e seu grupo, para poder combater o grande mal da história, seu pai, Lorde do Fogo.

No início da terceira temporada, depois de ter passado pelo momento de *Provação* e ser divulgado para o mundo que o Avatar está morto, Zuko volta para casa como um herói da Nação do Fogo. É celebrado e honrado por seu pai. Ele vai, novamente, em uma reunião de guerra, mesmo tipo de reunião que o fez ser exilado quando mais novo. Porém, ele não está sendo ele mesmo: ele se tornou o que o pai dele queria que ele fosse. Sua fantasia infantil de que sua casa era um lugar de segurança é quebrada, pois ele não é mais ele mesmo naquele ambiente.

É nesse momento que Zuko percebe, na verdade, que fez a escolha errada. Ele se rendeu à tentação de se juntar com a irmã e ter o que queria, ou o que achava que queria. Com o receio de que Aang pode ter sobrevivido e percebendo que voltar para casa e ser respeitado por seu pai não eram seus objetivos de verdade, Zuko decide aceitar a aventura chamada por seu tio e foge da Nação do Fogo com o objetivo de se render a Aang e ajudá-lo a deter seu pai que, no fim das contas, é tanto o vilão da jornada de Aang quanto de Zuko. Este momento equivale a uma nova Iniciação para Zuko, em sua jornada verdadeira, de entrar em seu arco de redenção e descobrir a pessoa boa que existe dentro dele.

3.3 - O RETORNO

Os estágios do Retorno compõe o último arco da jornada, o momento do herói retornar com a *Recompensa* que conquistou. Assim como na Partida, o herói pode relutar em voltar, seja por ter se acostumado com o Mundo Especial, seja por um fator externo que o prende àquele lugar. O herói pode, por outro lado, ter um trajeto de volta fácil, recebendo ajuda ou de seus aliados, ou de uma força sobrenatural que deseja que o elixir (a *Recompensa*) seja levada pelo herói. Porém, podem haver obstáculos no caminho do Retorno, como perseguições ou mais provas como as que o herói passou ao adentrar no Mundo Especial. Também é o momento da *Ressurreição*: o clímax, a prova final antes do herói poder retornar de vez.

O Retorno para Campbell equivale ao Terceiro Ato de Vogler, e seus estágios estão exemplificados na tabela abaixo (Figura 11):

Figura 11 - Tabela do Retorno

TERCEIRO ATO	RETORNO
O Caminho de Volta	A Recusa do Retorno
	A Fuga Mágica
	Resgate com Auxílio Externo
	Travessia do Limiar
	Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade para Viver

Fonte: Vogler (2015, p. 44)

Podemos pensar na terceira e última temporada de *Avatar: A Lenda de Aang* como o Retorno na jornada de Zuko, que recebe a *Recompensa* de retornar para casa, o reconhecimento e o agradecimento de seu pai. Porém, ele percebe que não era isso que realmente queria: voltar para casa o faz perceber que ele não deveria se tornar quem seu pai queria que ele fosse. A *Recompensa*, no final das contas, é essa nova percepção de si mesmo e a vontade de agarrar os ensinamentos de Iroh para entrar nessa jornada pessoal, de ser quem ele realmente é.

O que podemos ver no arco de Zuko na terceira temporada de *Avatar: a Lenda de Aang* é um retorno, mas um retorno no sentido de voltar atrás em suas decisões, se redimir quanto aos seus feitos do passado. Como dito anteriormente, é nesse estágio que o herói retorna com a sua *Recompensa*. Se a *Recompensa* de Zuko foi uma autopercepção, o seu retorno é equivalente a começar uma jornada de redenção ao ir atrás de Aang e pedir perdão.

Esse estágio é o único em que Zuko não tem mais a presença de Iroh, seu Mentor, consigo. Tendo o traído e se juntado com Azula, Iroh foi levado para a Nação do Fogo como prisioneiro e, pela primeira vez na história, separado de Zuko. O que Zuko tem agora são as memórias dos ensinamentos de Iroh, que o regerão nesse arco de redenção.

3.3.1 - O CAMINHO DE VOLTA: RECUSA DO RETORNO, FUGA MÁGICA, LIMIAR DO RETORNO

Vogler para descreve o *Caminho de Volta*, que, “em termos psicológicos, representa a decisão do herói de voltar ao Mundo Comum e implementar as lições aprendidas no Mundo Especial, o que está longe de ser fácil” (VOGLER, 2015, p. 255). O *Caminho de Volta* tem desafios, assim como os que o herói enfrentou para chegar aqui, porém, mais perigosos. Podemos fazer uma analogia em relação ao *Caminho de Volta* de Zuko, pois é o momento da jornada em que ele volta atrás e se redime por suas ações, tendo aprendido a lição da *Provação*: não ser quem o seu pai queria que ele fosse.

Campbell (2007, p. 195) descreve diversas formas pelas quais o herói pode pegar o *Caminho de Volta*, ou relutar em pegar. Assim como a saída do Mundo Comum, o herói pode ter se acostumado com o Mundo Especial e passar pela recusa do retorno, uma relutância em voltar ao seu Mundo Comum por ter conhecido um novo mundo muito mais empolgante do que o monótono mundo de onde veio.

Porém, se o herói resolve voltar, ele pode ter que experienciar uma fuga ou perseguição. Campbell (2007, p. 198) utiliza o termo *Fuga Mágica* para descrever esse momento da jornada. Ele diz que, se o herói está retornando com um auxílio ou bênção da deusa que lhe deu o elixir, o caminho será fácil. Já se o herói tiver precisando roubar ou apanhar o elixir sem a permissão ou apoio dos Deuses e Guardiões do Limiar, ele pode enfrentar um *Caminho de Provas* para conseguir voltar para casa. O herói também tem chance de receber ajuda externa – como já citado, ao passar pelo *Caminho de Provas* na Iniciação, o herói conquista Aliados. Eles podem ajudar o herói no seu *Caminho de Volta*, assim como o próprio Mentor, em mais uma aparição no momento em que o herói mais precisa de seu auxílio.

Campbell também descreve a presença de um Limiar para o retorno: “Muitos fracassos comprovam as dificuldades presentes nesse limiar que afirma a vida. O primeiro problema do herói que retorna consiste em aceitar como real, depois de ter passado por uma experiência de visão de completeza (...) as banalidades e ruidosas obscenidades da vida” (CAMPBELL,

2007, p. 215). É apenas quando o herói se conecta com uma força maior, uma vontade universal de que o elixir seja trazido ao Mundo Comum como uma forma de salvação além das vontades pessoais do herói, que ele cruza esse limiar.

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, Zuko se prepara para fugir da Nação do Fogo. Ele vai até a prisão e conversa com seu tio. A conversa desencadeia em uma revelação que define o momento de Zuko passar pelo limiar do retorno: ele descobre que seu bisavô por parte de mãe era o Avatar Roku, o Avatar da geração anterior a Aang. Descobrimos que dentro dele existe a guerra e a paz, o sangue do Avatar mas também o sangue de Sozin, o responsável por começar a guerra, Zuko decide aceitar sua natureza dúbia e equilibrar os dois lados. Ele assume, agora, o papel de Camaleão. Já citado anteriormente neste trabalho, o arquétipo do Camaleão representa a metamorfose, a mudança. Personagens que adquirem a máscara de Camaleão podem ser aqueles em que o herói sente dificuldade em confiar plenamente por estarem em constante mudança e não deixarem suas intenções sempre claras. Neste momento, Zuko tira a máscara da Sombra e assume a de Camaleão, aceitando seus dois lados, o bem e o mal, a paz e a guerra, porém, escolhendo o lado da paz.

O *Caminho de Volta* é o momento do herói decidir se vai passar pelo limiar do retorno, e como fará isso. É também o momento do herói, talvez, passar por uma retaliação: a *Provação* pode não ter sido suficiente para destruir por completo a Sombra ou o vilão. E é no próximo estágio, a *Ressurreição*, que essa figura pode ressurgir e fazer com que o herói passe por sua última prova. (VOGLER, 2015, p. 256). Se invertermos os papéis e colocarmos Zuko como herói e Aang como sua Sombra, é evidente que Zuko e Aang travariam mais uma batalha. Porém, a motivação de Zuko em buscar Aang é outra: redimir-se e juntar-se a ele.

3.3.2 - RESSURREIÇÃO

Reiterando o que foi dito no parágrafo anterior, a *Ressurreição* é o momento da prova final do herói. É semelhante à *Provação*, porém, agora estamos no clímax da história, e não na crise (VOGLER, 2015, p. 263). É a purgação, o último e mais difícil desafio pelo qual o herói precisa passar para poder voltar. É comum que a *Provação* tenha ensinado algo para o herói que será de relevância no momento da *Ressurreição*. Outra diferença das provas anteriores para a *Ressurreição* é o nível de perigo: “a ameaça não é feita somente ao herói, mas ao mundo inteiro” (VOGLER, 2015, p. 266).

Antes de adentrar nas características desse estágio, vamos a alguns conceitos importantes: clímax, palavra já utilizada anteriormente para descrever esse momento da

jornada. Segundo Vogler (2015, p. 269), clímax é uma palavra grega que significa escada, porém, foi ressignificada para representar o pico mais alto de energia, o ponto de explosão de uma obra.

Outro conceito importante é o de catarse, uma palavra grega que significa vomitar ou purgar. O termo vem da *Arte Poética* de Aristóteles, livro no qual Aristóteles diz que a tragédia tem por efeito obter uma purgação de emoções ao causar a catarse (ARISTÓTELES, 1981, p. 24). Utilizamos o termo nas artes atualmente a partir do conceito de Aristóteles, para descrever um momento de liberação emocional grandioso. “Gargalhadas, lágrimas e arrepios de terror são gatilhos que trazem essa limpeza sã, essa catarse” (VOGLER, 2015, p. 270). Temos, por fim, o conceito de arco de personagem. Vogler descreve que “uma catarse é o clímax de um arco de personagem do herói”. Arco de personagem é o termo utilizado para descrever os estágios de mudança que um personagem passa ao longo da jornada (VOGLER, 2015, p. 272). A redenção de Zuko é um arco de personagem que envolve a Recompensa que recebe ao cumprir a *Provação*, e ainda, o seu momento de *Ressurreição*: lutar contra sua própria irmã pelo trono, o clímax de sua jornada.

A grande chave da *Ressurreição* é ser um momento em que o herói precisa sofrer uma transformação. Ele voltará para o Mundo Comum mudado depois disso. Vogler (2015, p. 263-264) diz que essa mudança deve ser demonstrada pelo comportamento ou aparência do herói. Ele diz que é necessária uma criação de um novo “eu” para voltar ao Mundo Comum, assim como o herói precisou criar para sair dele e entrar no Mundo Especial. Esse novo “eu” deve refletir os seus aprendizados da jornada, para que o herói volte como uma nova pessoa.

O herói deve agora mostrar que superou todos os desafios anteriores e aprendeu com eles, tornando-os parte de si. Ele precisa estar, agir e ser diferente do que era antes (VOGLER, 2015, p. 277). É o momento em que o herói precisa mostrar que mudou com suas ações, com o intuito de salvar não apenas a si, mas o mundo. Nas palavras de Campbell (2007, p. 229): “O discípulo foi abençoado pela visão que transcende o alcance do destino humano normal (...) não seu destino pessoal, mas o da humanidade, da vida como um todo”.

Para demonstrar essa mudança, o herói pode tomar uma série de atitudes que comprovam que ele é uma nova pessoa. Pode ser uma escolha que teste os valores morais do herói: no caso de *Avatar: A Lenda de Aang*, Zuko toma a decisão de fugir da Nação do Fogo, sua casa que havia recém conquistado novamente, e ir até Aang se redimir e se perdoar pelos seus atos. Pode ser, também, um sacrifício feito pelo herói. Um exemplo que ocorre no

segundo filme de *Star Wars* é Luke Skywalker, o herói, perder a mão no momento de fuga. (VOGLER, 2015, p. 277).

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, podemos ver o arco de redenção do Zuko como várias pequenas provas, até que ele ganhe a total confiança do grupo de Aang e seja aceito como Aliado. É uma série de episódios nos quais Zuko ajuda cada um dos personagens do grupo de Aang em pequenas aventuras episódicas. Mas o momento de clímax final, o momento catártico, a *Ressurreição* de Aang e de Zuko acontece em paralelo, nos últimos episódios da série. É quando Aang precisa lutar contra Ozai antes que ele conquiste o Reino da Terra por inteiro e se torne o Rei Supremo do mundo, enquanto Zuko luta um *Agni Kai* contra Azula para definir quem será o filho que assumirá o trono da Nação do Fogo. Nessa batalha, Zuko toma uma atitude que mostra sua mudança – ele recebe um raio que Azula lança contra Katara, se atirando na frente dela. Zuko quase morre, enquanto Katara, na intenção de recompensar Zuko por tê-la salvado, luta contra Azula e a prende utilizando a dobra de água. Além das provas que Zuko passou para poder ter a confiança total de Aang e seu grupo, ele se mostrou mudado ao botar sua vida em risco por uma das maiores aliadas de Aang.

3.3.3 - RETORNO COM O ELIXIR

O *Retorno com o Elixir* é “a sensação de que [os heróis] estão começando uma vida nova, uma que será diferente para sempre por causa do caminho que acabaram de percorrer” (VOGLER, 2015, p. 283). Os heróis trazem consigo o elixir, a *Recompensa*, para dividir com o mundo e curá-lo do que o estava afetando. O *Retorno com o Elixir* pode ser uma analogia ao ato de curar os ferimentos (VOGLER, 2015, p. 284). Assim como podíamos dizer que a *Ressurreição* é semelhante à *Provação*, o *Retorno* é semelhante à *Recompensa*. O herói agora volta e consegue implementar o que conquistou no estágio da *Recompensa*. Também é um estágio de alívio, de celebrar que os heróis voltaram para casa com vida.

Esse é o momento de desatar os nós da trama da narrativa. Vogler diz que é o momento de dar atenção a todos os conflitos, sejam os principais ou secundários, para que a história seja finalizada de forma desejável. Mas, ainda assim, pode-se deixar brechas, perguntas não respondidas, ou um final ambíguo. Vogler chama esses finais de circular e aberto, respectivamente (2015, p. 285).

O formato circular é associado à ideia de monomito de Campbell: o círculo que se fecha ao passo que o herói retorna ao ponto de início da sua jornada. A forma circular dá uma maior noção de completude, e, para o espectador, ajuda a mensurar o quanto o herói evoluiu

quando volta ao ponto de partida, mas ele, como pessoa, está completamente mudado. Um exemplo é do filme *Ghost: do outro lado da vida*, onde o herói não conseguia dizer as palavras “eu te amo” no Mundo Comum. Ao passar pela Iniciação e retornar, ele consegue dizer essas palavras para sua amada. (VOGLER, 2015, p. 286).

O formato aberto é um modo de finalizar a história deixando a impressão de que ela “segue acontecendo” fora das telas. O final aberto pode deixar perguntas não respondidas, ou criar novas perguntas para o espectador. Algumas mídias com final aberto simplesmente não se preocupam em dar as conclusões para o público, pois querem que o espectador interprete.

Vogler também cita a existência de tramas secundárias abertas, quando, mesmo em uma narrativa de formato circular, existem pontas que ficam desatadas. Vogler diz que as tramas não resolvidas são uma consequência da falta de tempo para desenvolver a história, tratando isso como uma falha (VOGLER, 2015, p. 293). Porém, em *Avatar: A Lenda de Aang*, temos uma trama aberta de forma proposital: o sumiço da mãe de Zuko, quando ele era criança, é um mistério ao longo de todas as temporadas. No último episódio, depois de Zuko assumir o trono da Nação do Fogo e acabar com a guerra, vai visitar seu pai na prisão. As últimas palavras que ele direciona a seu pai na série são a pergunta "Onde está minha mãe?". A trama não é resolvida para que haja um final aberto para ela, a busca de Zuko para reencontrar sua mãe após a série acabar.

O Retorno com o Elixir é o estágio onde as coisas são colocadas no lugar. Quem fez o mal por toda a jornada receberá sua punição igual ao mal que fez. Quem fez o bem receberá uma recompensa tão valiosa quanto o bem que causou. O vilão pode receber o seu destino final, enquanto o herói recebe a sua recompensa (VOGLER, 2015, p. 289). Podemos dizer que *Avatar: A Lenda de Aang* tem um final circular: Aang derrota Ozai e lhe tira a capacidade de fazer a dobra de fogo, levando-o para a cadeia. Zuko, com a ajuda de Katara, derrota sua irmã que, se assumisse o trono, continuaria com a guerra. Com Ozai derrotado por Aang e Azula derrotada por Zuko, os dois heróis agora podem trazer o elixir da paz para o mundo. Juntos, eles anunciam oficialmente o fim da guerra e o início de uma era de paz e equilíbrio.

4 - ANÁLISE DO ARCO DE REDENÇÃO DE ZUKO

Depois de passarmos pelos principais eventos do arco de Zuko na série já nos capítulos anteriores, selecionamos três episódios, um de cada temporada da série, para

analisar e fazer um estudo comparativo entre a representação de Zuko da primeira até a terceira temporada da série, e o quanto o personagem se transfigurou nesse processo. Utilizamos principalmente os conceitos de Vladimir Propp e Robert McKee para contextualizar Zuko em cada temporada da série e, posteriormente, em cada episódio selecionado. Retomamos os pontos da jornada do herói de Campbell e Vogler, comentados no capítulo anterior, para relacioná-los com os momentos em que cada episódio selecionado está localizado na jornada de Zuko.

O primeiro episódio analisado é o de número doze da primeira temporada, chamado *A tempestade*. Nele, Aang e seus aliados ficam presos em uma pequena cidade sem conseguir sair, pois começa uma tempestade. Paralelamente, Zuko e sua tripulação ficam presos no mar por conta da mesma tempestade. É um momento de sentar em volta da fogueira e conversar, de esperar a chuva passar para continuar. Nesse momento, Aang e Zuko têm suas *backstories* reveladas.

O segundo episódio selecionado se chama *Lago Laogai*, episódio dezessete da segunda temporada. Nele, Aang perdeu seu animal de estimação, o Bisão voador, e Zuko descobre onde o animal está sendo mantido. Ao invés de usar dessa informação para emboscar Aang para conseguir capturá-lo, ele coloca sua máscara de Blue Spirit¹⁶ e liberta o bisão para Aang, tomando uma boa decisão e, posteriormente, joga fora a máscara. Zuko assumia a persona de Blue Spirit para tomar atitudes que ele não tomaria normalmente – atitudes boas. Porém, nesse episódio ele joga a máscara fora, percebendo que, para ser alguém bom, ele não precisa se esconder atrás de uma máscara.

O terceiro episódio analisado é o sexto da terceira temporada, chamado *Avatar e o Senhor do Fogo*. É o momento em que Zuko volta para casa após ser noticiado que ele e sua irmã "mataram" Aang, mesmo que Zuko saiba que isso é uma mentira. Ele consegue sua honra e o reconhecimento de seu pai. Porém, lendo antigos pergaminhos, ele descobre que seu bisavô por parte de mãe era o Avatar Roku. Zuko entende a dualidade que existe em seu sangue, o Avatar que representa a paz e a linhagem real da Nação do Fogo que representa a guerra. Ele resolve abdicar de tudo, sua honra, o reconhecimento de seu pai, e parte em busca de Aang para se render e se aliar a ele.

¹⁶ Ainda não mencionado neste trabalho, Blue Spirit é uma segunda identidade de Zuko que será abordada na análise.

4.1 - PRIMEIRA TEMPORADA

Na primeira temporada, Zuko é apresentado como um personagem ameaçador olhando-o pela primeira vez, e podemos dizer que ao longo de toda essa temporada Zuko se encaixa no arquétipo do Sombra. Usemos a técnica de McKee para fazer sua caracterização a partir de sua primeira aparição na série, no primeiro episódio. Zuko está em um barco grande e ameaçador. Ele avista uma luz forte ao longe – o Avatar acordando (Figura 12). Suas vestimentas são nobres, sua expressão facial é de ambição (Figura 13). Ele tem uma cicatriz grande no rosto, de queimadura (Figura 14). Ele conversa com seu tio Iroh e parece se exaltar, ficando facilmente irritado com a calma excessiva do tio. Ele explicita seu objetivo: capturar o Avatar. A partir dessa caracterização, assumimos que esse personagem é um antagonista. Porém, este é só o primeiro episódio.

Ao longo de toda a primeira temporada Zuko ainda está focado em seu objetivo de capturar o Avatar e entregá-lo ao seu pai. Mesmo que Zuko passe essa temporada inteira em posição de antagonista, já temos pistas – tanto visuais quanto narrativas – de que ele tem um passado conturbado que está sendo omitido do espectador. Visualmente, vemos que ele tem uma grande cicatriz no rosto (Figura 14), de uma queimadura, índice que cria uma certa curiosidade sobre o que ele pode ter vivido em seu passado, por qual situação traumática ele passou que o deixou com esta marca permanente.

Figura 12 - Zuko vê uma luz forte



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 13 - Expressão facial de Zuko



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 14 - Cicatriz de Zuko



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Vemos Zuko agir de forma muito determinada a atingir seu objetivo, dizendo que passou anos se preparando para aquilo já em sua primeira interação com o Avatar, no segundo episódio. Em meio a isso, temos a introdução de Zhao, um comandante maldoso da Nação do Fogo, no terceiro episódio. Zhao coloca Zuko em uma situação de tensão, perguntando-lhe detalhes sobre sua busca pelo Avatar e, nisso, Zuko acaba revelando que o Avatar voltou. Zhao desafia Zuko dizendo que consegue capturar o Avatar antes dele e se cria uma rivalidade entre os dois. Zhao é um personagem fundamental para que o espectador entenda que Zuko, mesmo tendo um objetivo claro e se preparado muito para atingi-lo, tem superiores que podem duvidar dele e humilhá-lo. Isso faz com que Zuko seja colocado em uma posição de inferioridade, o que pode fazer com que simpatizemos um pouco mais com ele.

Ao longo da primeira temporada da série, existe praticamente uma perseguição entre estes três núcleos principais: Aang, Zuko e Zhao. Aang fugindo de Zuko e tentando impedir que Zhao conclua seus planos, Zuko tentando capturar Aang ao mesmo tempo que tenta impedir que Zhao o capture antes. No final das contas, o grande vilão dessa temporada é Zhao. Zuko e seu tio, Iroh, acabam ajudando Aang e seus amigos a se livrar dele. Zuko ainda se opõe a Aang, mas com Zhao sendo uma ameaça maior à frente dos dois, a solução foi aliarem-se.

Uma forma que Zuko encontra de "ajudar" Aang é assumindo a persona de Blue Spirit (Figura 15). Ele encontra uma máscara azul e a coloca, assumindo essa outra identidade e salvando Aang quando ele quase é capturado por Zhao. Zuko faz isso porque não queria que Zhao o capturasse, esse era o seu dever para retomar sua honra. Mas, ainda assim, Zuko executa uma função contrária a de causar dano ao herói quando assume o Blue Spirit. É como se por esse momento ele deixasse de executar a função de antagonista, decidindo salvar Aang

da prisão de Zhao e deixando-o escapar. Isso pode ser considerado uma pequena revelação do personagem, como diria McKee, uma atitude que vai contra a sua caracterização inicial. A identidade de Blue Spirit de Zuko será novamente citada no episódio da segunda temporada a ser analisado.

Figura 15 - Zuko como Blue Spirit



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

4.1.1 - A TEMPESTADE

Neste episódio, Aang acorda de um pesadelo com seu passado e deixa seus amigos, Katara e Sokka, preocupados. Eles decidem parar em uma pequena cidade para descansar e comprar comida, porém percebem que uma tempestade se aproxima. Paralelamente, Zuko está em seu navio e seu tio, Iroh, lhe avisa que sente uma tempestade vindo do norte. Zuko não dá ouvidos e diz que precisam seguir viagem para o norte, pois é para onde o Avatar foi. Com seu ar de superioridade, Zuko deixa claro que a segurança da sua tripulação durante a tempestade não é o principal, e sim sua busca pelo Avatar. A partir do estudo de Robert McKee, podemos dizer que Zuko faz essa escolha de acordo com a sua caracterização superficial como um personagem agressivo e impulsivo. Vejamos uma das falas de Zuko nesta cena:

"O Avatar está indo para o norte, e vamos atrás dele. (...) Encontrar o Avatar é mais importante do que a segurança da tripulação". E uma resposta de um dos tripulantes: "O que [você] sabe sobre respeito? O jeito como trata todos aqui, da sua tripulação até o seu querido tio, mostra que não sabe nada sobre respeito. Você só se preocupa consigo mesmo" (AVATAR, 2005).

O episódio se desenvolve para o momento em que a tempestade começa e pouco pode se fazer além de sentar e esperar. Aang e Katara se refugiam em uma caverna próxima da cidade, enquanto Zuko, por sua decisão inconsequente, adentra à tempestade com seu navio.

Aang começa a conversar com Katara sobre seu pesadelo e acaba contando sobre seu passado, principalmente sobre como foi descobrir ser o Avatar e o quanto isso lhe trouxe um fardo difícil de carregar. Já a *backstory*¹⁷ de Zuko é introduzida a partir de um tripulante que está falando mal de Zuko com os outros, dizendo o quanto Zuko não se importa com ninguém além dele mesmo. Nesse momento, seu tio Iroh entra na sala e diz que não é bem assim, e que seu sobrinho já passou por situações que nenhum deles imaginava. A partir disso ele começa a contar o motivo pelo qual Zuko foi banido da Nação do Fogo e todos seus conflitos com seu pai.

Voltemos para a jornada do herói para analisar esses estágios da jornada de Zuko. É neste episódio que conhecemos o momento da Partida de Zuko, que não é mostrado de forma cronológica na narrativa mas no formato de *flashbacks*. Para Campbell, o *Chamado à Aventura* pode ser um acaso, algo cometido por engano ou até um erro do herói que faz com que ele entre na aventura. Iroh conta para os tripulantes o erro que Zuko cometeu, de falar algo que desrespeitou um general em uma reunião. Isso fez com que o Arauto, seu pai, chamasse um duelo de fogo tradicional da Nação do Fogo, um *Agni Kai*. Zuko aceita, pois imagina que o duelo será contra o general que desrespeitou. Mas quando chega na hora ele descobre que o duelo será contra seu próprio pai, pois ele era o chefe da reunião (Figura 16). Iroh conta que Zuko tentou se render e pediu para seu pai que eles não lutassem. Isso pode se encaixar com a *Recusa do Chamado*, uma atitude desesperada do herói de fugir do perigo (Figura 17). Zuko sabia que sairia perdedor se lutasse contra seu pai, que o considerou um covarde por nem tentar. Por ter recusado o chamado do *Agni Kai* contra seu pai, Zuko recebe a punição de ser exilado de sua nação com uma única tarefa que o faria poder retornar: capturar o Avatar. Iroh conta para os tripulantes que é por isso que Zuko tem a cicatriz em seu rosto, pois seu pai o marcou para sempre como um covarde.

¹⁷ Neste contexto, *backstory* seria a história do personagem antes da história contada na série começar.

Figura 16 - Zuko assustado



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 17 - Zuko se recusa a lutar contra o pai



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

A *backstory* de Zuko é contada intercaladamente com partes da *backstory* de Aang, o que estabelece, utilizando-se da montagem, um paralelo curioso entre o herói e seu rival. Podemos dizer que, voltando à teoria de Vladimir Propp, Aang e Zuko são tipos diferentes de Heróis – Aang, o Herói-buscador e Zuko, o Herói-vítima – mesmo que inicialmente um seja antagonico ao outro. A *backstory* de Aang se relaciona muito com o seu destino inescapável de ter que salvar o mundo e o peso que vem com isso. Tal qual um Herói-buscador, ele tem uma missão a cumprir que está predeterminada. Já Zuko adentra sua jornada por um acaso, falando uma besteira em uma reunião importante e isso leva a uma série de infortúnios até chegar em seu exílio. Tal qual um Herói-vítima, Zuko está sozinho e ninguém vem salvá-lo, ele precisa fazer isso por si mesmo.

Depois de descobrirem a verdadeira história de Zuko, os tripulantes parecem ficar menos irritados com ele por suas atitudes. Antes, a visão que tinham dele era de que Zuko era um príncipe mimado que tinha tudo que queria e, por isso, acabava sendo ambicioso demais em sua busca pelo Avatar. Ao ser revelado que, na verdade, ele é um príncipe exilado, o equivalente de um Herói-vítima para Propp, a visão sobre o personagem muda. Iroh diz para os tripulantes após contar a história de seu sobrinho: "As coisas nunca voltarão ao normal, mas o importante é que o Avatar dá a Zuko esperança" (AVATAR, 2005). Podemos considerar que esse episódio demonstra uma das primeiras e mais importantes revelações do personagem. A camada superficial de sua caracterização começa a ser descascada.

Ao final do episódio, a tempestade continua, e Aang e Katara precisam resgatar Sokka que estava em um barco, pescando, e não retornou. No meio da busca, Aang passa com seu bisão voador por cima do navio de Zuko. No início do episódio, o conflito era que Zuko considerava mais importante ir atrás de Aang do que garantir a segurança de sua equipe.

Agora, quando avista Aang, Zuko precisa tomar uma decisão sob pressão, uma decisão que McKee diria que irá revelar o personagem. Zuko contraria o que afirmou no início do episódio e dá a ordem de que deixem o Avatar partir pois o navio estava prestes a colapsar. Ele opta por deixar de lado sua ambição para garantir a segurança de seu tio e de toda sua tripulação, mostrando-se diferente da sua caracterização apresentada no início do episódio.

Podemos dizer que, desde a primeira temporada, já são mostrados indícios de quem é Zuko verdadeiramente a partir destes pequenos momentos de revelação do personagem. Zuko precisa tomar uma decisão sob pressão e, podendo decidir por pegar Aang em um momento de vulnerabilidade no meio de uma tempestade, ele opta por deixar isso de lado e garantir segurança para sua equipe.

Além do mais, a presença de Zhao não é relevante no episódio analisado, mas frisamos que ele é uma figura importante desta temporada para que o espectador veja Zuko não como o grande antagonista, mas como alguém que rivaliza com o protagonista e mesmo assim tem superiores e antagonistas próprios. Zhao é um comandante que odeia Zuko e tenta capturar Aang antes dele apenas pelo prazer de vê-lo falhar (Figuras 18 e 19). Já Zuko precisa capturar Aang por sua própria sobrevivência, para poder retomar sua honra e voltar para sua nação. Quando colocamos um personagem mais moralmente errado contra um personagem que está fazendo o mal, mas tem um motivo para isso, é mais condizente empatizar com o segundo.

Figura 18 - Zhao e Zuko



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 19 - Zuko avança em Zhao



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

4.2 - SEGUNDA TEMPORADA

Antes de adentrarmos na trama da segunda temporada, é importante pontuar o gancho criado ao final da primeira temporada e como ele se relaciona com Zuko. Grande parte das

séries utilizam de *cliffhangers*, que são como ganchos para a próxima temporada, introduzindo um antagonista novo como uma pequena amostra do que está por vir e será enfrentado pelo herói nos próximos capítulos. Em *Avatar: A Lenda de Aang* temos a introdução de Azula na última cena do último episódio da primeira temporada, porém, ela é apresentada como uma ameaça a Zuko, e não a Aang (Figura 21). Isso coloca o antagonista numa posição que, normalmente, o herói é visto: tendo uma nova ameaça para combater na próxima temporada. A última fala (Figura 20) da primeira temporada é de Ozai, o Lorde do Fogo, para Azula: “Seu irmão Zuko é um fracasso. Eu tenho uma tarefa para você” (AVATAR, 2005).

Figura 20 - Azula fala com Ozai



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 21 - Azula



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Azula começa a ser desenvolvida na segunda temporada como uma nova figura para rivalizar com Zuko. Seu pai a envia, pois descobre que Zuko e Iroh agiram contra Zhao, fazendo assim com que eles fossem considerados traidores da nação. Azula já é mostrada como uma ameaça a Zuko desde o final da primeira temporada, e, no primeiro momento em que os irmãos se encontram, percebemos uma diferença: Azula é uma vilã cínica, Zuko é um vilão sincero.

Conseguimos perceber que em todos os momentos de raiva, de motivação, de vontade de cumprir com seu objetivo, Zuko está sendo honesto com seus próprios sentimentos, sendo muito transparente em relação ao que sente. Agora, utilizando como exemplo a primeira cena em que Azula aparece no primeiro episódio da segunda temporada para demonstrar seu cinismo: Azula, enquanto fala com sua tripulação, diz que eles precisam capturar Zuko e que ele será levado para a Nação do Fogo como prisioneiro e traidor. Na próxima cena, ao falar diretamente com Zuko, ela utiliza de uma mentira para atingi-lo em seu ponto fraco: ela diz que seu pai se arrependeu e quer muito que ele volte para casa. Azula, utilizando mentiras e manipulações, se torna uma vilã mais moralmente errada que Zuko.

Novamente vemos Zuko, o Herói-vítima, numa situação de inferioridade sendo enganado e coagido a entrar em uma armadilha feita por sua própria irmã. Após descobrir a armadilha e fugir de Azula, Zuko e seu tio, Iroh, se tornam inimigos da Nação do Fogo. Azula espalha panfletos com imagens dos dois alegando que são fugitivos e que conspiraram contra a Nação ao impedir Zhao de completar seus objetivos. Zuko se torna uma figura ambígua na segunda temporada, ainda não sendo plenamente bom, mas agora sendo considerado um inimigo do grande vilão: a Nação do Fogo. Podemos dizer que é nessa temporada que a máscara de Sombra começa a cair e Zuko adquire, em partes, a máscara do arquétipo do Camaleão.

Zuko e Iroh mudam de aparência (Figuras 22 e 23) e de nome, se infiltram na maior cidade do Reino da Terra e começam uma vida nova. É nessa temporada que vemos o desenvolvimento de personagem de Zuko numa jornada introspectiva de entender que ele não precisa ser o que o pai queria que ele fosse. O personagem que mais auxilia Zuko nesse desenvolvimento é Iroh, seu tio, que está presente em sua jornada desde seu exílio cumprindo o papel de mentor para ele. Na primeira temporada, Zuko agia de forma mais agressiva e reativa aos ensinamentos de seu tio, uma pessoa muito mais calma que o sobrinho. Já nesta temporada, Zuko parece apreciar mais o que seu tio tem a falar e começa a entender que Iroh só quer o bem para ele.

Figura 22 - Zuko corta o cabelo



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 23 - Zuko com cabelo curto



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Ao final da segunda temporada, temos uma grande virada do personagem: ele precisa tomar mais uma decisão sob pressão, tendo mais uma oportunidade de se revelar. Vimos Zuko começar a ter uma vida normal como refugiado na Nação da Terra, vimos ele libertar o bisão de Aang no episódio que será aqui analisado, porém, Azula faz uma proposta. Ele se aliaria a ela e eles tentariam matar Aang em uma emboscada, assim, fazendo com que Zuko conseguisse retornar como "o herói que matou o Avatar". E Zuko, contrariando todo seu

desenvolvimento ao longo dessa temporada, aceita a proposta e volta glorioso para a sua nação. Passamos toda essa temporada acreditando que Zuko está se tornando uma pessoa nova, que a crosta de sua caracterização como um personagem agressivo e ambicioso está sendo quebrada. Mas sua decisão final é de manter essa crosta e se render à proposta de sua irmã.

4.2.1 - LAGO LAOGAI

Os primeiros momentos desse episódio mostram Aang e seus amigos fazendo cartazes com desenhos do bisão voador de Aang, que estava desaparecido. Eles saem espalhando estes cartazes pela cidade em busca de encontrar alguma pista do que aconteceu com ele. Paralelamente, na mesma cidade, Zuko e seu tio estão na loja de chá em que trabalham quando recebem a visita de um homem rico que promete dar para Iroh a sua própria loja. Iroh, já famoso no bairro por seu ótimo chá, aceita a proposta e vai contar a notícia para Zuko. Seu sobrinho parece incomodado, não gostando da estabilidade da vida normal na cidade. Ele sai para caminhar e vê um dos cartazes colocados por Aang, descobrindo que eles estão na mesma cidade e que seu bisão está desaparecido. Sua vontade de ir atrás do Avatar volta dentro de si.

Zuko volta para casa e discute com seu tio, dizendo que quer seguir seu destino e não ficar preso àquela cidade para sempre. Para Zuko, seu destino é retomar sua honra e voltar para casa, mas Iroh vê diferente. Iroh diz para Zuko que o seu destino é o que ele quiser que seja, e não uma imposição de seu pai sobre ele. Este episódio tem a forte presença do arquétipo do Mentor exercido por Iroh, que se empenha em fazer com que Zuko entenda que seu destino é escolhido por ele mesmo.

Grande parte do episódio se desenvolve em torno de Aang e seu grupo indo atrás de descobrir o que aconteceu com o bisão. Juntando pistas, eles acabam chegando à conclusão de que ele pode ter sido capturado pelo próprio Reino da Terra e está sendo mantido preso em um complexo de túneis subterrâneos no Lago Laogai. Zuko descobre a mesma informação ao emboscar um guarda e forçá-lo a lhe dar informações.

Zuko, utilizando novamente sua máscara de Blue Spirit, entra nos túneis subterrâneos antes de Aang e seus amigos, encontrando o bisão primeiro. Zuko tem a intenção de soltar o animal, mas com o objetivo de deixá-lo consigo para chantagear Aang e fazê-lo ir para a Nação do Fogo com ele. Assim como no exemplo da primeira temporada, quando Zuko

coloca a máscara de Blue Spirit e liberta Aang da prisão de Zhao, ele está tomando uma atitude boa, mas para seu próprio benefício. É no momento em que Zuko está prestes a soltar o animal que Iroh aparece e Zuko percebe que o tio estava perseguindo-o esse tempo todo.

Iroh cumpre com seu papel de Mentor nesta cena como em nenhuma outra, fazendo com que Zuko pare para pensar sobre suas atitudes. O que ele iria fazer depois de tirar um bisão voador enorme de lá? Onde ele deixaria esse animal de grande porte? Para onde iria com ele? Iroh mostra para Zuko que, no fundo, ele não sabe o que está fazendo. Zuko mantém sua postura característica de personagem facilmente irritável, revida dizendo que ele sabe o que faz e quer seguir seu destino. Iroh diz, então, uma das frases mais marcantes da série: “Está na hora de olhar para dentro de si e fazer as perguntas importantes. Quem é você e o que você quer?” (AVATAR, 2005).

Voltamos a ver Aang e seus amigos, agora tentando fugir de guardas do Reino da Terra e encontrando o local onde o bisão estava sendo mantido já vazio. Eles descobrem que ele já fugiu ou foi retirado de lá, porém não sabem que foi Zuko quem fez isso. Quando voltam para a superfície, lá está o bisão, solto. O bisão os ajuda a fugir dos guardas e Aang e seus amigos conseguem escapar voando.

No entanto, o final do episódio não é o final feliz de Aang se reencontrando com seu animal de estimação, e sim um final focado em Zuko. Ele e seu tio saem dos túneis logo após Aang sair voando com seu bisão. Herói e Mentor agora se encaram após a decisão ter sido tomada, e o Mentor diz que ele fez a escolha certa. Novamente, um momento de revelação do personagem. Zuko passa o episódio inteiro agindo de acordo com sua caracterização, sendo agressivo e irritado com essa nova vida na cidade, ainda apegado a sua missão de retornar à sua nação. Quando chega no momento de tomar a decisão importante, se libertaria o animal de Aang ou se utilizaria o animal como forma de chantagem, ele opta pela primeira opção, se mostrando diferente. A estrutura do episódio é relativamente parecida com o episódio anteriormente analisado: primeiro, vemos a casca do personagem, quem ele é superficialmente. No final do episódio, ao precisar tomar uma decisão que envolve ou se aproximar mais de capturar Aang ou fazer a coisa certa, ele contradiz sua caracterização, optando por fazer o certo e mostrando um lado positivo que há dentro dele.

Na última cena do episódio, Zuko encara sua máscara de Blue Spirit e o Mentor, Iroh, novamente o aconselha dizendo para ele deixar isso para trás (Figura 24). Zuko joga a máscara no lago e a vê afundando até desaparecer na água (Figura 25). A atitude de deixar

para trás a sua segunda identidade, a qual sempre utilizou para fazer coisas boas sem mostrar seu próprio rosto ao fazê-las, é uma grande virada do personagem. É a partir desse momento em que Zuko começa a aceitar que seu destino pode ser forjado por ele próprio, que ele não precisa utilizar uma máscara para conseguir fazer o bem. É quando Zuko se aceita como um personagem Camaleão, não mais o Sombra. Mas essa descoberta não é fácil.

Figura 24 - Iroh como Mentor



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 25 - Máscara sendo jogada no rio



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

No episódio seguinte, Zuko começa a se sentir mal, com a visão turva e acaba desmaiando logo depois de chegar em casa. Zuko tem um pesadelo que também vale ser pontuado aqui, por ser uma consequência direta da sua atitude tomada no episódio analisado. No pesadelo, Zuko é o Lorde do Fogo e está em seu trono (Figura 26). Há dois dragões voando em sua volta. Um deles, o dragão azul, se aproxima de Zuko e começa a falar com a voz de sua irmã, Azula. Ela diz para Zuko descansar, que já está na hora de ele ir dormir. O dragão vermelho, em um movimento rápido, se aproxima de Zuko pelo outro lado e começa a dizer com a voz de Iroh para ele não ouvir o dragão azul e fugir dali o mais rápido possível. Isso é um índice da decisão que precisa tomar ao final dessa temporada, quando Azula lhe faz uma proposta arriscada e ele precisa decidir se volta para a Nação do Fogo com ela ou se segue os ensinamentos de seu tio. A partir da teoria de Propp, podemos dizer que se Zuko é o Herói deste pesadelo, Azula cumpre o papel de Antagonista, enquanto Iroh é um Ajudante ou Doador. Considerando Zuko o herói de sua própria jornada e aplicando a teoria dos arquétipos, Azula seria sua Sombra e Iroh seu Mentor, tentando fazer com que Zuko não se renda à Sombra.

Figura 26 - Pesadelo de Zuko



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Logo após, Zuko acorda. Ele se levanta e vai até o banheiro lavar seu rosto. Quando se olha no espelho, ele se vê no reflexo como o Avatar, com a seta azul na testa e sem a sua cicatriz no olho (Figura 27). Ele percebe que ainda está sonhando e acorda em um susto. Como já dito, Zuko irá descobrir na próxima temporada que ele tem tanto o sangue do Avatar por parte de mãe quanto de Sozin, o Lorde do Fogo que começou com a guerra, por parte de pai. Esses dois lados coexistem dentro de Zuko e, mesmo que ele ainda não saiba, seu inconsciente lhe dá uma pista com esse pesadelo. Quando Zuko acorda, seu tio lhe fala as seguintes palavras:

“Sua decisão crítica, o que fez debaixo do lago, foi um conflito tão grande com a sua imagem que você está agora em guerra entre sua mente e seu corpo. Você está passando por uma metamorfose, meu sobrinho. Não será uma experiência divertida. Mas quando sair dela, será um príncipe que sempre deveria ter sido”. (AVATAR, 2005)

Figura 27 - Zuko se vê como Avatar



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

A frase de Iroh resume muito bem essa análise. Esse episódio é o primeiro passo de seu processo de metamorfose, a transfiguração para Campbell. Por mais que a transfiguração em si só ocorra na terceira temporada, as decisões tomadas por Zuko neste episódio são fundamentais para preparar o terreno para a transfiguração ocorrer de fato.

4.3 - TERCEIRA TEMPORADA

É na terceira e última temporada que temos a grande reviravolta do personagem: Zuko entra em um arco de redenção, no qual percebe que tudo que ele fez até agora foi tentar se redimir à quem mais o maltratou. Depois de conseguir o reconhecimento de seu pai, ele percebe que, no fundo, não era isso que ele verdadeiramente queria. Após sair de uma reunião de guerra, semelhante à que causou seu exílio quando mais novo, ele diz: "Durante a reunião, eu era o príncipe perfeito. O filho que meu pai queria. Mas não fui eu mesmo" (AVATAR, 2005).

No episódio analisado, Zuko descobre mais sobre sua linhagem familiar e, nisso, acaba entendendo mais sobre a dualidade que existe dentro de si – o bem e o mal. Seu bisavô por parte de mãe era o Avatar Roku, o Avatar da Nação do Fogo que não conseguiu impedir a guerra de começar. Já seu bisavô por parte de pai, Sozin, foi o Lorde do Fogo que começou com a guerra. Descobrimos essa dualidade dentro de si, em seu sangue, Zuko começa a entender mais de si mesmo. Ele decide largar tudo que conquistou e ir atrás do Avatar – que Zuko sabia que havia ficado vivo – e se redime, pedindo para se juntar ao grupo e ajudar a derrotar seu pai. É nesse momento que conseguimos enxergar o verdadeiro personagem. Todo seu semblante de superioridade, agressividade e ambição, aqueles que compunham a sua caracterização, são substituídos por bondade, honestidade, que são o verdadeiro personagem após passar por todos os seus momentos de revelação.

Ao mesmo tempo que Zuko passa pela sua metamorfose, Aang precisa de um professor de dobra de fogo, a única dobra que ele ainda não aprendeu com maestria. Zuko se prontifica a ser seu professor (Figura 28), já que é um excelente dobrador de fogo e ficou estudando a dobra por todo o tempo que esteve em sua busca por Aang. Além de ajudar Aang, Zuko também tem episódios específicos em que ele embarca em pequenas jornadas junto com os outros ajudantes de Aang, Sokka e Katara. Isso cria conexões entre eles e mostra que Zuko, mesmo tendo cometido erros no passado, está disposto a mudar e ajudar. No episódio de Katara, Zuko se propõe a ajudá-la a descobrir quem é o general da Nação do Fogo que capturou sua mãe quando ela ainda era uma criança. No episódio de Sokka, Zuko o ajuda a

resgatar seu pai da prisão de segurança máxima da Nação do Fogo. Ele também tem um episódio apenas com Aang no qual os dois vão atrás dos Mestres do Fogo originais, os dragões, para que Aang aprenda a dobra de fogo (Figuras 29 e 30). Zuko ativamente começa a agir contra o grande antagonista da história, a nação na qual nasceu e a qual deveria ser fiel.

Figura 28 - Zuko mostrando dobra de fogo para Aang



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Figura 29 - Zuko ensinando Aang Figura 30 - Aang seguindo os ensinamentos



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

Após provar sua lealdade, ele se torna parte do grupo dos protagonistas, indo contra seu pai e Azula e, conseqüentemente, contra a Nação do Fogo e a manutenção da guerra. Na batalha final, enquanto Aang luta contra Ozai, Zuko luta contra Azula para definir quem seria o próximo a receber o lugar no trono. Se fosse Azula, ela reinaria como seu pai gostaria, mantendo a superioridade da Nação do Fogo sobre as outras nações e conseqüentemente a guerra. Já Zuko, tendo se unido a Aang, promete acabar com a guerra e ajudar Aang a restaurar a paz e o equilíbrio do mundo.

4.3.1 - AVATAR E O SENHOR DO FOGO

O episódio começa com Aang tendo um sonho com o Avatar Roku, no qual ele lhe diz que Aang precisa entender como e por que a guerra começou. Aang vai até a ilha de Roku para meditar e se conectar com ele, para que ele lhe conte a história da guerra. Enquanto isso, Zuko, agora na Nação do Fogo, recebe um pergaminho não identificado, que descobrimos depois que foi enviado por seu Mentor, dizendo para ele buscar a história verdadeira de seu bisavô. Esse episódio utiliza uma estrutura semelhante à de *A Tempestade*, pois mostra paralelamente Aang e Zuko passando por momentos semelhantes de sua jornada. Em *A Tempestade*, era a sua Partida, agora é um passado mais distante mas que fará os dois, Herói-buscador e Herói-vítima, entenderem por que a guerra começou para poder pará-la.

Roku, o Avatar anterior a Aang, era da Nação do Fogo. Ele e Sozin, na época ainda príncipe, eram melhores amigos desde a infância. Tudo muda quando é anunciado que Roku é o Avatar, quando completa dezesseis anos. Os amigos se afastaram por doze longos anos pois Roku precisava viajar pelo mundo para aprender as dobras dos outros elementos e Sozin precisava ficar na Nação do Fogo para posteriormente assumir o trono. Quando Roku volta, Sozin já é Lorde do Fogo e o chama para conversar. Ele diz que, juntos, poderiam expandir a Nação do Fogo. Roku diz que não, que as quatro nações já vivem em harmonia assim e qualquer expansão causaria desequilíbrio. Eles se desentendem e brigam.

Roku vem a descobrir anos depois que Sozin não ouviu seu conselho e conquistou território que era do Reino da Terra. Roku tenta se opor, mas Sozin não dá ouvidos. Eles lutam um contra o outro e Roku diz que só o deixou vivo em nome da antiga amizade deles. Depois de muitos anos, a situação se inverte: Roku estava em sua ilha quando um vulcão erupcionou de repente. Sozin vai até lá e o ajuda a evacuar a ilha, porém, não ajuda Roku a sair de lá. Roku atrapalhava seus planos e Sozin optou por priorizar seus objetivos sobre sua antiga amizade, deixando o Avatar Roku morrer queimado.

Roku fala para Aang que ele não conseguiu parar com a guerra, mas Aang poderia conseguir. Paralelamente, Zuko vai falar com seu tio sobre os pergaminhos que achou com toda a história de Sozin e Iroh revela a ele que seu outro bisavô era Roku. Um matou o outro por ganância, por poder, para conseguir começar efetivamente a expansão e, conseqüentemente, uma guerra com todas as outras nações. Iroh, como um bom Mentor, diz a Zuko: "O entendimento da luta entre os seus dois bisavós pode ajudá-lo a entender melhor a luta dentro de si mesmo. O mal e o bem estão sempre em luta dentro de você, Zuko. É a sua

natureza, seu legado. O que aconteceu há gerações pode ser resolvido agora" (AVATAR, 2005).

Esse é o momento em que o arco que vem se construindo e que estamos analisando nesse capítulo chega em seu ápice, a transfiguração do herói. Zuko passa pelo menos a primeira temporada inteira se encaixando no arquétipo do Sombra. Na segunda temporada, começamos a ver ele se transformar no Camaleão principalmente pela sua boa atitude no episódio *Lago Laogai* anteriormente analisado. Porém, Zuko volta atrás ao final da segunda temporada ao aceitar a proposta de sua irmã e voltar para a Nação do Fogo tendo, supostamente, matado o Avatar. Agora que Zuko recebeu o que achava que queria, percebeu que não está feliz com isso. É neste cenário que Zuko aceita a dualidade entre o bem e o mal que existe dentro de si, passando completamente pela transfiguração. E é apenas quando Zuko aceita a luta entre bem e mal que existe dentro dele que ele toma a sua própria decisão, não influenciada pelo que seu pai espera dele: fugir da Nação do Fogo e ir atrás de Aang para se redimir e se aliar à ele. É como se a história se repetisse, mas agora para resolver as coisas. O antigo Avatar e o antigo Lorde do Fogo se desentenderam e isso fez com que a guerra começasse. Agora, como Iroh diz para Zuko, é a hora dele resolver essa guerra de gerações atrás.

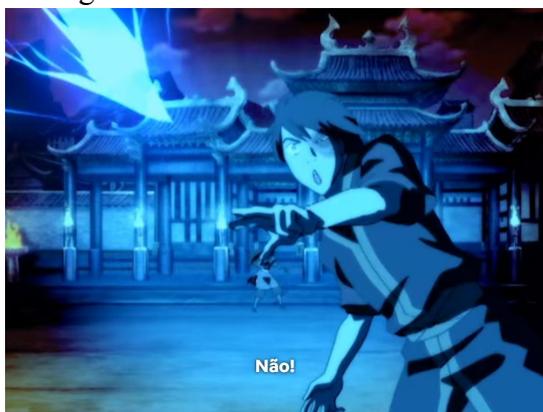
A criação do equilíbrio entre os seus dois lados pode ser vista como o estágio da *Apoteose* do herói de Campbell. A *Apoteose* ocorre quando o herói se conecta com seus lados feminino e masculino, equilibrando essas duas energias dentro de si. Zuko tem a questão do afastamento da mãe, que foi algo que o marcou na infância. O cuidado que sua mãe tinha com ele em contraste com a agressividade que seu pai agia com ele refletem no personagem, agora adolescente. A falta da mãe fez com que Zuko se assemelhasse ao pai, e, ao chegar no momento da *Apoteose*, Zuko ameniza seu lado herdado pelo pai e aflora o lado positivo herdado da mãe, que há tanto tempo Zuko reprimia pela sua falta.

Posteriores episódios são importantes como resultado dessa descoberta de Zuko e também serão aqui citados. No episódio nove da terceira temporada, intitulado *Pesadelos e Devaneios*, Zuko vai para uma reunião de guerra, assim como aquela que, com catorze anos, fez com que ele fosse exilado. Mas dessa vez é diferente e Ozai deixa que Zuko se sente ao seu lado e seja seu braço direito durante a reunião. Ele age como o filho perfeito, o príncipe que seu pai iria querer que regesse a nação, porém ele sai da reunião triste. Ele percebe que

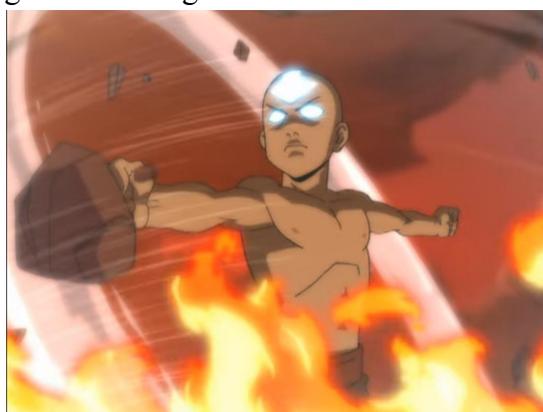
está sendo alguém que seu pai quer que ele seja, e não ele mesmo. Essa é a gota d'água para que no próximo episódio Zuko largue tudo e fuja da Nação do Fogo.

Nos últimos episódios da série é travada a luta final entre Aang e Ozai (Figura 32). Esse é o momento da *Ressurreição* do herói, que acontece simultaneamente com a *Ressurreição* de Zuko, o Herói-vítima. Zuko luta contra sua irmã, Azula, pelo lugar no trono da Nação do Fogo. Neste estágio da jornada, podemos dizer que Zuko é um herói, já tendo passado pelo arquétipo do Sombra, depois, Camaleão, e, nos momentos finais da série, se provando um Herói e lutando ao lado de Aang pelo fim da guerra. Aang vence Ozai e Zuko, por pouco, vence Azula. Zuko estava tendo ajuda de Katara na batalha contra a irmã e, como um ato desesperado para desestabilizar Zuko, Azula lança um raio diretamente para Katara. Zuko precisa tomar uma decisão rapidamente e seu instinto o faz se jogar na frente de Katara e receber o raio em si, a protegendo (Figura 31). Este é o verdadeiro personagem de Zuko, um herói que está disposto a se colocar em risco para salvar quem é importante para ele. Ao final, Katara consegue prender Azula e Aang e Zuko saem vitoriosos.

Figura 31 - Zuko salvando Katara Figura 32 - Aang no Estado Avatar contra Ozai



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

No último episódio, vemos Aang e Zuko lado a lado se encarando como aliados e, mais do que isso, como amigos. Aang e Zuko restauram uma briga de gerações, unindo as forças de Lorde do Fogo e Avatar que, por um século, foram oposição uma à outra. Eles dão um fim em uma briga do passado e começam uma nova era juntos. Em seu discurso de coroação como novo Lorde do Fogo (Figura 33), ao lado do Avatar, Zuko diz as seguintes palavras:

“A guerra finalmente terminou. Prometi ao meu tio que restauraria a honra da Nação do Fogo, e eu irei. O futuro será desafiador. Cem anos de guerra deixaram o mundo com cicatrizes e dividido. Mas com a ajuda do Avatar, podemos retornar ao caminho correto e começar uma nova era de amor e paz”. (AVATAR, 2005)

Figura 33 - Zuko e Aang declarando o fim da guerra



Fonte: *Avatar: A Lenda de Aang*

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do percurso realizado neste trabalho, podemos concluir com certa segurança que Zuko é sim um herói, assim como foi um vilão. É inegável que o personagem inicialmente se opõe ao protagonista. Considerando a partir da teoria de Propp que Antagonista é quem causa o dano, Zuko desempenha esse papel não só por ser representante das forças antagonistas da Nação do Fogo, mas também por tentar capturar o Avatar ao longo de grande parte da história.

No entanto, Zuko também se encaixa na descrição de Herói-vítima, podendo ele ser analisado como tal desde a sua Partida. O estágio da Partida do monomito de Campbell equivale a quando Zuko é exilado de sua nação, saindo de seu Mundo Comum à força e precisando adaptar-se ao Mundo Especial apenas com a ajuda de seu tio, Iroh. A definição de Herói-vítima para Propp engloba heróis exilados e perdidos, definições nas quais Zuko se encaixa. Isso comprova nossa hipótese de que o personagem transita entre funções definidas por Vladimir Propp, pois mesmo causando dano e colaborando com o lado antagonista da história, ele ainda é um Herói-vítima desde o momento da Partida.

Além de fluir entre funções, Zuko também flui entre os arquétipos junguianos adaptados por Campbell. É evidente que, na primeira temporada, Zuko se enquadra no arquétipo do Sombra, sendo um rival de Aang ao tentar capturá-lo. Já na segunda temporada vemos a máscara de Sombra caída, dando lugar ao arquétipo do Camaleão, o personagem ambíguo, aquele que não se sabe muito bem de que lado está. Na terceira e última temporada,

ao passar completamente pela transfiguração e passar por seu arco de redenção, Zuko se torna Herói quanto Aang.

O estudo aprofundado de todos os estágios da jornada do herói possibilitou que entendêssemos melhor a forma como Zuko pode ser analisado como um herói, bem como nos deu um melhor entendimento das minúcias dessa jornada mitológica descrita por Campbell. Percebemos que Zuko passa por praticamente todos os estágios, mesmo que alguns durem uma temporada inteira e outros, apenas uma cena. Zuko até mesmo passa por alguns desses estágios em paralelo com Aang e isso fica evidente nas análises dos episódios *A Tempestade* e *Avatar e o Senhor do Fogo*. O paralelismo criado entre Zuko e Aang os aproxima como personagens que estão passando por situações semelhantes ao mesmo tempo. Ambos estão vivendo os estágios da jornada do herói paralelamente, pois ambos são heróis.

Nossa principal hipótese é de que o arco de redenção de Zuko é um elemento fundamental da narrativa, e que indícios de sua transfiguração já estavam sendo dados desde a primeira temporada. A partir da análise dos episódios selecionados desde a primeira temporada até a última, na qual Zuko efetivamente se torna um herói, podemos concluir que sim, o arco de redenção de Zuko foi algo forjado desde o início da narrativa. Temos diversos momentos de revelação do verdadeiro personagem desde a primeira temporada, como no episódio analisado *A Tempestade*, assim como quando Zuko utiliza a máscara de Blue Spirit para libertar o bisão de Aang em *Lago Laogai*, na segunda temporada. A narrativa está a favor do arco de redenção de Zuko desde seu princípio, forjando pequenos momentos de revelação do personagem para contrastar com a caracterização dura de Zuko até chegar em seu momento de transfiguração como herói.

Conseguimos, após toda essa jornada de pesquisa e escrita que também pode ser comparada a uma jornada do herói, afirmar que vemos vilões e antagonistas com outros olhos. Se a Partida foi nos distanciarmos do Mundo Comum e adentrarmos na pesquisa e nas leituras teóricas, a Iniciação foi começar a escrever de fato. *A Apoteose*, quando chegamos na análise e nos demos conta de que todo o caminho percorrido valeu a pena, com aquela sensação de completude. *A Recompensa* que recebemos disso foi gratificante e sentimos que a motivação inicial foi o que nos trouxe até aqui: o amor por um personagem e a necessidade de entendê-lo, analisar seus passos ao longo de sua jornada e perceber que, além de um antagonista e um herói, Zuko é um personagem completo e cheio de nuances.

No final das contas, Aang e Zuko têm muito em comum. Para a narrativa, eles são como dois lados da mesma moeda, pois, para que a história fosse concluída da forma desejada – com a guerra tendo fim – apenas Aang sozinho não teria conseguido. Ele poderia derrotar Ozai, porém, se a próxima pessoa a assumir o trono fosse Azula, as coisas se manteriam como estavam. É apenas na união dos dois heróis que a *Recompensa* conseguiu ser alcançada, com Ozai derrotado e alguém de confiança e bom coração no trono da nação do Fogo: Zuko, o novo Lorde do Fogo.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES, Horácio, Longino. **A Poética Clássica**. São Paulo: Pensamento, 1981.

A Tempestade. In: Avatar: A Lenda de Aang. Criação de Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Direção: MACMULLAN, Lauren. Estados Unidos: Nickelodeon, 2006. Temporada 1, episódio 12.

AIR NOMADS. In: AVATAR Wiki. Califórnia: Fandom, 2023. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/Air_Nomads. Acesso em: 17 out. 2023.

AVATAR: A Lenda de Aang. Direção: Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko. Produção: Nickelodeon. Estados Unidos: Nickelodeon, 2005.

Avatar e o Senhor do Fogo. In: Avatar: A Lenda de Aang. Criação de Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Direção: SPAULDING, Ethan. Estados Unidos: Nickelodeon, 2007. Temporada 3, episódio 6.

BULFINCH, Thomas. **O Livro da Mitologia: A Idade da Fábula**. São Paulo: Martin Claret, 2013.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

EARTH KINGDOM. In: AVATAR Wiki. Califórnia: Fandom, 2023. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/Earth_Kingdom. Acesso em: 17 out. 2023.

FIRE NATION. In: AVATAR Wiki. Califórnia: Fandom, 2023. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/Fire_Nation. Acesso em: 17 out. 2023.

FOUR NATIONS. In: AVATAR Wiki. Califórnia: Fandom, 2023. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/Four_nations. Acesso em: 17 out. 2023.

JUNG, Carl Gustav. **Memórias, Sonhos, Reflexões**. Ed. especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

Lago Laogai. In: Avatar: A Lenda de Aang. Criação de Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Direção: MACMULLAN, Lauren. Estados Unidos: Nickelodeon, 2006. Temporada 2, episódio 17.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro.** 1ª ed. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MEMORANDO DE VOGLER. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Memorando_de_Vogler&oldid=66730408. Acesso em: 17 out. 2023.

MEENAN, Devin. **Avatar: The 12 Episodes That Zuko Grows The Most, Ranked.** CBR, 2020. Disponível em: <https://www.cbr.com/avatar-zuko-character-growth-episodes/>. Acesso em: 17 out. 2023

Pesadelos e Devaneios. In: Avatar: A Lenda de Aang. Criação de Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Direção: SPAULDING, Ethan. Estados Unidos: Nickelodeon, 2007. Temporada 3, episódio 9.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2010.

STEKEL, Wilhelm. **Fortschritte und Technik der Traumdeutung.** Vienna-Leipzig-Berna, Verlag für Medizin, Weidmann und Cie., 1935.

TROPO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Tropo&oldid=66091437>. Acesso em: 17 out. 2023.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores.** 3ª ed. São Paulo: Aleph, 2015.

WATER TRIBE. In: AVATAR Wiki. Califórnia: Fandom, 2023. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/Water_Tribe. Acesso em: 17 out. 2023.