



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

GABRIEL ALONSO TORRES

**TRAUMA E SUPERAÇÃO NOS ARCOS DOS PERSONAGENS DE AVATAR: A
LENDA DE AANG (2005)**

Pelotas/RS

2025

GABRIEL ALONSO TORRES

**TRAUMA E SUPERAÇÃO NOS ARCOS DOS PERSONAGENS DE AVATAR: A
LENDA DE AANG (2005)**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2025

GABRIEL ALONSO TORRES

**TRAUMA E SUPERAÇÃO NOS ARCOS DOS PERSONAGENS DE AVATAR: A
LENDA DE AANG (2005)**

Artigo científico apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema de Animação no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

Guilherme Carvalho da Rosa

Vivian Herzog

Alexandre Severo Masotti

RESUMO

Esse trabalho tem como proposta analisar o desenvolvimento dos personagens Sokka, Katara e Zuko da série animada *Avatar: A Lenda de Aang* (Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko, Nickelodeon, 2005), destacando um ponto em comum no desenvolvimento de cada um: a presença de eventos traumáticos e o percurso de reconhecimento e superação que pode ser percebido na narrativa. Tal questão põe-se como uma interdisciplinaridade entre audiovisual e psicanálise, no sentido do estudo da construção de personagens que sustentem evidências, em seus arcos narrativos, da progressão de uma vida psíquica. A proposta de análise principal é a observação de como o trauma, como fenômeno psíquico, pode traduzir-se em estratégias narrativas. A base teórica do trabalho está na referência ao percurso freudiano e suas discussões, em destaque Winnicott e Dunker, e autores e autoras que versam sobre narrativa cinematográfica, especialmente em relação ao tema personagem como Syd Field, Robert Mckee e K. M. Weiland. A proposta de caminho teórico-metodológico contempla uma revisão teórica acerca do trauma e, após, uma observação da vida psíquica dos personagens e suas formas de expressão na narrativa de *Avatar: A Lenda de Aang*. Ao final, deseja-se interpretar como o trauma das personagens é traduzido na história.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema e Psicanálise; Avatar; Trauma; Arco Narrativo;

ABSTRACT

This research aims to analyze the character development of Sokka, Katara and Zuko from the animated series *Avatar: The Last Airbender* (Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko, Nickelodeon, 2005), highlighting a common point in the development of each one: the presence of traumatic events and the path of recognizing and overcoming it that can be seen in the narrative. This is an interdisciplinarity question between audiovisual and psychoanalysis, in the sense of studying the construction of characters who provide evidence, in their narrative arcs, of the progression of a psychic life. The main point of analysis is to observe how trauma, as a psychic phenomenon, can be translated into narrative strategies. The theoretical basis of the work is the reference to the Freudian path and its discussions, in particular Winnicott and Dunker, and authors who deal with cinematographic narrative, especially in relation to the theme of character, such as Syd Field, Robert McKee and K. M. Weiland. The proposed theoretical-methodological path includes a theoretical review of trauma and then an observation of the psychic life of the characters and their forms of expression in the narrative of *Avatar: The Legend of Aang*. In the end, the aim is to interpret how the characters' trauma translates into the story.

KEYWORDS: Cinema and Psychoanalysis; Avatar; Trauma; Narrative Arc;

LISTA DE FIGURAS

- Imagem 1 - Zuko corta o cabelo com o tio p. 15
- Imagem 2 - Zuko cavalga sozinho sob os olhares de desprezo dos camponeses p. 17
- Imagem 3 - Zuko permite que Katara toque em sua cicatriz p. 19
- Imagem 4 - Katara confronta o assassino de sua mãe p. 24

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	p. 7
1. CINEMA, PSICANÁLISE E O TRAUMA	p. 9
2. VIDA E SOFRIMENTO: OS PERSONAGENS NO DIVÃ	p. 11
2.1 ZUKO, O PRÍNCIPE BANIDO	p. 13
2.2 KATARA, SOKKA E A INFÂNCIA ROUBADA	p. 22
CONSIDERAÇÕES FINAIS	p. 26
REFERÊNCIAS	p. 28

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa tem como proposta analisar o desenvolvimento dos personagens Zuko e os irmãos Katara e Sokka da série animada *Avatar: A Lenda de Aang* (Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko, Nickelodeon, 2005). De forma específica, interessa um ponto em comum que se revela no desenvolvimento de cada um: o trauma e o percurso de superação que pode ser percebido na narrativa. Tal questão põe-se como uma interdisciplinaridade entre audiovisual e psicanálise, no sentido do estudo da construção de personagens que sustentem evidências, em seus arcos narrativos, da progressão de uma vida psíquica. O principal objetivo é observar a vida psíquica dos personagens, identificando e compreendendo as suas formas de expressão para, assim, investigar a maneira com que essa vida progride ao longo da narrativa, dentro de uma compreensão diegética. Além disso, partindo da constatação da existência de eventos traumáticos no arco narrativo dos personagens analisados, o trabalho propõe também a interpretação de como o trauma pode ser traduzido na narrativa e utilizado como ferramenta para o desenvolvimento de personagens.

Os personagens de *Avatar: A Lenda de Aang* possuem uma complexa construção e suas tramas revelam uma estrutura sólida e realista, apesar de pertencerem à uma série animada infantil. Por esse motivo, *Avatar: A Lenda de Aang* se torna um objeto de estudo para a área do audiovisual, especialmente no contexto da animação, pois demonstra a viabilidade de se abordar temáticas complexas mesmo tendo um público-alvo, do ponto de vista empírico, preferencialmente infanto-juvenil. Adicionalmente, a interdisciplinaridade entre psicanálise e cinema é um tema relevante para o estudo da construção e desenvolvimento de personagens, uma vez que a primeira propõe a compreensão da mente e das ações humanas por meio do objeto “sofrimento” e o segundo, como fenômeno, surge de maneira contemporânea às teorias freudianas e revela-se próximo da ideia de projeção que relaciona-se diretamente com a vida social e com as/os espectadores que aprendem a ser modernos (CHARNEY; SCHWARTZ, 1995). No contexto dos cursos de cinema da UFPEL, trata-se de um tema pouco explorado, especialmente no cruzamento entre narrativa e psicanálise¹.

A base teórica do trabalho está na referência ao percurso freudiano e suas discussões, como em Donald Winnicott (FULGÊNCIO, 2004) e o brasileiro Christian Dunker (2017). Winnicott foi um psicanalista britânico que, por também ter sido pediatra, possui uma extensa bibliografia centrada no estudo da criança e da família e, de acordo com essa experiência, traz

¹ Cabe a citação de trabalhos de conclusão dos cursos que discutem temas psicanalíticos, como o de Mariana Pouey da Silva (2018).

uma perspectiva sobre trauma que se afasta da dependência da teoria da sedução de Freud. Para Winnicott, o trauma surge a partir de uma ruptura na linha da vida e gira em torno tanto das relações inter-humanas de um indivíduo quanto do ambiente, suscetível à mudanças, no qual ele está inserido. Christian Dunker é um psicanalista e professor brasileiro que, em boa parcela de seus trabalhos, propõe a discussão freudiana em tópicos próximos à vida cotidiana, com textos desenvolvendo objetos como sofrimento, solidão, trauma e luto. Também são utilizados autores e autoras que versam sobre narrativa cinematográfica, especialmente em relação ao tema personagem como Robert Mckee (1997) e K. M. Weiland (2016).

A proposta de caminho teórico-metodológico contempla uma revisão teórica acerca do trauma e, após, uma análise diegética da vida psíquica dos personagens e suas formas de expressão na narrativa de *Avatar: A Lenda de Aang*. Tal procedimento será desenvolvido a partir de duas etapas complementares. No primeiro momento, será realizada a descrição dos traumas nos arcos narrativos dos três personagens, a fim de estabelecer suas progressões psíquicas individuais. Para isso, faz-se necessária a contextualização da vida pregressa do personagem, assim como o ambiente em que está inserido e suas relações interpessoais. Estipuladas as conjunturas individuais, pode identificar-se os eventos traumáticos inseridos na narrativa, assim como as maneiras em que eles se manifestam ao longo dos acontecimentos da série. Dessa forma, é possível observar como o trauma afeta e, em certos momentos, institui o arco dos personagens e os coloca no empenho de superá-lo.

No segundo momento, propõe-se a análise da convergência entre os estudos psicanalíticos acerca do trauma e as abordagens narrativas de construção e desenvolvimento de personagens a fim de compreender a intersecção desses dois objetos e como a exploração do primeiro pode se tornar uma ferramenta para a prática do segundo. Com esse propósito, será feito um paralelo entre as concepções de Winnicott acerca do trauma e como elas podem ser utilizadas nos conceitos de Arco de Mudança e A Mentira, recursos narrativos apresentados por K.M Weiland (2016). Também discutido por Weiland está a existência e ruptura do “Mundo Normal” e como isso também interfere no desenvolvimento dos personagens, o que se aproxima da visão winnicottiana de como o ambiente é uma das bases da origem da constituição do indivíduo. No percurso de pesquisa, cabe observar que o pesquisador possui relação com a série como fã tendo assistido diversas vezes todos os episódios disponíveis.

A seguir, o texto é apresentado em duas partes. Em uma primeira consta a revisão teórica acerca do trauma a partir das discussões psicanalíticas. Na segunda parte, o foco é a

observação da vida psíquica dos personagens partindo do percurso narrativo e da identificação dos eventos traumáticos, em especial o luto de Katara e Sokka e a solidão e abandono de Zuko. Além disso, também na segunda parte, analisa-se a convergência entre o psicanalítico e o narrativo nos personagens de *Avatar: A Lenda de Aang*, com foco no trauma.

1. CINEMA, PSICANÁLISE E O TRAUMA

Embora a existência do cinema e o tempo de vida de Sigmund Freud se interseccionem por um período de 44 anos, são raras as menções à sétima arte pelo pai da psicanálise. Pode-se inclusive dizer que Freud resistia à ideia do cinema como objeto de estudo psicanalítico e incentivava o afastamento dos dois. Luiz Fernando Gallego² (2016)³, em evento sobre cinema e psicanálise registrado em vídeo, observa: “o que Freud mais questionava era a possibilidade de o cinema representar visualmente os mecanismos psíquicos que ele descrevera”. Essa objeção de Freud pode ser estimada pelas características do primeiro cinema que, ainda engatinhando, trazia suas exibições misturadas à outras formas de arte e expressões culturais, como danças, espetáculos de magia e de aberrações e performances circenses (COSTA, 2005). Essa dinâmica muito se afasta dos caminhos que Freud idealizava para a psicanálise, como explicam Gustavo Mano e Amadeu Weinmann:

Enquanto a interpretação clínica dos psicanalistas buscava a sutileza do registro verbal (o mínimo lapso, a associação indireta, a contradição quase imperceptível, enfim, os resíduos dos significantes), a interpretação cênica dos atores do primeiro cinema amparava-se em atuações exageradas, quase caricaturais – uma teatralidade histriônica que Freud possivelmente reconhecera nas apresentações de pacientes de Charcot, da qual tentava fazer a psicanálise se distanciar (MANO e WEINMANN, 2019, p. 458).

Entretanto, com o desenvolvimento da linguagem cinematográfica e do audiovisual como elemento social, o cinema evoluiu e passou a se tornar um fenômeno de arte e entretenimento central para a modernidade e não mais dependia ou solicitava outras atrações simultâneas para ser exibido. Assim, novas estratégias narrativas e estilísticas foram sendo desenvolvidas globalmente e as histórias retratadas nos filmes passaram a ser, em parte, mais introspectivas e sofisticadas ao apresentar o ser humano. Um exemplo é a própria montagem e

² Luiz Fernando Gallego é psicanalista formado em medicina pela UFRJ e vice-presidente da Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro.

³ O evento Cinema e Psicanálise, realizado em 2016, foi promovido pela Cátedra Olavo Setubal de Arte, Cultura e Ciência em parceria entre o Instituto de Estudos Avançados da USP e o Itaú Cultural. Disponível em <https://iptv.usp.br/portal/struts/video.action;jsessionid=FC2388A4CE4141EEB5DC48B13FA47772?idItem=34186&idVideoVersion=30185>. Acesso em 17 de dezembro de 2024.

a existência de pontos de vista que, na sutura dos planos, significa uma visão da própria mente do personagem sobre algo ou alguém. Com isso, a aproximação do cinema à vida subjetiva levou igualmente à aproximação dos conflitos humanos, entre eles os objetos de estudos da psicanálise, como trauma, luto, sofrimento, culpa e amor:

Ainda que Freud não tenha demonstrado interesse especial pela sétima arte, o cinema parece ter traçado caminho inverso e, desde muito cedo, se mostrou ávido pelas contribuições da psicanálise. Não raras vezes, aliás, projetaria nas telas temas caros à teoria psicanalítica (MANO e WEINMANN, 2019, p. 459).

A relação entre a psicanálise e o cinema, devido à insistência do segundo em aproximar essas duas esferas, mantém-se íntima até hoje. Uma das seções mais exploradas da teoria psicanalítica é o trauma e seus efeitos na vida humana. Exemplos famosos são *Ilha do Medo* (Martin Scorsese, 2010) — filme onde o personagem principal cria uma persona para lidar com o trauma de ter assassinado a própria esposa — e *Fleabag* (Phoebe Waller-Bridge, 2016) — série que explora a relação humana com o trauma e a culpa, após a melhor amiga da protagonista cometer suicídio. Ambas as histórias têm o trauma dos personagens como o motor que movimenta a narrativa, desenvolve os personagens e estabelece os seus respectivos arcos. Essa preferência pelo tema pode ser suposta pela presença intrínseca de traumas na vida de qualquer indivíduo:

O trauma é um dispositivo de subjetivação, ou seja, por meio dele nos constituímos como sujeitos. Por isso não importam os cuidados ou o esmero educativo; seremos traumatizados em alguma medida. Isso significa que os traumas se acumulam, se reinterpretem, se remetem uns aos outros em uma estrutura semelhante à de um acontecimento que nunca termina de terminar (DUNKER, 2017, p.44).

A inerência do trauma o torna um objeto relacionável tanto ao público que consome obras cinematográficas, quanto ao diretor ou roteirista que usa o cinema como meio de imprimir um fragmento de vidas possíveis através da arte. De qualquer forma, é um assunto próximo e vivenciado repetidamente por todos os sujeitos. Vera Iaconelli, inclusive, menciona: “Vida sem trauma, só debaixo da terra mesmo” (2021, *online*)⁴.

Por mais que o trauma seja algo tão típico à existência humana, a categorização e a noção do que o constitui não é um consenso absoluto dentro da psicanálise, uma vez que diferentes psicanalistas possuem diferentes convicções do que o estabelece. Freud constata que o trauma é um acontecimento psíquico o qual o indivíduo está submetido a uma

⁴ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/vera-iaconelli/2021/06/o-trauma-na-berlinda.shtml>. Acesso em 22 de janeiro de 2025.

excitação, de natureza sexual à primeira vista, que não pode ser eliminada. Além disso, para o psicanalista, o trauma estaria sempre ligado ao complexo de Édipo (FULGENCIO, 2004).

Já Winnicott, 40 anos mais jovem que o pai da psicanálise, não via no complexo de Édipo uma resposta satisfatória a todas angústias humanas. Željko Loparić⁵ (1997) refere que a psicanálise winnicottiana surge a partir da crescente convicção de Winnicott de que existem problemas na vida humana que não podem ser compreendidos dentro da teoria edípica de Freud. No relativo ao trauma, Winnicott também não centra suas ideias na teoria freudiana da sedução:

Em Winnicott, o trauma não se refere, como na psicanálise freudiana, a magnitudes pulsionais, nem a excitações, e tampouco está relacionado à economia psíquica do sujeito, mas é um fenômeno que pertence ao âmbito das relações inter-pessoais, resultante de um fracasso no estabelecimento ou na quebra do que é essencial numa dada relação humana e pessoal (DIAS, 2006, *online*)⁶.

Winnicott, então, parte do princípio de que o trauma é uma ruptura na linha de vida de um indivíduo: “O conjunto das observações clínicas de Winnicott levou-o a pensar o trauma como uma ruptura na linha da vida. Trata-se, para ele, de um acontecimento que diz respeito à preservação e continuidade do si mesmo numa relação inter-humana” (FULGENCIO, 2004). Assim, a visão winnicottiana acerca do trauma possui um vínculo direto com as relações humanas, o mundo que as rodeia e as expectativas, cumpridas ou não, que são colocadas sobre esses dois objetos. Embora as noções de trauma dentro da psicanálise variem, isso não se torna um impeditivo para que esse tema seja explorado dentro de narrativas cinematográficas, como é o caso em *Avatar: A Lenda de Aang*. Para melhor entender como isso acontece, faz-se necessária a contextualização da vida psíquica dos personagens, que será feita a seguir.

2. VIDA E SOFRIMENTO: OS PERSONAGENS NO DIVÃ

Constatar que a vida dos personagens de *Avatar: A Lenda de Aang* possui sofrimentos seria um eufemismo. A série animada retrata em seus núcleos narrativos diversas facetas do luto, trauma, abandono e negligência experienciadas por seus personagens ainda na fase da infância ou adolescência. O sofrimento — e aqui mais especificamente o sofrimento do trauma — é a base comum do arco dos personagens principais. É tão comum quanto natural a

⁵ Željko Loparić é um filósofo, historiador e professor universitário croata naturalizado brasileiro. Em 1994, se juntou ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia Clínica da PUCSP.

⁶ Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-432X2006000200001. Acesso em 22 de janeiro de 2025.

eles a convivência com o trauma, uma vez que nasceram e cresceram em um mundo impactado por uma guerra que já se mantém há cem anos. Para melhor entender a relação de cada personagem com esse conflito, faz-se necessária uma breve contextualização do mundo onde ele está inserido.

O mundo de *Avatar: A Lenda de Aang* é dividido em quatro nações, cada uma associada a um dos quatro elementos: água, fogo, terra e ar. Nesse mundo, há a probabilidade de os habitantes de cada nação nascerem com a habilidade de manipular seus respectivos elementos, os chamados “dobradores” ou “dominadores”. O equilíbrio do mundo é preservado por uma pessoa, o Avatar que reencarna de forma cíclica entre as quatro nações, é capaz de dominar os quatro elementos e ser uma ponte entre o mundo humano e o espiritual. O conflito que define a situação atual do mundo é a Guerra do Cem Anos, iniciada pela expansão territorial da Nação do Fogo sobre as demais, com o pretexto de levar “civilização” e avanços ao resto do mundo, em referência ao neocolonialismo europeu do século XIX, em uma interpretação do pesquisador. O Senhor do Fogo da época, o bisavô de Zuko, sabia que a única pessoa capaz de impedir essa opressora expansão territorial seria o Avatar, naquela geração destinado a reencarnar como um dos Nômades do Ar. Por isso, ele decretou um genocídio completo de todos eles, para que o próximo Avatar fosse morto no processo. Além dos dobradores de ar, a Nação do Fogo gradualmente passou a eliminar dobradores de outras nações, para garantir sua hegemonia sobre os povos. No último ataque à Tribo da Água do Sul, lar de Katara e Sokka, a busca pelo último dobrador de água foi a causa da morte da mãe dos irmãos, que se sacrificou para proteger a filha, a verdadeira dobradora de água do vilarejo.

Independente do fato de os personagens pertencerem a lados opostos do mesmo conflito, a presença da guerra em suas vidas é inerente a ponto de se tornar algo “natural” a eles. Essa relação de “naturalidade” é comum à crianças na guerra, como traz Winnicott:

Para essas crianças, a ideia da guerra é terrível, mas elas já a experimentaram dentro de si. Nenhum desespero é novo para elas, nem esperança. Preocupam-se com a guerra tal como se preocupam com a separação dos pais ou com a doença da avó (WINNICOTT, 1984, p.25).

Entretanto, aprender a sobreviver à guerra e seus efeitos no mundo não isenta ninguém — nem mesmo crianças nascidas e criadas em meio ao conflito — aos traumas que pobreza, violência, morte e destruição podem causar na vida humana. Por isso, tais eventos traumáticos se fazem possíveis na vida dos personagens de *Avatar: A Lenda de Aang*. Reflexos deles são pontos cruciais na narrativa da série, como o luto, a solidão e o abandono. A maneira que

esses tópicos são explorados variam de acordo com o personagem e sua vivência específica.

2.1 ZUKO, O PRÍNCIPE BANIDO

Por mais que a definição de “herói” e “vilão” seja, de forma empírica, baseada no ponto de vista do interlocutor, em animações infantis e juvenis esses lugares costumam compor lados opostos de um mesmo espectro. É o caso de algumas das mais famosas animações dos Estúdios Disney, por exemplo, que estabelecem um vilão absoluto para antagonizar a narrativa. *Úrsula* (Pequena Sereia, 1989), *Scar* (O Rei Leão, 1994) e *Dr. Facilier* (A Princesa e o Sapo, 2009) são apenas alguns exemplos de vilões absolutos, personificações do “mal”, em princípio, incapazes de empatizar com o público.

Entretanto, em casos atuais de filmes e séries animadas, a definição de “herói” e “vilão”, ou até mesmo “protagonista” e “antagonista”, tem invadido com frequência uma zona cinzenta entre a repulsa e a identificação. Essa ambiguidade é a essência da criação e do desenvolvimento de Zuko em *Avatar: A Lenda de Aang*. O personagem começa como o antagonista principal e, nos últimos momentos da série, transforma-se em um dos heróis. Michael DiMartino traz no livro de arte da animação, estruturado em forma de entrevistas, o grande motivador da concepção desse personagem:

Desde o início, sabíamos que Zuko passaria de oponente de Aang a seu aliado, mas não sabíamos exatamente quando e como isso aconteceria. O seu percurso e as suas decisões, tanto boas quanto ruins, fizeram dele o personagem mais complexo e realista da série, e um dos mais populares (DIMARTINO e KONIETZKO, 2020, p. 24).

Essa transição de vilão para herói foi algo demorado que se estendeu por três temporadas. Zuko começa, nos primeiros episódios, representando a hostilidade da Nação do Fogo no corpo de um adolescente instável. Entretanto, logo no primeiro episódio, é possível perceber que Zuko não é um vilão absoluto, personificação do mal, como é retratado em seu pai, o Senhor do Fogo Ozai. Zuko é considerado um vilão por possuir objetivos conflitantes com a trajetória dos heróis: capturar o Avatar para, então, poder retornar ao lar. Assim, Zuko é visto como um personagem movido a motivos egoístas, mas não necessariamente portando uma natureza má. A captura do Avatar significa, para ele, a retomada da vida que outrora possuía.

O banimento de Zuko da Nação do Fogo por seu pai é um dos pontos-chaves da sua trajetória, já que é onde seu desenvolvimento inicia. Na história, Zuko é convidado para

participar de uma reunião de guerra com Ozai e os comandantes do exército, após seu aniversário de 13 anos. Ao se opor a uma estratégia de ataque que sacrificaria um pelotão de soldados da Nação do Fogo, Ozai o desafia a um duelo, uma vez que essa oposição seria tomada como um desrespeito ao Senhor do Fogo. Zuko se recusa a lutar com o próprio pai, que o marca com uma cicatriz permanente no rosto e o expulsa da Nação do Fogo, condicionando a volta do garoto à captura do Avatar. É importante ressaltar que, nesse momento da história, a própria existência do Avatar era improvável, uma vez que essa figura espiritual não aparecia em qualquer lugar do mundo há cem anos, desde o início da guerra. Assim, a condição de encontrar o Avatar seria um acontecimento tão inconcebível quanto encontrar e capturar qualquer ser mitológico, que habita apenas o imaginário comum.

A forma que Zuko enxerga o próprio pai se transforma tanto no decorrer da série que acaba se tornando o principal indicador de seu posicionamento e progresso psíquico, o termômetro da sua índole e desenvolvimento pessoal, uma vez que o Senhor do Fogo é a representação absoluta e irrestrita do mal. Assim, quanto mais próximo do Senhor do Fogo Zuko estiver, mais próximo estará da maldade, e o contrário também se aplica em relação à bondade. No início, vemos Zuko como um adolescente machucado pelo pai, mas se sentindo merecedor do sofrimento e punição que lhe foram aplicados, cultivando amor e respeito unilaterais pela figura paterna. Para ele, sua situação atual de abandono e solidão é fruto de suas próprias ações e o ódio que ele sente por esse trauma e o fardo provido por ele é direcionado diretamente para si próprio, desresponsabilizando o pai de qualquer atribuição que tenha. No prefácio do livro de Winnicott *Privação e Delinquência* (2012), Jan Abrams observa que

Winnicott uma vez disse que ‘delinquência era um sinal de esperança’ — uma declaração caracteristicamente paradoxal. Ele quis dizer que a esperança inconsciente por trás do ato delinvente era que o ambiente iria apreciar a mensagem (inconsciente) e então o infrator poderia reencontrar os bons pais perdidos (ABRAMS, 2012, p. 9).

Com base nessa ideia de Winnicott, podemos perceber que as atitudes de Zuko consideradas “ruins” ou “más” podem ser atribuídas à esperança que o garoto tem de retornar ao lar com o carinho do pai que sempre almejou, uma vez que obedecer aos desejos do pai seria a única forma de redenção que ele enxerga possível.

Porém, com o avanço da série, Zuko passa a ressentir o pai, em uma trajetória não linear. Isso o faz afastar-se da subordinação tanto hierárquica da monarquia da Nação do Fogo quanto familiar da relação de pai e filho. Este aspecto pode ser percebido até pela forma que a

figura de Ozai é representada na série. Nas duas primeiras temporadas, o rosto do Senhor do Fogo nunca é revelado, o que pode representar diferentes estratégias. Narrativamente, manter o rosto de Zuko como o de antagonista principal é importante para que a troca de vilão seja mais impactante para o público. Para a história de Zuko, a imagem revelada do pai significa um momento de epifania, onde ele muda a forma que enxerga Ozai:

Depois de duas temporadas escondendo o Senhor do Fogo nas sombras, a audiência finalmente pôde vê-lo quando Zuko retorna para casa em “O Despertar”. É um momento simbólico onde Zuko finalmente vê seu pai pelo o que realmente é — não uma misteriosa, assustadora figura escondida nas sombras, mas sim um homem de carne e osso, com aparência semelhante a dele (DIMARTINO e KONIETZKO, 2020, p. 114).

Sendo assim, podemos estabelecer que o trauma que Zuko carrega é estritamente ligado à relação dele com o pai e que a obtenção do seu estado de herói dentro da narrativa vem do afastamento moral em relação à figura de Ozai. Essa jornada, entretanto, não acontece de forma linear com o decorrer dos episódios da série, onde são dadas a Zuko inúmeras oportunidades de mudança, mas, devido aos eventos traumáticos pelos quais passou, não consegue aproveitá-las. O exemplo mais emblemático disso é a forma que seu desenvolvimento é construído na segunda temporada. Nesse momento da série somos introduzidos a outra grande antagonista: a princesa Azula, irmã mais nova de Zuko.

Tão traumatizada quanto o irmão, Azula tem o objetivo de eliminar a influência e, em algumas ocasiões, a própria existência de Zuko, para que possa tomar o lugar de importância política e familiar que o irmão ocupa. Para isso, Azula declara Zuko e o tio Iroh, que acompanha o garoto em sua jornada de exílio, traidores da Nação do Fogo a serem perseguidos por todos os oficiais espalhados pelo mundo. Então, Zuko não mais é apenas um exilado mas também é visto por todos que o reconhece como um criminoso. Agora, ele e o tio são obrigados a manterem-se escondidos e disfarçados dentro do Reino da Terra, um dos poucos lugares que ainda não foi totalmente conquistado pela Nação do Fogo. Há uma representação simbólica dessa transição do final do primeiro episódio da segunda temporada. Após a declaração de Azula, Zuko e Iroh realizam um ato que demonstra visualmente a situação deles: cortar o coque tradicional da Nação do Fogo. Para os habitantes dessa nação, o cabelo representa a honra e a subserviência do indivíduo. Logo, cortar o cabelo significa retirar-se da comunidade que faziam parte e se colocar em uma posição de vulnerabilidade. A faca com a qual Zuko corta o cabelo e sinaliza para que o tio faça o mesmo traz os dizeres

“Nunca desistir sem lutar”, em chinês, o que pode representar que, depois de lutar, Zuko finalmente começa a desistir de retornar ao lar.



Imagem 1 - Zuko corta o cabelo com o tio

Fonte: imagens capturadas pelo autor

Essa mudança de *status* proporciona a Zuko uma perspectiva nunca antes cogitada por ele: a da vida oprimida pela Nação do Fogo. Ali, Zuko começa a questionar o mundo que lhe fora apresentado desde a infância, através de uma nova lente sem limitações de um regime autoritário. Esse questionamento de mundo é um dos principais conceitos trazidos por K.M. Weiland para estruturar o arco de mudança de um personagem:

O Arco da Mudança é sobre a Mentira em que Seu Personagem Acredita. Sua vida pode ser horrível, ou sua vida pode parecer muito boa. Mas apodrecendo sob a superfície, está a Mentira. Para que seu personagem evolua de forma positiva, ele tem que começar com algo faltando em sua vida, alguma razão que torne a mudança necessária. Ele é incompleto de alguma forma, mas não porque lhe falta algo externo. [...] Seu personagem é incompleto por dentro. Ele está abrigando algum equívoco profundamente arraigado sobre si mesmo, o mundo, ou provavelmente ambos (WEILAND, 2016 , p.13).

Essa “Mentira” citada por Weiland é um conceito que se traduz em uma crença específica que o personagem tem acerca do mundo ou de si mesmo e que “age no conflito entre aquilo que o personagem precisa (a verdade) e aquilo que o personagem quer (uma suposta cura para os *sintomas* da ‘Mentira’)” (WEILAND, 2016, p.17). No caso de Zuko, essa “Mentira” pode ser interpretada por alguns fatores distintos em sua trajetória. Analisando por um aspecto pessoal, ela pode ser compreendida pelo papel que Zuko assume para si dentro de uma concepção moral e utilitária: servir e estar ao lado do pai independente de suas convicções morais. De forma geral, dentro da narrativa, a “Mentira” é a forma que Zuko

enxerga os reflexos das ações da Nação do Fogo pelo mundo, como violência, medo, pobreza, morte, que nunca antes haviam sido cogitados pelo garoto. Se Zuko nunca tivesse sido expulso da Nação do Fogo, seria para sempre condicionado às mesmas crenças as quais fora manipulado a acreditar e aceitar. Essa mudança de perspectiva é o que possibilita também sua mudança de caráter. Weiland traz que o “Mundo Normal”, o contexto inicial do personagem que o traz um contentamento preliminar, é um dos elementos que protege a “Mentira” de ser desafiada:

o Mundo Normal é um lugar que o protagonista não quer ou não pode deixar. [...] Pense no Mundo Normal como uma representação simbólica do mundo interno do seu personagem. O Mundo Normal dramatiza a Mentira que o Personagem Acredita. Ele dá poder ao personagem nessa Mentira, o poupando de motivos para olhar além dela. Apenas quando o Mundo Normal é desafiado ou abandonado no Primeiro Ponto de Virada que a crença do protagonista na Mentira é abalada (WEILAND, 2016, p. 34-35).

É por esse motivo que a segunda temporada da série proporciona tanta evolução no personagem de Zuko, já que é quando é retirado mais uma vez do seu “Mundo Normal” e colocado em situações que desafiam essa “Mentira” que fundamenta seus princípios. Aqui esse mundo não é apenas algo físico, mas também o seu *status* como príncipe da Nação do Fogo. Essa retirada à força de um ambiente que já lhe era conhecido para um completamente estranho faz com que Zuko se sinta perdido, uma vez que todas as suas convicções estão sendo colocadas à prova e ele não sabe mais no que acreditar. Essa perda de confiança no ambiente também configura um tipo de trauma. De acordo com Winnicott,

considerando que o bebê ou a criança já tenham amadurecido a ponto de ter construído uma capacidade para "acreditar em...", capacidade adquirida como resultado dos cuidados adequados de um ambiente confiável (quer dizer, previsível), então poderá ocorrer um outro tipo de trauma: a falha ambiental que retira a confiabilidade no ambiente. Esse tipo de falha pode levar a criança, por exemplo, a exigir que o ambiente volte a ser confiável, [...] ou ainda, numa outra direção ainda mais grave, pode ocorrer, como resultado dessa falha ambiental, uma perda quase que definitiva da confiança e da esperança, perda da "fé em ..." (FULGENCIO, 2004, *online*)⁷.

Após reconhecer seu estado de sofrimento e revoltado pela sua situação atual, Zuko decide seguir uma jornada solitária, deixando o tio Iroh para trás e seguindo em busca de seu caminho. Essa é a introdução de um dos mais importantes episódios para a trajetória de Zuko: *Zuko Sozinho*, o sétimo episódio da segunda temporada. Observando tal questão do ponto de

⁷ Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-24302004000200003. Acesso em 18 de dezembro de 2024.

vista psíquico, Dunker (2017) diz que a maneira mais franca de reencontrar a própria solidão é através da viagem solitária e é isso que Zuko faz nesse episódio. Forçado a viajar escondido das forças da Nação do Fogo, Zuko cavalga sozinho pelo deserto enquanto se lembra de momentos da própria infância com sua mãe, que há muitos anos desaparecera. Desamparado, ele começa a perceber que realmente está sozinho, não apenas no sentido físico da palavra, mas também de forma simbólica: ele não tem um lar, não tem um propósito e não tem identidade própria.

No final do episódio, soldados da Nação do Fogo começam a aterrorizar o vilarejo em que Zuko estava, saqueando comida e amedrontando os camponeses. O garoto, então, se vê diante de uma situação determinante para seu desenvolvimento: intervir e ajudar os moradores da vila ou se abster e permitir a violência dos soldados. Essa cena é uma metáfora clara do rumo que a trajetória de Zuko seguiria a partir daquele momento e a opção pela intervenção demonstra que o garoto está caminhando em direção contrária à da Nação do Fogo. Além disso, é o primeiro momento que vemos Zuko agir de forma altruísta, uma das principais características de um herói. Contudo, o episódio termina em um tom dramático e melancólico, quando Zuko revela sua identidade aos moradores que acabou de salvar, anunciando ser o príncipe herdeiro da Nação do Fogo, esperando simpatia ou alguma afirmação. Porém, ele é recebido com olhares de medo e desprezo, que o faz perceber que apesar de suas ações, ele sempre carregará o fardo de sua identidade, mesmo que esta tenha sido imposta a ele, e do seu trauma.



Imagem 2 - Zuko cavalga sozinho sob os olhares de desprezo dos camponeses

Fonte: imagem capturada pelo autor.

Embora termine nesse tom negativo, essa jornada solitária é um dos pontos cruciais para o desenvolvimento de Zuko. Esse momento sozinho é o que permite uma reflexão nunca

antes cogitada por ele. Dunker traz a importância da solidão para a compreensão da própria existência:

Chegamos então ao que se pode chamar de *solitude*, a solidão boa e necessária, cuja impossibilidade anuncia o patológico. A solidão desse tipo e nessa qualidade intensifica certas experiências perceptivas e imaginativas. Ela é condição para o reconhecimento de grandes questões (DUNKER, 2017, p.23).

Por mais que Dunker categorize essa solidão como “boa”, no caso de Zuko ela não causa bons sentimentos. Todavia, ainda sim é um momento que, no longo prazo, traz reflexões importantes para sua evolução, o que pode classificá-la como algo bom. Essas “grandes questões” que Dunker menciona podem ser interpretadas, no caso de Zuko, como a busca pela própria identidade e o reconhecimento do seu trauma como algo a ser superado. Como observa Weiland:

O personagem está começando a se sentir cada vez mais desconfortável com os efeitos da Mentira em sua vida. A Verdade o está seduzindo em toda sua glória brilhante. Ele quer a Verdade. Então ele começa a se mover em direção a ela. Ela o está sugando, como um feixe trator. A Mentira continua fervilhando em volta de sua cabeça, disparando em seu rosto como um mosquito. Mas ele está encantado pela Verdade (WEILAND, 2016, p. 66).

Esse abalo moral que Zuko enfrenta é tão emblemático que os autores da série decidiram representá-lo também através de uma fraqueza física. O garoto fica extremamente doente e debilitado, não por algum fator patológico mas pela turbulência psicológica que ele está passando, fruto dos embates morais que ele encara. Observa-se que essa complexidade psicológica que torna Zuko um personagem tão empático pelo público. A audiência é estimulada a sentir afeto por ele e a torcer pela mudança e evolução que até então ocorre de forma linear e Zuko, passo a passo, mostra-se cada vez mais inclinado a se juntar ao grupo de heróis.

Entretanto, no último episódio da segunda temporada, alcançamos mais um ponto crítico na trajetória de Zuko. Preso em uma caverna com Katara, até então uma de suas inimigas, vemos uma das poucas vezes que Zuko se abre emocionalmente. Ali, ele conta à garota que, assim como ela, ele também perdeu a mãe devido às ações de seu pai, criando um laço de empatia entre os dois. Além disso, revela a Katara que percebeu que é livre para escolher o próprio destino apesar da marca que carrega, tanto a física na forma de sua característica cicatriz quanto a simbólica na forma das consequências das ações que tomou.



Imagem 3 - Zuko permite que Katara toque em sua cicatriz

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Nesse momento, observa-se que Katara se prepara para aceitar Zuko como uma figura sensível e bondosa, acolhendo-o no grupo dos heróis. Entretanto, ele é colocado novamente em um dilema quando a irmã Azula entra na caverna e apresenta uma escolha a ser tomada: juntar-se a ela na captura do Avatar debilitado e voltar para casa com a honra restaurada e o amor do pai, ou se unir ao Avatar e lutar contra a irmã, rejeitando a Nação do Fogo. Embora a evolução de Zuko seja perceptível nesse momento, Zuko ainda é atormentado pelos reflexos dos eventos traumáticos que vivenciou, e opta pela esperança de reaver o pai na vida, como sempre sonhou. Essa decisão faz parte de um recurso narrativo poderoso que demonstra que a jornada de Zuko ainda não chegou ao fim e que ainda há conflitos a serem explorados dentro dele.

Eles [personagens] resistem às mudanças tão firmemente quanto qualquer um de nós — o que é algo bom. Da resistência, vem o conflito; do conflito, vêm a trama. Essa é apenas a primeira de várias formas em que a trama e o arco de personagem são enredados um no outro. Quer a conexão seja imediatamente evidente ou não, a trama externa é toda sobre a jornada interior do personagem (WEILAND, 2016, p. 12).

Após esse acontecimento, iniciamos a terceira temporada com Zuko, pela primeira vez dentro da temporalidade da série, de volta à Nação do Fogo. Essa recaída que Zuko tem dentro da sua jornada de superação do trauma não pode desconsiderar todo o percurso que ele correu até então. Apesar de se permitir seduzir por sua Mentira, os conflitos internos que ele enfrenta não cessam por causa disso. Agora, a dinâmica é diferente: Zuko tem tudo o que sempre sonhou, o reconhecimento do pai, a volta à Nação do Fogo e seu *status* de príncipe. Mas isso não o satisfaz como ser humano, pois sua moral evoluída o inclina a rejeitar essas

coisas. Zuko, inclusive, admite isso à irmã e às amigas no episódio *A Praia*, onde ele admite que deveria estar feliz, mas não está. Ao ser questionado sobre com quem ele está irritado, o garoto insiste diversas vezes que não sabe, mas a insistência das amigas o faz reconhecer e externalizar que ele está irritado consigo mesmo.

Quando a irmã dele pergunta o porquê, Zuko responde: “Porque eu estou muito confuso. Porque eu nem sei mais se ainda sei a diferença entre certo e errado”. Essa declaração demonstra que o progresso dele de superar o trauma e reconhecer sua identidade até o momento não foi em vão e que ainda será explorado nos episódios seguintes. Zuko tenta viver normalmente na Nação do Fogo ao lado do seu pai, fazendo tudo o que o Senhor do Fogo consideraria correto. Ele, inclusive, admite: “Durante a reunião eu fui o príncipe perfeito. O filho que meu pai queria. Mas não era eu”. Essa fala evidencia que Zuko não se enxerga mais pertencente àquele espaço e que deve continuar trilhando o caminho para entender quem realmente é. Se antes o garoto orbitava ao redor de seu pai, agora ele passa a entender que deve repudiá-lo.

Zuko, então, alcança mais um momento decisivo de sua jornada, e confronta o pai diretamente, anunciando que irá se unir ao Avatar e lutar contra a Nação do Fogo na guerra. Desta vez, Zuko não questiona sua decisão, nem se mostra inseguro, o que revela mais um grande passo de seu desenvolvimento:

Nesse momento [o clímax], seu personagem irá rejeitar os últimos resquícios de dúvida sobre a Mentira e segue adiante para abraçar a Verdade. Ele está, finalmente, completamente centrado — e, como resultado, completamente fortalecido para encarar o antagonista. Ele está transformado (WEILAND, 2016, p. 86).

A trajetória de Zuko ter sido composta por vários momentos decisivos onde o garoto precisa tomar uma decisão determinante não foi ao acaso. Esse personagem é composto por diversos conflitos internos de identidade e convicções e essa resistência à mudança é essencial para que possamos compreender sua complexidade psicológica. De acordo com Robert Mckee “O verdadeiro personagem⁸ só pode ser expressado através de um dilema de escolha. Como a pessoa escolhe agir sob pressão revela quem ela é — quanto maior a pressão, mais verdadeira e profunda é a escolha do personagem” (MCKEE, 1997, p.375). Assim, quando Zuko finalmente toma a decisão de tornar-se um dos heróis, esse momento carrega mais

⁸ No trecho, Mckee utiliza o termo “*True Character*”, que pode ser traduzido como “o Verdadeiro Personagem” ou “o Verdadeiro Caráter”. A escolha pelo uso de “personagem” foi feita para melhor interpretação do leitor, e é a mesma utilizada na versão em português do livro. O autor deste trabalho considera importante salientar ambos significados.

simbolismo do que carregaria se, em uma primeira oportunidade, ele tivesse mudado de lado facilmente. Só dessa maneira conseguimos ver quão complexa foi a sua jornada de superação do trauma. Ao final da série, Zuko se mostra realizado, dono do próprio destino e sem o fantasma do pai o impedindo de ser quem é.

2.2 KATARA, SOKKA E A INFÂNCIA ROUBADA

A vida na Nação do Fogo e na Tribo da Água do Sul não poderia ser mais diferente e essa distância vai muito além da dissonância entre os dois elementos. Enquanto a Nação do Fogo possuía uma doutrina militarista e cultura de honra, o dia-a-dia na Tribo da Água do Sul consistia na vida comunitária e de resistência ao autoritarismo. Assim, a relação que Katara e Sokka possuem com a guerra é diferente da de Zuko, tendo crescido em um ambiente constantemente atacado, invadido e reprimido. Porém, assim como o príncipe da Nação do Fogo, os irmãos também possuem traumas oriundos da perda dos pais e do ambiente confiável, uma vez que um ataque de soldados tirou não só a vida da mãe deles, como forçou a partida do pai Hakoda, o chefe da tribo. Então, sem os pais, Katara e Sokka precisaram se reinventar e aprender como estruturar a vida mais uma vez, ainda durante a infância.

Esses dois personagens são os primeiros que vemos na série, e a conexão entre eles é um dos grandes motores dessa narrativa. São eles os primeiros acompanhantes do Avatar e quem o encontra pela primeira vez após cem anos de desaparecimento, um garoto chamado Aang congelado em um iceberg, ainda no primeiro episódio. Esse episódio, além de estabelecer a premissa da narrativa, já introduz em seus primeiros momentos a dinâmica de cuidado e proteção entre esses dois irmãos. É evidente na relação dos dois que, para suprir a falta dos pais, os irmãos assumiram para si os papéis parentais para preservar esse sistema em suas vidas, o que é comum no contexto de crianças na guerra, como menciona Winnicott (2012): “A criança precisou ser seu próprio pai e mãe rigorosos enquanto esteve fora, e você pode ter certeza que ela teve que ser muito rigorosa consigo mesma para se manter segura”.

No caso de Katara e Sokka, a irmã assume o papel de “mãe” e o irmão assume o papel de “pai” na relação dos dois, como uma das maneiras de lidar com o trauma. Essa dinâmica entre eles é tão profunda que Sokka admite à outra personagem:

Eu não sei se eu lembro bem como era a mamãe. Parece que a Katara cuidou de mim a minha vida toda. Ela sempre estava do meu lado e, agora, quando eu tento lembrar da minha mãe, o rosto da Katara é o único que consigo ver.

Além desse elemento de maternidade e paternidade entre os dois, existem outros mecanismos nas personalidades de Katara e Sokka que podem ser atribuídos ao trauma que possuem. Katara acaba estendendo ao resto do grupo o papel de “mãe” que assumia só em relação ao irmão. Em diversas ocasiões ela é a responsável por mantê-los unidos e por reprimir as ações negativas dos amigos, o que, em certas ocasiões, é visto como uma atitude controladora. Além disso, por ter tido que assumir esse papel maternal muito cedo, a garota ainda não possui as ferramentas de autorregulação necessárias, o que resulta em explosões de raiva que, embora bem intencionadas para a prosperidade do grupo, acabam afetando negativamente os amigos.

Sokka, por sua vez, possui outros mecanismos de defesa para proteger-se dos reflexos desse trauma, o principal sendo o humor. Ele é o alívio cômico do grupo principal, e as piadas que faz costumam vir em momentos de fragilidade ou insegurança, como forma de evitar reflexões importantes e aberturas emocionais. Além disso, assim como Katara, Sokka também estende o seu papel parental além dos cuidados da irmã, nesse caso sentindo que é responsável por todos os habitantes da vila onde moram. Esse sentimento é reflexo da partida do pai de Sokka e Katara que, junto de todos os outros homens adultos da tribo, ausentou-se para lutar na guerra contra a Nação do Fogo. Sokka, inclusive, insiste ao pai que o permita partir com eles, alegando que é forte o suficiente para lutar, mas seu pedido é negado por Hakoda, uma vez que o filho ainda é apenas uma criança. Hakoda, então, fala ao filho: “Ser homem é saber onde você é necessário. E pra você, agora é aqui, protegendo a sua irmã”.

Essa menção ao “papel do homem”, inclusive, é um ponto importante para a formação da personalidade de Sokka, que tem em suas concepções uma valorização dos papéis de gênero a serem aplicados na sociedade, uma vez que fora induzido a acreditar que os homens possuem a função de proteção e as mulheres a de cuidado. Esse ponto é um dos principais responsáveis pelos conflitos que tem com a irmã e pelo primeiro arco de evolução de Sokka, que aos poucos precisa desconstruir essa visão ao ser apresentado a outras dinâmicas sociais. No final da série, Sokka não apresenta mais as concepções machistas que tinha nos primeiros episódios e valoriza o papel feminino em suas variadas manifestações.

Com exceção desse arco de evolução que Sokka enfrenta e de alguns momentos pontuais em que fala sobre a falta da mãe, como o citado anteriormente, as menções ao trauma e seus efeitos na vida dele não são numerosos, embora suficientes para salientar uma progressão psíquica de acordo com suas manifestações. Em contrapartida, na trajetória de Katara as menções a esse trauma acontecem com frequência, provavelmente devido ao fato

que a garota se apresenta como um personagem muito mais emocional que o irmão, se abrindo com mais facilidade com aqueles que sente confiança. Katara comenta a falta da mãe em diversos episódios, distribuídos em todas as temporadas. Isso pode ser atribuído à culpa que sente pelo sacrifício da mãe, uma vez que Katara era a verdadeira dobradora de água que os soldados da Nação do Fogo procuravam, e por isso ela se sente responsável pelo assassinato da mãe, se mantendo psicologicamente presa nesse momento, o que corrobora com observações clínicas que Freud fez em seus pacientes:

Ocorre também de pessoas serem de tal forma paralisadas por um acontecimento traumático, que abala os fundamentos de sua vida, que perdem todo interesse no presente e no futuro, mantendo-se numa duradoura ocupação psíquica com o passado (FREUD, 1917, p. 300).

Incapaz de seguir em frente, Katara sente que precisa se vingar do assassino de sua mãe, o que estabelece o episódio mais importante na trajetória de superação do trauma da garota: *Os Atacantes do Sul*. Apesar de episódios anteriores já apresentarem *flashbacks* que retratam o dia em que a mãe dos irmãos foi assassinada, é nesse episódio que a audiência pode visualizar com mais detalhes a forma com que isso aconteceu. Katara e Sokka, com respectivamente 8 e 10 anos, brincavam na neve quando cinzas começam a cair do céu, um fenômeno chamado “neve negra” que ocorre sempre que a Nação do Fogo ataca alguma vila nos polos do planeta. Quando Katara chega no iglu onde moram para checar o bem estar da mãe, a garota encontra-a sendo abordada por soldados da Nação do Fogo. No momento, a mãe de Katara pede a filha que saia em busca do pai, mas quando eles retornaram à casa, nem os soldados e nem a mãe estavam mais ali. Entretanto, esse breve contato que Katara teve com o soldado que matou sua mãe foi o suficiente para que guardasse a memória de seu rosto.

A despeito dos conselhos do Avatar Aang em não buscar vingança, Katara sai em busca desse assassino junto a Zuko, utilizando informações que o garoto forneceu sobre as forças da marinha do Fogo. Katara tem a intenção de matá-lo e conquistar a justiça que acredita ser a única saída para superar esse trauma. Essa viagem muito se assemelha com a de Zuko, mesmo que não seja solitária, pois é o momento que Katara enfrenta os sentimentos delicados que possui em relação à morte da mãe. O garoto é o principal incentivador dessa busca por vingança, uma vez que entende a importância de seguir o próprio rumo e de refletir acima de assuntos obscuros. A presença do Príncipe do Fogo contribui também para a aproximação desses dois personagens, uma vez que Katara tem um ressentimento com Zuko

após o garoto quebrar a sua confiança no final da segunda temporada, quando escolhe unir-se à irmã após os dois criarem um laço emotivo.

Juntos, os dois encontram o assassino da mãe de Katara e Sokka e o abordam de forma agressiva. Katara pergunta se ele a reconhece e, após ameaças, o homem se lembra e implora para que o poupem. A garota coleta a chuva ao redor deles e a transforma em lâminas de gelo, arremessando-as na direção do homem mas logo impedindo que elas o atinjam. O homem suplica por piedade e pergunta por que a garota não mata a mãe dele, pois, assim, teria a vingança que almeja. Katara declara que o homem é vazio e digno de pena, e depois completa: “Por mais que eu odeie você, não consigo fazer isso [matá-lo]”, quando decide ir embora e deixar o homem vivo. Katara e Zuko partem novamente, de volta para o resto dos amigos, onde Aang diz estar orgulhoso pela atitude da amiga, e que o perdão é o primeiro passo para iniciar sua cura. Porém, Katara alega que além de não ter perdoado o assassino de sua mãe, ela nunca seria capaz de conceder esse perdão, mas que estaria pronta para perdoar Zuko após a ter acompanhado e apoiado nessa jornada importante.



Imagem 4 - Katara confronta o assassino de sua mãe

Fonte: imagem capturada pelo autor

Esse episódio marca um ponto importante na trajetória de Katara, onde ela utiliza o ódio para tentar suprimir, mesmo que parcialmente, a tristeza que sente em relação à morte da mãe. O ódio costuma ser um sentimento relevante nos processos de luto, assim como também contribui Dunker (2017): “Sem uma pitada de ódio, nenhum luto termina”. Vale ressaltar que a superação do trauma ligado ao luto não significa apagar a pessoa falecida do passado, ou se livrar das memórias em que ela está presente. O luto só é superado após a compreensão do que a relação com o ente falecido significou e o que a falta dele no cotidiano representa, além da permissão em deixá-lo ir fisicamente para mantê-lo através dos impactos que ele causou na vida do enlutado, por mais doloroso que esse processo seja. Sobre essa ideia, Dunker esclarece:

Fazer o luto, como qualquer psicanalista advogará, não é meramente esquecer ou desligar-se de um ente ou objeto querido. Implica reconstruir relações que se revelam apenas após a perda; é descobrir do que eram feitas tais relações para, em seguida, ativamente, deixar que o Outro nos deixe. Contudo, o grande drama é que não sabemos de saída o que foi perdido (DUNKER, 2017, p.42).

Assim, pode-se entender que o processo de superação do trauma de Katara só se concretizou dentro da narrativa quando, mesmo sob a pressão de um dilema, ela decidiu agir racionalmente dentro da compreensão que obteve após permitir-se entender seus sentimentos. Isso porque a vingança ou a justiça isoladas seriam incapazes de conceder essa superação sem que houvesse, anteriormente, um processo de conflito no interior do personagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo de *Avatar: A Lenda de Aang* o trauma não é utilizado apenas de forma apelativa para gerar empatia na audiência com os personagens, mas também como o principal motor para a jornada de desenvolvimento de cada um deles. Sendo simultaneamente um assunto caro à psicanálise e à criação de arcos de personagem, o trauma e sua utilização diegética evidencia o interesse do cinema no estudo e compreensão da mente humana e seus conflitos, o que torna os estudos psicanalíticos uma relevante ferramenta para a estruturação de narrativas. No caso de *Avatar: A Lenda de Aang* essa ferramenta não apenas é utilizada para caracterizar os personagens mas, também, para guiar toda a sua trajetória ao longo dos episódios.

A análise dos arcos de Zuko, Sokka e Katara, divididos em dois núcleos, permitiu identificar quais momentos narrativos evidenciam a presença e o reflexo de eventos

traumáticos na vida dos personagens. Também pôde ser percebido uma assimetria de densidade na exploração desses temas ao comparar o arco de Zuko ao de Katara e Sokka, o que pode ser consequência de algumas escolhas narrativas. Zuko começa com o papel de antagonista, então a audiência é induzida a repudiá-lo no primeiro momento. Para torná-lo um personagem bem quisto pelo público é necessário modificar de forma gradual sua percepção, criando maneiras de empatizar e sofrer junto com a trajetória do garoto, fazendo-se precisos diversas oportunidades de confronto moral e psicológico. Além disso, essa assimetria na jornada dos três personagens pode ser reflexo de uma clara diferença de entendimento acerca do próprio trauma. Katara e Sokka possuem um trauma mais palpável que Zuko, sendo o luto um de seus mais comuns motivadores, além de conviverem com ele por mais tempo e por diferentes fases da vida. Em contrapartida, o trauma de Zuko é mais subjetivo e atual, o que o coloca em necessidade de, antes de superá-lo, reconhecê-lo.

Através da análise, também, percebeu-se que a narrativa de *Avatar: A Lenda de Aang* se aproxima muito às teorias de Weiland, o que proporcionou uma imediata identificação dos elementos do texto na história da série. Isso deriva tanto da estrutura clássica presente na animação, que costuma ser frequentemente utilizada na criação de produtos audiovisuais, quanto da construção minuciosa dos arcos dos personagens que a integram.

No mais, conclui-se que a série *Avatar: A Lenda de Aang* se posiciona como um objeto de estudo proveitoso tanto para a área do audiovisual quanto da psicanálise, uma vez que traz em seus arcos narrativos o interesse pela complexidade da mente humana. Além dos personagens analisados neste texto, os demais protagonistas e antagonistas também apresentam indícios da progressão de uma vida psíquica que poderiam ser explorados e analisados de forma individual. É o exemplo de Azula, irmã de Zuko, que não apenas carrega traumas semelhantes aos do irmão, mas também manifesta indícios de possuir transtornos mentais que influenciam em suas relações. Também caberia, em uma possível futura consulta, a observação dos tropos⁹ presentes em *Avatar: A Lenda de Aang* e como eles são utilizados para instituir a relação dos personagens e o tom da narrativa, como é o caso do “*found family*”¹⁰ e do “personagem escolhido”, e como os criadores evitaram que a história se tornasse clichê apesar do uso constante desses recursos.

⁹ Termo muito utilizado no inglês como “*tropes*”, significa para o cinema a utilização de recursos estereotipados ou muito comuns em um determinado gênero para estruturar a narrativa.

¹⁰ *Found family* é um tropo narrativo que se constitui pela formação de uma família simbólica entre os personagens principais, sem relações de sangue.

REFERÊNCIAS

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 1995

CINEMA e Psicanálise. Produção: Instituto de Estudos Avançados da USP. IEA USP, 2016. vídeo (2h40min). Disponível em: <https://l.ufpel.edu.br/refgabalonso4>. Acesso em: 23 jan. 2025.

COSTA, Flávia. **O primeiro cinema: espetáculo, narrativa, domesticação**. 1. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2005

DIAS, Elsa Oliveira. **Caráter temporal e os sentidos de trauma em Winnicott**. *Winnicott e-prints*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 1-8, 2006. Disponível em: <https://l.ufpel.edu.br/refgabalonso1>. Acesso em: 22 jan. 2025

DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. **Avatar: The Last Airbender – The Art of the Animated Series**. 2. ed. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, 2020

DUNKER, Christian Ingo Lenz. **Reinvenção da intimidade: políticas do sofrimento cotidiano**. 1. ed. São Paulo: Planeta do Brasil, 2017.

FREUD, Sigmund. **Obras Completas: Volume 13 - Conferências Introdutórias à Psicanálise**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

FULGENCIO, Leopoldo. **A noção de trauma em Freud e Winnicott**. *Natureza Humana*, São Paulo, v. 6, n. 2, p. 255-270, 2004. Disponível em: <https://l.ufpel.edu.br/refgabalonso2>. Acesso em: 22 jan. 2025

IACONELLI, Vera. **O trauma na berlinda**. Folha de S.Paulo, São Paulo, 7 jun. 2021. Disponível em: <https://l.ufpel.edu.br/refgabalonso3>. Acesso em: 22 jan. 2025.

LOPARIC, Zeljko. **Winnicott: uma psicanálise não edípica**. *Revista Brasileira de Psicanálise*, v. 4, p. 375-387, 1997

MANO, Gustavo Caetano de Mattos; WEINMANN, Amadeu de Oliveira. **Cinema e psicanálise: o silêncio de Freud**. *Psicologia Revista*, v. 28, n. 2, p. 443-467, 2019. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/psicorevista/article/view/39099>. Acesso em: 22 jan. 2025.

MCKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting**. Nova York: ReganBooks, 1997.

WEILAND, K. M. **Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development**. 1. ed. Lincoln, NE: PenForASword Publishing, 2016.

WINNICOTT, Donald W. **Deprivation and Delinquency**. 1. ed. London: Routledge, 2012