



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
INSTITUTO DE ARTES  
CURSO DE CINEMA E ANIMAÇÃO

**A TRAJETÓRIA DO PERSONAGEM ZUKO DE VILÃO A HERÓI, EM “AVATAR- A  
LENDA DE AANG”.**

José Eduardo Remiro Bonatelli

Orientadora: Mônica Faria

Pelotas, fevereiro de 2014



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
INSTITUTO DE ARTES  
CURSO DE CINEMA E ANIMAÇÃO

JOSÉ EDUARDO REMIRO BONATELLI

**A TRAJETÓRIA DO PERSONAGEM ZUKO DE VILÃO A HERÓI, EM “AVATAR- A  
LENDA DE AANG”.**

Artigo apresentado à banca final como pré-requisito parcial a conclusão do curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas, sob orientação da professora Mônica de Faria.

Comissão Avaliadora:

Prof<sup>ª</sup>. Ms. Cíntia Langie Araújo

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Ana Paula Cruz Penkala Dias

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Mônica Lima de Faria (Orientadora)

## Resumo

Esta pesquisa buscará compreender as técnicas de construção de personagens em narrativas seriadas. Para isso Zuko, personagem de *Avatar – A lenda de Aang*, foi escolhido como estudo de caso para a pesquisa.

Para isso faremos uma análise cronológica do personagem; quais acontecimentos de sua infância e adolescência o levaram ao ponto em que o encontramos no primeiro episódio levando em consideração que os mesmos motivos que o levaram a ser o vilão da série em um primeiro momento, são fundamentais para entender sua transformação em herói na última temporada.

Então faremos uma breve distinção de herói e vilão a fim de deixar claro ao leitor os motivos de se classificar Zuko em cada uma dessas categorias. E finalizaremos com um comparativo da *jornada do herói* de Joseph Campbell, assumindo que esta é cíclica, defendemos que para Zuko poder passar pela sua transformação em herói, ele teve de completar seu primeiro ciclo como lhe é apresentado no início da história.

**Palavras-chave:** Zuko; personagem; monomito; trajetória; animação

## ABSTRACT

This research will seek to comprehend the construction techniques from characters into serial narratives. We will use Zuko, an *Avatar – The last air bender* character, has been chosen as study object.

For that we are going to do a chronologic analysis of the character; with events from his childhood and adolescence led him to the point that we find in the first episode, taking in consideration that this same events that made him a villain on a first look, are equally root to understand his transformation of the hero in the last season.

Then we gonna make a short distinction between the concepts of hero and villain, só we can set a clear distinction of this concepts the reasons that made us classify Zuko in any of this categories. E we shall finish with a comparison *journey of the hero* from Joseph Campbell, taking it as cyclic we stand that Zuko needs to complete the first journey -as a villain- in order to undergoing his transformation on a hero.

**Passwords:** Zuko, character, monomito; journey; animation

## Introdução

No dia onze de setembro de dois mil e um dois aviões se chocaram contra as torres gêmeas em Nova York, milhares de mortes e uma comoção mundial que levaram à dez anos de caçada a Osama Bin Laden um dos maiores vilões contemporâneos mundiais.

Onze de setembro de dois mil e um, dois aviões se chocam contra as torres gêmeas em Nova York, milhares de mortes; nas ruas do Afeganistão bandeiras são agitadas e cantos de ódio e vitória são entoados, nasce um novo herói nacional: Osama Bin Laden.

Os conceitos de vilão e herói são dúbios, a linha que separa um do outro é fina e por muitas vezes contextual; nesse sentido, essa pesquisa propõe a estudar Zuko, vilão na série animada *Avatar a Lenda Aang* produzida pela Nickelodeon entre 2005 e 2008 cocriada e produzida por Michel Dantes DiMartino e Bryan Konietzko. Um personagem complexo, cheio de facetas, cujo as motivações e atitudes são frequentemente justificadas, na maioria das vezes, porém, imperdoáveis. Ele passa por uma grande transformação em sua visão de mundo e em suas atitudes que acabam culminando na sua passagem à herói da série. O interesse por essa dicotomia no personagem da série que impulsionou este artigo.

Para isso, essa pesquisa irá buscar entender os processos criativos que envolveram a construção deste personagem. Sendo assim, partiremos de um método empírico, analisando o personagem ponto-a-ponto em sua trajetória; ou seja, acompanhar o decorrer da série esmiuçando cada detalhe de sua jornada a fim de compreender suas motivações, construções psicológicas bem como suas transformações de caráter.

Desta forma poderemos influir luz sobre as questões mais obscuras de sua personalidade, enquanto empatizamos com as questões morais pelas quais o personagem atravessa. As questões da psique serão abordadas superficialmente através de seu *backstory* - as relações com sua família, seus traumas de infância, o contexto cultural em que o rapaz foi criado -e dos fatos que são narrados durante a série. São no entanto necessárias para entender as relações transformadoras no caráter de Zuko.

Entender tais questões é de fundamental importância levando-se em consideração que os personagens são o pináculo de uma série. O sucesso de uma série está diretamente ligado ao carisma dos personagens, ao envolvimento do público com essas pessoas fictícias apresentadas na tela, bem como suas trajetórias e transformações.

A partir disso usaremos como base o *O herói de mil faces* (2007) de Joseph Campbell e sua teoria do *monomito*. Partiremos de alguns aspectos específicos da teoria para podermos abordar com mais objetividade as provas passadas por Zuko. Notaremos também, algumas distorções feitas na teoria pelos autores da série, devido a grande ambiguidade do próprio personagem. Com os dados

apresentados, poderemos compreender os caráter ciclico da teoria e como os passos da jornada são de fundamental importância na transformação do personagem moralmente e a sua visão de mundo.

Também buscaremos navegar pelos conceitos básicos que definem o que é um vilão ou o que é um herói. Toda essa desconstrução é fundamental para a compreensão um personagem cuja a personalidade é dúbia, sendo ele constantemente confundido como herói, vilão ou anti-herói.

## 1 O universo de Avatar

De forma ao leitor melhor compreender os fatos que serão descritos neste artigo, uma **breve** introdução a série a qual nosso objeto de estudo pertence se faz necessária, afinal, a série se passa em um contexto de **fantasia**, em um mundo cujo as regras e costumes peculiares podem pegar de surpresa os que ainda não estão familiarizados com eles.

No mundo de *Avatar* existem quatro grandes nações: Os Nômades do Ar, a Nação do Fogo, o Reino da Terra e as Tribos da Água do Norte e do Sul. Os membros dessas nações podem vir a nascer com poderes sobrenaturais – que na série são chamados de *dobras*<sup>1</sup>. Esses nada mais são do que controlar determinado elemento da natureza - controlar através de movimentos de artes marciais fogo, água, ar e terra- no entanto, cada pessoa poderia nascer com a habilidade de controlar apenas um elemento (no caso o de sua respectiva nação). O nome da série então se origina de uma entidade desse universo que é capaz de controlar os quatro elementos: o Avatar. .



*Aang, o Avatar e protagonista da série. (fig 1)*

Essa entidade, apesar de humana e de personalidade única, é uma reencarnação dos espíritos dos antigos avatares. Controlar os quatro elementos dá a ela a função de manter o equilíbrio no mundo e ser a ponte entre o mundo espiritual e o mundo material. Essa figura é, portanto, guia

---

1 Do inglês “Bending”

espiritual, militar e político. Responsável por resolver contendas entre nações e manter sempre a neutralidade quanto a estes assuntos.

A escolha do Avatar é cíclica: ao morrer um Avatar, um bebê é escolhido pelos espíritos a ser o novo, cada vez escolhendo um garoto ou garota de uma nação diferente, seguindo o ciclo (Fogo-Ar-Água-Terra-Fogo...). Na série, o último a ter sido visto foi o Avatar Roku da Nação do Fogo; após a morte deste uma nova criança dos Nômades do Ar (fig. 1)– seguindo o ciclo – deveria ser escolhida como o próximo(a) avatar.



Espírito dos antigos avatares(fig 2)<sup>2</sup>

As tradições dizem que ao se identificar uma criança como sendo ela o avatar, esta deve ser protegida, mas sua identidade deve se manter em sigilo -da própria criança- até que ela complete 16 anos. Idade esta que ela estará apta a dar início aos seus estudos com as outras três dobras. Porém, com a guerra depondo no horizonte e seus potenciais perigos, os mestres dos templos do ar decidiram revelar ao garoto seu destino quando este tinha apenas doze anos e assim iniciarem seus estudos mais cedo.

O peso da responsabilidade acaba se provando grande demais para o menino que durante uma noite chuvosa foge do templo em que vivia em seu bisão voador<sup>3</sup>, contudo no meio do caminho ele é atingido por uma forte tempestade que o derruba no mar. A ponto de morrer ele entra no *estado avatar*, ou seja, os espíritos dos antigos avatares tomam conta de seu corpo a fim de proteger o garoto. Ele cria uma bolha de ar em volta dele que acaba congelando o garoto por cem anos no fundo do oceano.

2 Imagem retirada da série que deu continuidade a “Avatar – A lenda de Aang”, “Avatar – A lenda de Korra”. Ao centro podemos ver Aang (já adulto), que após morrer torna-se, assim como os outros avatares do passado, um espírito guia ao avatar atual, entrando também para o ciclo.

3 Na série os animais são baseados em criaturas reais, mas na maioria das vezes são fusões de dois bichos. Por exemplo Uso-marreco, lemure-morcego. Uma das piadas da série é o espanto dos garotos ao descobrirem que existe um urso (apenas).

Para a Nação do Fogo em sua ambição de dominar todo o mundo, o avatar poderia ser um grande empecilho. Sabendo que o próximo surgiria dentre os Nômades do Ar, e sendo essa nação conhecidos pacifistas, foi fácil iniciar um grande genocídio contra esse povo. Todos os monges e dobradores de ar (aqueles capazes de realizarem dobras) foram assassinados pela Nação do Fogo que acreditava, assim, ter matado junto o próximo avatar. Isso, porém, aconteceu durante o período em que Aang havia fugido de seu templo e agora se encontrava congelado no fundo do oceano.

Dado estes avanços, o mundo entra em um constante estado de guerra. Há um clima de desesperança entre todas as nações que agora jazem fora de equilíbrio sem a presença do Avatar. Enquanto isso cresce um sentimento nacionalista e militarista entre os habitantes da nação do fogo e contrapartida a um ódio crescente do resto do mundo contra as pessoas deste país e qualquer dobrador de fogo.

A série se inicia com Aang sendo encontrado de seu túmulo congelado nas águas da tribo da água do sul. Num primeiro momento ele não entende a gravidade de sua ausência, até que ele tem seu primeiro encontro com Zuko.

## 1.1 Monomito

O monomito é uma ferramenta fundamental para o entendimento desta pesquisa. Este termo cunhado por Joseph Campbell em *O herói de mil faces* (1995) para representar uma jornada arquetípica presente em vários contos, mitos e religiões. Apesar de sua ligação religiosa, a jornada do herói é fundamental na cultura moderna e contemporânea, podendo ser encontrada no cinema, televisão, quadrinhos e até em formas de artes mais abstratas como a música.

A jornada do herói foi dividida por Campbell, a principio, em três estágios primordiais: Partida, Iniciação e o Retorno.

No primeiro o herói se vê em seu mundo comum até que algo aconteça e o impele à mudança, no segundo, ele passará por aventuras e provações e por fim ele retorna a seu mundo comum trazendo toda a bagagem adquirida. Esses três atos são ainda subdivididos por Campbell, passaremos por eles de forma resumida, fazendo uma breve comparação com Zuko na história, para que depois ela seja expandida na sessão 1.3.

Nos ateremos aos passos mais práticos e menos metafóricos do monomito nesse ponto, os que interessam mais já que se relacionam diretamente com a jornada e as transformações de Zuko.

**Chamado para aventura:** O mundo normal do herói (ou no caso, o vilão) antes de sua aventura começar. Seu passado na corte como filho do Senhor do Fogo, sua vida de criança e príncipe alienado. Um dos exemplos que Campbell dá para o chamado passa por um erro (CAMPBELL, 2007 p.60) e no caso de Zuko é se levantar contra um dos generais de seu pai.

**Encontro com o mentor:** O mentor às vezes pode ser representado por alguma entidade

divina, no caso de Zuko, durante toda a sua jornada, o garoto é guiado por seu tio Iroh, que o protege, aconselha e tutela. Ele é um grande responsável pela transformação de Zuko.

**A passagem pelo primeiro limiar:** É quando finalmente Zuko parte para sua jornada. Ele sai dos muros do castelo que vive, indo além de seus próprios limites para “as trevas, o desconhecido e o perigo” (CAMPBELL, 2007 p82).

Quando a série se inicia, encontramos Zuko na *fase de testes, ou, Caminho de provas*. Este é o ponto da jornada em que o personagem passa mais tempo.

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica. (...) Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos (CAMPBELL, 2007, p. 102).

**Provação máxima** é o auge da crise. Como mais a frente detalharemos as duas jornadas do personagem, aqui falaremos de sua primeira, ainda como vilão. Zuko ao fim da segunda temporada se vê em um embate interno. Há poucos minutos ele havia tido uma longa conversa com Katara, uma das aliadas do Avatar, e por um momento acreditou poder se juntar aos garotos. Porém, logo em seguida, sua irmã o chama para ajudar a finalmente capturar Aang. Após um momento de hesitação ele se junta à sua irmã contra o protagonista da série, culminando em que ele finalmente pudesse ter cumprido com sua jornada enquanto vilão.

Por fim ele tem seu **retorno transformado**. O garoto agora não só limpou sua honra em sua nação, mas volta como herói, como aquele que assassinou<sup>4</sup> o único empecilho ao triunfo da Nação do Fogo. Porém, a bagagem adquirida o transforma de tal forma, que logo ele acabará passando por um novo chamado que culminará em sua transformação derradeira.

## 1.2 Zuko – Vilão ou herói.

Para deixarmos claro porque Zuko se transforma, conceitualmente, de vilão à herói, precisamos deixar claro o que cada um desses termos significam na prática.

Para Martin Cezar Feijó (1984), a questão do herói atravessa o tempo. Esta figura aparece desde o mito, a história, literatura, psicologia e até mesmo no *rock*<sup>5</sup>. O autor cita o estudo antropológico de Paul Radin que, segundo ele, dá conta de todos os heróis mitológicos conhecidos: o brincalhão, o fundador (da cultura e do conhecimento humano), o valente e os heróis gêmeos (o bom e o mal, tímido e o extravagante, o certo e o errado).

Ou seja, para Feijó a figura do herói faz parte do inconsciente coletivo, ou “imagens

---

4 Na trama, eles acreditam que Aang foi morto.

5

FEIJÓ, Martin Cezar. O que é o Herói. Editora Brasiliense, 1984

primordiais”, citando Jung. Para Jung:

(...)o inconsciente contém, não só componentes de ordem pessoal, mas também impessoal, coletiva, sob a forma de categorias herdadas ou arquétipos. Já propus a hipótese de que o inconsciente, em seus níveis mais profundos, possui conteúdos coletivos em estado relativamente ativo, por isso o designei inconsciente coletivo (JUNG, 1978. p. 127).

Porém este é o arquétipo dos heróis mitológicos; contos que são intrínsecos a gênese das culturas humanas. É importante salientar que a figura do herói é sempre contemporânea, ou seja, seus atos e intenção são intimamente ligados à ética local e temporal, alternando no contexto virtual<sup>6</sup> ou real.

Portanto Zuko poderia, assim como o é em determinado ponto da narrativa<sup>7</sup>, ser considerado um herói para a Nação do Fogo. Assim como Hitler havia sido herói na Alemanha de sua época, o menino fora herói de seu povo. Porém, assim como o ditador alemão, o menino da nação do fogo era visto como criatura de pura maldade fora de seu país natal, sendo ele herói da Nação do Fogo, vilão do resto do mundo.

A própria irmã de Zuko é um exemplo claro dessa distinção. Enquanto Zuko é expulso de casa por opor-se a um regimento dos seus a serem jogados à morte, ela é a personificação da maldade, vilã clássica, é cruel, dissimulada, psicótica. No entanto, dentro de seu país é respeitada e bem quista pelas pessoas ao seu redor.

Outro exemplo claro é Sozin, o Senhor do Fogo que trouxe ao mundo a grande guerra e responsável pela destruição de todos os nomades do ar. Sua figura é considerada de grande inspiração dentro da nação do fogo, tal qual grande líder e conquistador. Diz-se aquele responsável em levar o seu povo à grande glória diante do mundo.

Ser herói é ser reconhecido como tal, é porque está sintonizado com as características comuns. Ele participa do húmus coletivo. Mais que produtor, ele é o “produto” de sua época, em relação de amor com ela. É próprio de uma relação como esta ser ambígua. Disto o princípio de contradição, que devemos entender em sua acepção lógica, vem a ser uma expressão privilegiada. A oscilação entre o bem e o mal, o escuro e o claro, o céu e a terra, acentua, em sua dinâmica própria, aquilo que caracteriza o que é vivo. As qualidades morais do santo, do herói, do gênio são, claro, importantes, mas seus defeitos não o são menos. É com as duas coisas que o homem sem qualidades comungará (MAFFESOLI, 2004, p. 119 – 120 apud FARIA, 2012, p.242).

Há, no entanto, a figura do herói histórico, este deixa de ser apenas uma representação da criação ou metáforas para o comportamento humano e passa a se destacar pelas suas ações, pelo seu

---

6 Dentro da história, narrativo.

7 Ao fim da segunda temporada, acredita-se que o Avatar fora morto por Zuko, o que lhe trás grande estima entre os seus compatriotas, inclusive seu pai.

desenvolvimento diante de suas fraquezas. Para o autor, Brecht trás uma nova luz a esta questão.

(...) não existem heróis positivos (...), mas seres humanos que se transformam e adquirem confiança ou se degradam e perdem a bondade, mas nunca como heróis definitivos ou exemplares (FEIJÓ, 1984, p.81).

Partindo desse ponto de vista fica fácil advogar que Zuko pertence a esse grupo de heróis que passam por construção de caráter, mas quando pensamos no herói definitivo da série, Aang, o avatar, podemos ver claramente que o filho do senhor do fogo é o vilão nos primeiros episódios da série.

(...) o herói é a figura da passagem sobre as adversidades, sendo vitorioso ou não, é uma representação de superação e que comunica algo, uma mensagem de conotações diversas dependendo de suas várias facetas de acordo com o meio. Já o vilão pode ser entendido como a própria adversidade, o ato falho, quem dará o teste ao herói (...) (FARIA, 2012, p.24).

Aang é esse herói: falho, fugiu ao descobrir um destino<sup>8</sup> o qual ele não estava preparado para cumprir, após ser colocado de volta de frente ao seu destino o menino supera as adversidades em seu caminho para cumprir sua missão. Suas atitudes, ainda que imperfeitas, nunca vem acompanhadas de malícia ou egoísmo. É o herói altruísta.

Zuko é a exata antítese desse conceito, seu desejo de capturar o avatar é puramente egoísta; dizer que o que faz é por sua nação é meramente desculpa para suas ações. Não há limites para o jovem em sua jornada vilanesca, a humanização feita de seu personagem cria empatia com o público, mas não justifica os atos perversos que ele toma durante a jornada. Outra questão importante de se salientar é o conceito do anti-herói, muito popular atualmente, existe uma grande possibilidade de confundir-se Zuko dentro dessa definição.

Sob uma visão mais específica da análise do anti-herói, (...) [se] identifica dois tipos: um deles é o oposto ao herói clássico, por apresentar um caráter frágil, conformista. É um personagem dominado pelo meio, pelas circunstâncias e situações vividas, o que o torna incapaz de superar conflitos sociais ou psicológicos. Nesta acepção, é um personagem despido de virtudes, de objetivos nobres, de caráter ou de determinação, quando dele se esperariam tais qualidades. Outra figura do anti-herói corresponde a um indivíduo em ruptura com os padrões morais ou éticos-sociais predominantes de uma época. O sujeito não se adequa aos padrões vigentes na sociedade, vistos por ele como injustos ou hipócritas e, por isso, repousa à margem desta. Por conseguinte, pode-se constatar que são esses os processos fundamentais empregados pelos ficcionistas para marcar o papel do anti-herói: a sondagem irônica e parodística da sociedade que o cerca, (...) (ARANTES, 2008. p.27).

Sendo assim, seu comportamento que pode ser parcialmente visto em ambos os casos não se

---

8 Ao descobrir ser o Avatar, aos doze anos, Aang foge do templo onde e em meio a uma tempestade acaba congelado em meio ao mar artico, onde será achado 100 anos depois para ver toda a sua raça aniquilada.

reflete totalmente em sua personalidade; vejamos: Zuko é, de fato, um personagem dominado pelas circunstâncias sociais e oprimido pelo seu próprio passado; contudo não é frágil, é persistente em seu objetivo. Isso também o afasta do segundo modelo, o garoto não busca uma ruptura moral, navega sim a margem, mas não por escolha e toda sua motivação é a de poder se enquadrar entre os seus.

Dessa forma o personagem não se encaixa em uma das figuras arquetípicas narrativas tradicionais. Zuko talvez pertença a uma linha tênue que separa essas definições, como um *anti-vilão*, o extremo oposto da definição de anti-herói. Ainda que não seja em sua essência mau, ainda que lhe pese a consciência diante de seus atos e ainda que é ele seja vítima das circunstâncias; sua postura vilanesca, portanto, não dá-se graças a sua personalidade sempre em conflito ou qualquer psicopatia, ela é reconhecível ante as conseqüências de suas atitudes.

### 1.3 Apresentando o personagem

Para entendermos as motivações do personagem Zuko é importante que conheçamos o seu passado como personagem - *o backstory*<sup>9</sup>. Sua trajetória até o episódio um é fundamental para o espectador poder criar empatia com o personagem e de certa forma justificar suas atitudes: a audiência sabe que o ele faz é errado<sup>10</sup>, no entanto pode ainda assim se relacionar a ele.<sup>11</sup>

Quando o personagem é apresentado no primeiro episódio da série já podemos notar que ele não é dotado de crueldade extrema, característica intrínseca a maioria dos vilões entretanto ele deixa claro que para alcançar seus objetivos pouco lhe importam os meios: a troca que ele oferece é simples, ou entregam o Avatar ou ele destruirá toda a vila da tribo da água do sul.

O vilão e sua imagem são criações ficcionais. Sendo um arquétipo de personagem, o vilão é aquele que representa o que é errado, injusto, controverso, que foge dos princípios morais e éticos, ou seja, o vilão, dentro de uma história de ficção, representa o mal (FARIA, 2012. p. 134).

Ou seja, Zuko, apesar de não ser mau, é arauto da nação do fogo que, na narrativa, representa a maldade. Uma comparação simples, que podemos usar novamente para ajudar no entendimento dessa questão, é uma relação com a Alemanha nazista; apesar dos heróis daquela nação lutarem por ideias que hoje podemos considerar vilanescas, não é sensato acreditar que todos esses indivíduos eram dotados de má índole. O que nos dá um pequeno relance, contudo claro, de

---

9

História de fundo: Acontecimentos e circunstâncias que acontecem antes cronologicamente no contexto narrativo. Estes fatos entram na construção da personagem

10 O termo *errado* é usado aqui usando no contexto da série a partir do ponto de vista do protagonista Aang. Visão essa que prevalece durante toda a narrativa.

11 Vale notar que esse processo de empatia com o personagem é gradual. Apresenta-se o vilão para depois o humanizar.

sua personalidade dúbia é a promessa de destruir a vila; não há blefe nas ameaças do garoto, na vila há crianças e idosos que seriam mortos no processo. Sua ambição em capturar o Avatar supera qualquer princípio moral ou bondade que possa existir dentro dele, bem como manter Aang<sup>12</sup> prisioneiro de forma respeitosa, por outro lado, mostra ainda o fator honra, importante para entender o conflito interno do personagem que vai ser apresentado mais tarde na narrativa.

Para nos contextualizarmos com o ambiente no qual o personagem foi criado é fundamental entender o universo da série e suas referências do nosso mundo. Zuko é um dos filhos de Oozai, o Senhor do Fogo, o suserano da *Nação do fogo*, uma espécie de imperador feudal absolutista. Cada nação da série é baseada em culturas orientais; os *Nômades do Ar*, por exemplo, têm sua cultura baseada nos monges budistas tibetanos. Seguindo essa mesma linha de raciocínio a nação do fogo, no que se refere a sua cultura, assemelha-se substancialmente na cultura do Japão feudal.

A honra é, a priori, um conceito nativista, ou seja, inerente ao contexto geográfico, cultural e social do indivíduo ou da sociedade. A percepção desse termo no contexto de Zuko, se refere as suas obrigações como príncipe e cidadão na nação do fogo.

A escolha dos autores da série em basear a Nação do fogo na cultura japonesa tem grande peso na formação do *backstory* de Zuko. É fácil notar referências ao bushi-do<sup>13</sup> nas motivações de Zuko; é importante manter em mente essa questão conforme analisamos mais de seu *backstory*.

Zuko, quando criança, era tímido e bondoso; em uma emblemática cena de *flashback* ele defende uma tartaruga do ataque de uma águia, seu pai o atenta para uma importante questão: salvar a vida da tartaruga condenou a ave a morrer de fome. Quando questionado qual a atitude correta, seu pai responde que a que ele tomar -sendo ele o futuro líder da nação- era a correta.

Essa *fragilidade*<sup>14</sup> em sua personalidade sempre o deixou suscetível às investidas jocosas e aos *bullyings* de sua irmã. Zuko então buscava conforto nos braços de sua mãe, ela que representava o oposto do pai: aquela que defende os fracos. Há porém um grande ponto de virada na trama quando sua mãe o abandona, aparentemente fugindo do Senhor do Fogo<sup>15</sup>, isso acaba criando em Zuko um vazio. Sua mãe era a única influência não violenta em sua formação, era ela que mantinha o equilíbrio da criança diante dos traumas de sua infância, seu sumiço afeta Zuko mais que qualquer outro membro da família.

Aos treze anos acontece o fato mais marcante da infância de Zuko, o derradeiro *turning point*<sup>16</sup>. Iroh<sup>17</sup> pela primeira vez permite que ele participe de uma reunião do conselho de guerra,

---

12 O Avatar e protagonista da série.

13 Código de ética samurai

14 Tendo em vista o seu contexto, já que ele passa a ser ridicularizado pela irmã e deixado de lado pelo pai.

15 Os motivos do abandono da mãe não ficam claro durante a série.

16 Ponto de virada, que para Syd Field (1982) seria a introdução ao segundo ato do roteiro filmico. Na série se encaixa de forma semelhante, dando início a sua jornada e a fase de *confrontação*.

após ouvir as deliberações do conselho que trariam inúmeras mortes o menino se levanta contra as ações ofendendo um dos generais de seu pai.

Toda ausência prolongada da mãe provoca tensão na criança e consequentes impulsos agressivos; da mesma maneira, quando se vê obrigada a controlar a criança, a mãe desperta nela respostas agressivas. Portanto, o primeiro objeto da hostilidade da criança é idêntico ao primeiro objeto do seu amor; seu primeiro ideal (...) é a unidade dual entre a Madona e o Bambino

O desafortunado pai é a primeira intrusão radical de outra ordem de realidade na beatitude dessa reafirmação terrena da excelência da situação no interior do útero; assim sendo, o pai é vivenciado primariamente como um inimigo (CAMPBELL, 2007. p. 17).

Levantar-se durante a fala do general, no entanto, era uma grande ofensa; seu pai, contrariado de sua insubordinação, exige do filho um *Agni-aki*<sup>18</sup>. O garoto ciente de sua atitude aceita o duelo acreditando, contudo, que iria enfrentar o general o qual havia ofendido. No dia do duelo, já pronto para luta Zuko vê que seu oponente é seu pai. Assim que o avista ele cai de joelhos e implora perdão de seu pai se recusando a lutar. Ozai então o queima do lado direito do rosto, deixando uma grande cicatriz que ele várias vezes se refere como a marca que o lembra sempre de seu destino: Capturar o Avatar.

Para seu pai, a recusa em lutar é um sinal de covardia e desrespeito e afirma: *“Você vai aprender a ter respeito, e a dor será sua professora”*<sup>19</sup>(Senhor do Fogo Ozai, Episódio 12, 1ª Temporada). Após isso, seu pai o bane da Nação do Fogo com a missão -que é a única forma de recuperar sua honra- de capturar o Avatar. Apesar de parecer convencional a missão, é claro o sentimento de vergonha do pai de Zuko quando ele destina essa para o menino. O Avatar está desaparecido há quase 100 anos e as chances de ele ainda estar vivo eram mínimas. O enviar para essa missão era quase garantir ao jovem que este nunca mais retornaria para sua terra natal.

Essa questão intensifica ainda mais a falta de limites morais que o menino se deixa levar para cumprir a missão dada por seu pai: dar ao garoto uma missão que muitos já falharam e virtualmente impossível leva a crer que ele não queria ver o garoto nunca mais. Isso alimenta dentro dele uma magoa que o fará quebrar qualquer limite e leis para conseguir seu objetivo de capturar a última esperança da humanidade.

## 2. A jornada do vilão

---

17 Tio de Zuko, também seu mentor e conselheiro.

18 Ritual da nação do fogo onde dois dobradores deste elemento devem se enfrentar em nome da honra de um. O combate é ganho quando um oponente consegue queimar o outro.

19 *“You will learn respect, and suffering will be your teacher”* Traduzido pelo autor.

Quando se pensa na jornada do herói temos de considerá-la como cíclica. Não um ciclo vicioso em que os acontecimentos não geram quaisquer mudanças, mas sim como um ciclo evolutivo, pelo qual o herói passa e a cada ciclo se transforma. O primeiro passo da jornada é o chamado para a aventura: descobrir novos mundos, enfrentar novos perigos, mergulhar no desconhecido. Ou seja, o herói, nesse passo está imerso em seu próprio mundo, sua vida cotidiana, até que o famigerado chamado aconteça. De regra, ao fim da jornada o herói volta ao seu ponto de origem, contudo, transformado pelos acontecimentos que o levaram até ali; sendo assim, para se dar início a uma nova jornada há de se terminar a primeira.

Vejam, como já dito anteriormente quando somos apresentados ao Zuko ele já se encontra na *fase de teste*, quando ele finalmente se depara com o Avatar. Contudo para que ele chegasse a este ponto houveram fatos que o impulsionaram para essa jornada. O *background* do personagem que abordamos no capítulo anterior não é apenas uma ferramenta usada para explicar a personalidade conturbada do garoto, é também parte fundamental da narrativa, sendo a própria história de fundo do personagem parte de sua jornada, já que ao sair de casa Zuko tem uma missão, desta forma sua jornada do herói só pode ser considerada finda quando o grande objetivo é alcançado, ou seja, capturar o avatar.

A narrativa da série não segue a ordem exata do monomito apresentada por Campbell, mas, em geral, segue a linha de evolução sem alterar o objetivo final. Talvez por fazer mais sentido narrativamente, algumas questões dela foram deixadas de fora do seu *backstory* e trazidas ao decorrer da série. Segundo Campbell, o segundo passo do monomito é a **recusa do chamado**.

Neste passo o herói não se identifica com a causa que ele precisa defender, suas atitudes vão contra o senso comum e causam decepção àqueles ao seu redor. Se para Campbell a esse é o momento em que o herói se “recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio” (2007, p.67) no caso de Zuko essa recusa não se passa antes de suas provações, como é comum, mas sim durante ela.

O futuro não é encarado como uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens. (...)Os caminhos para as portas se perderam; não há saída. Podemos apenas nos apegar, como Satã, furiosamente, a nós mesmos e ficar no inferno; ou então nos soltar, e terminar por ser aniquilados, buscando Deus (CAMPBELL, 2007. P67-68).

Mostrar toda sua recusa em participar da jornada por *flashbacks* assim como é contada sua história talvez não fosse tão interessante para o público, talvez não fizesse sentido narrativo. Para a série esse passo foi adiado para o fim da primeira temporada. Nesse momento o Avatar está na tribo da água do norte para treinar sua dobra de água. Zuko para garantir para si a captura do Avatar cometeu crimes contra a nação do fogo, inclusive, libertando um Aang cativo por um dos generais de seu pai. Ele agora não era apenas *persona non grata* por aqueles de seu país, mas também procurado por traição.

Zuko está tão determinado a ser ele a capturar o avatar que ao ver outro pleiteando sua glória imediatamente se coloca em seu caminho (e acaba com isso ajudando a Aang). Apesar de esses fatos ajudarem o espectador a sentir maior empatia e carinho por Zuko, esses mesmos fatos nos trazem à tona sua postura vilanesca - egoísta, o jovem se recusa a ceder o que seria um grande feito a seu povo para ter para si as recompensas da ação- e ao mesmo tempo fazem parte de sua jornada de herói da nação do fogo.

Ou seja, a possibilidade de perder suas vantagens acaba o levando a tomar atitudes que vão contra o que seria sua missão principal, há de se relevar que a alteração dos fatores de fato altera o produto. Sua recusa não está diretamente relacionada ao *negar-se* estrito à jornada. Sua recusa é diferente pois acontece concomitante a fase de testes.

Já no fim da segunda temporada Zuko se encontra em situação parecida, ele agora vive com seu tio na capital do Reino da Terra. Durante muito tempo ele tenta negar um estilo de vida pacífico ou tirar da cabeça a responsabilidade de capturar o avatar. Contudo, o passar do tempo e uma paixão acabam fazendo com que ele se desprenda de tal fixação. O que ele não sabe é que sua irmã está na mesma cidade no encalço de Aang (que também está lá). Apesar de insistir em manter-se alheio ele acaba dragado novamente para a trama e se vê dividido.

Aqui também há uma mistura entre as *provas* e uma outra fase do monomito, a **recusa ao retorno**.

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie a agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedora(...) (CAMPBELL 2007. p.195).

Novamente uma leve troca de fatores; Zuko, sem ainda findar sua missão, encontra-se cativo no subterrâneo da cidade do Reino da Terra, lá ele se encontra com uma das principais personagens secundárias, Katara, amiga e interesse romântico de Aang. O garoto conta sua história à menina tentando fazê-la compreender suas motivações e atitudes. Ele lamenta pelas coisas que fez, contudo, crê que elas são justificáveis diante das circunstâncias que ele se vê inserido.

O ponto nevrálgico da curiosa dificuldade reside no fato de que as nossas concepções conscientes a respeito do que a vida deve ser raramente correspondem àquilo que a vida de fato é. Em geral nos recusamos a admitir que exista, dentro de nós ou de nossos amigos, de forma plena, a impulsionadora, autoprotetora, malcheirosa, carnívora e voluptuosa febre que constitui a própria natureza da célula orgânica. Em vez disso, costumamos perfumar lavar e reinterpretar, imaginando, enquanto isso, que as moscas e todos os cabelos que estão na sopa são erros de alguém desagradável outra pessoa (CAMPBELL, 2007. p121-122)

A garota oferece a ele uma segunda chance, redenção. Ela acredita ver no menino bondade o suficiente para o transformar em alguém que poderia ajudar a ela e seus amigos em sua trajetória em busca de auxiliar o menino a Aang a se tornar um Avatar completo e apto a estabelecer o equilíbrio no mundo.

Zuko se comove. Zuko se arrepende. E o faz com sinceridade, ao menos, é isso que ele acredita. Pois lembremos que seu ciclo ainda não fechou, Zuko ainda está diante de sua jornada, sua missão com sua terra natal. O menino sente empatia finalmente pelos seus inimigos e por um momento acredita poder ajudá-los; o processo de aprendizagem, porém, é gradual. O amadurecimento do personagem realizado pelos autores da série de forma gradual.

Ou seja, se no último passo o herói tem a *liberdade para viver* é porque ele alcançou o retorno transformado, mas como poderia ele se transformar sem antes findar seu ciclo? Ser aceito de volta em sua sociedade é muito importante para que ele deixe isso para trás de forma tão fácil.

Sendo assim quando sua irmã Azula auxiliada de suas comparsas encontram o avatar, Zuko se vê em uma bifurcação. A princípio ele ajuda os protagonistas da série, mais como forma de se opor a sua irmã que por pura bondade. Porém, quando sua irmã lhe fala de todos os sonhos do garoto se tornando realidade, ele não falha em ajudá-la a *assassinar*<sup>20</sup> o avatar.

A aventura última, quando todas as barreiras e ogros foram vencidos, costuma ser representada como um casamento místico da alma-herói triunfante com a Rainha-Deusa do Mundo. (...)Tudo que o mundo possui de sedutor, tudo o que nele for promessa de gozo, constitui indício de sua existência tanto nas profundezas do sono, quanto nas cidade e florestas do mundo. Pois ela é a encarnação da promessa de perfeição, a garantia concedida à alma de que, ao final do exílio num mundo de inadequações organizadas, a bênção antes conhecida votará a sê-lo (...) (CAMPBELL, 2007. p.111-112)

O *casamento místico* no caso de Zuko quando ele se redime com sua irmã, é o seu **encontro com a deusa**. Aqui Azula toma a si a posição da *Senhora da Casa do Sono*, para Campbell esta é a imagem representativa das bênçãos da busca divina ou, como neste caso, terrena do herói, a resposta aos seus desejos portanto (2007, p112). Ela, ainda, não representa apenas o que lhe há de benigno na figura, pois a deusa é o equilíbrio entre o bom e o mal e a qual face o herói se deparará depende apenas dos conhecimentos e índole deste mesmo. Tal qual a figura da Mãe-Cósmica “ela é o Poder Cósmico, a totalidade do universo, a harmonização de todos os pares de opostos, que combina prodigiosamente o terror da destruição absoluta e a segurança indiferente e, no entanto, materna” (Campbell, 2007. p116).

O encontro com a deusa (que está encarnada em toda mulher) é o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a bênção do amor (...) que é a própria vida, aproveitada como invólucro da eternidade (CAMPBELL, 2007. p119).

Herói para a nação do fogo, vilão para o resto do mundo. É assim que termina o primeiro ciclo da jornada de Zuko. Ele agora é louvado em sua terra, seu pai que outrora o havia banido agora se enche de orgulho, a vida que ele tanto desejara desde que havia sido banido de sua terra finalmente havia se tornado realidade.

Zuko entra finalmente em um processo de **sintonia com seu pai**; após todos os conflitos que ele teve com seu progenitor durante o caminho das provas, o garoto agora finalmente é aprovado

---

20 Aang é mortalmente ferido por Azula, porém Katara consegue salva-lo usando uma água espiritual. O próprio menino ferido, diz acreditar ter morrido por algum tempo.

por ele e em contra partida o aprova. Campbell afirma que na impossibilidade de confiar no pai, o herói é protegido pela mãe (2007, p128) e assim o é. A figura paterna é para Zuko tão assustadora, que isso talvez nos ajude a compreender porque os *flashbacks* nos quais seu pai aparece, recordações do menino, sua face está sempre à sombra, sua figura ora aparece de costas, ora em *contra-plongée*; Ozai é uma figura muito assustadora para as memórias de Zuko. Sendo assim seu rosto é visto pela primeira vez quando Zuko após retornar redimido para com sua honra, prostrado ele vê seu pai aproximando dele, a face de seu pai é revelada junto com a frase “*welcome home*”. Para o pai, de forma geral no monomito, só se aceita cuidar do filho aqueles que tiveram submetidos integralmente aos testes. (Campbell, 2007. p130)

É importante notar que o processo de sintonia com o pai não resulta necessariamente em concordância, podendo ser este um momento de união ou de quebra definitiva. Como o de todo herói, Zuko retorna transformado a sua terra de origem. Não é mais o menino que foi banido pelo pai e forçado a uma infrutífera caçada ao redor do mundo. O ambiente da corte já não o satisfaz, a guerra não parece certa a ele e o jovem é constantemente remoído pelo remorso de sua atitude.

Sua irmã dá a ele o crédito de assassinar o avatar sobre a desculpa de que depois de tantos esforços em prol da nação ele merece um pouco de glória, ela desconfia, contudo, que ele acredita que Aang possa ter sobrevivido ao ataque de sua irmã, apesar de recusar-se a falar isso em voz alta. Zuko reforça sempre veementemente que o Avatar está morto, apesar de realmente desconfiar que ele possa ter sobrevivido ao ataque de sua irmã, talvez por medo de uma nova caçada se iniciar ou por medo de uma nova desgraça à sua honra desabar novamente em cima de seus ombros.

Zuko vai se misturando, seu retorno não é como ele esperava, a glória que ele desejava não lhe cai bem, mas prossegue cada vez mais apático ao que lhe acontece. Até que um novo chamado acontece e um novo ciclo se inicia.

## **2.2 Jornada de redenção**

Ao fim da primeira jornada Zuko retorna para seu ponto de origem: o palácio da Nação do Fogo. O lugar em que outrora ele vivera toda sua vida em relativa paz. Relativa pois apesar de constantemente ele ser desprezado e humilhado pelas pessoas ao seu redor, entendia o local como sendo verdadeiramente aquele o qual ele pertence e também por não contestar àquela época o estilo de vida que tinha.

Isso tudo muda após seu retorno... Veja, Zuko viveu boa parte de sua vida confinado no palácio da Nação do Fogo, quando saía de lá ia para lugares frequentados pela alta sociedade de sua casta. De tal forma, o menino sempre teve uma visão de mundo limitada estritamente ao que lhe foi ensinado quando ainda criança.



À direita Zuko durante a primeira temporada, à esquerda Zuko quase ao fim da segunda.

Transformação também é visual.

Isso justifica sua relutância durante o primeiro arco da sua jornada em mudar suas atitudes diante dos acontecimentos retratados ao longo da série. A mudança, no entanto, é coerente. Zuko sai de casa aos quatorze anos e finalmente encontra o Avatar com dezesseis anos, história de Avatar -as três temporadas- decorre, narrativamente, em pouco menos de um ano. Ora, uma transformação tão grande não poderia acontecer de forma fácil ou ingênua.

Da mesma forma corrobora para sua transformação a juventude do menino. Zuko com apenas dezesseis anos é mais suscetível a mudanças que, provavelmente, um Zuko bem mais velho e experiente ao descobrir o avatar. Para essa hipótese, se levarmos em consideração a grande obsessão do garoto com apenas dois anos de buscas, o personagem poderia ser levado a apenas dois caminhos caso sua vida fosse toda dedicada a isso: ele ter abandonado/desistido de sua busca há muito tempo ou sua obsessão crescido de forma tão exponencial que qualquer mudança seria improvável. Como dificilmente qualquer autor criaria um personagem do primeiro modelo, podemos inferir que seria deveras inverossímil, ou, no mínimo improvável, um personagem como um hipotético Zuko mais velho passar por uma transformação tão acentuada em seu caráter.

Voltando à sua jornada final na série televisiva, Zuko agora encontra-se novamente em sua vida cotidiana. Ele tem seu **retorno transformado** e vive alheio ao que acontece ao seu redor. A alegria de ser recebido de volta ao seio de sua família bem como da aprovação de seu pai entra em conflito em seu interior com a culpa pela sua cumplicidade no possível assassinato de Aang.

É importante ressaltar que a culpa é gatilho para a redenção. Segundo o modelo tradicional de pensamento ocidental, baseado na tradição cristã, conforme Ricoeur (apud Faria, 2012) o perdão ao pecado vem junto ao arrependimento, porém, para Zuko redimir-se não é tão fácil como arrepender-se apenas. Portanto, nessa nova jornada do menino, seu **chamado para aventura** não é apenas um fato isolado, a própria culpa o impele de volta à um novo ciclo que é mais que apenas uma nova *Jornada do Herói*, dessa vez Zuko é jogado – ou se joga – em uma **Jornada de**

**Redenção** para sua alma<sup>21</sup>, as pessoas que feriu e magoou, e também a si.

Apesar de usarmos a *culpa* como fator chave para o que o levou a finalmente rebelar-se de vez contra seu pai e seu povo, houve sim um fato singular que desencadeou toda essa nova jornada. Referenciando sua primeira jornada, Zuko é novamente convidado a participar de um conselho de guerra com os generais de seu pai. Lá ele escuta o plano deles para dar um fim na guerra e de quebra no reino da terra.

Os dobradores de fogo tiram sua força do sol, porém, a cada cem anos o céu é cortado por um cometa<sup>22</sup> que passa muito próximo a atmosfera e queima “com a força de cem sóis”, como diria o Senhor do Fogo Oozai em um dos episódios finais, o que dá àqueles que usam o fogo como dobra um incrível poder incinerador. Pois bem, logo Zuko descobre que seu pai pretende usar esse poder para queimar todo o reino da terra. Chocado com essa revelação, Zuko foge.

Esse novo **chamado para a aventura** para Zuko é substancialmente diferente daquele que o levou aos calcanhares do Avatar no início da série: se no primeiro caso ele parte à aventura porque precisa recuperar sua honra, ou seja, por motivações puramente egoístas<sup>23</sup>, nesse segundo momento o que o realmente transforma de vilão à herói, é o desejo de salvar o Reino da Terra e ajudar Aang se tornar um avatar completamente realizado<sup>24</sup>.

O garoto então foge e decide se aliar aos seus antigos inimigos oferecendo ensinar a Aang como fazer a dobra de fogo como forma de ajudá-los na guerra contra sua própria pátria e a fim de redimir-se. E nesse momento outra fase do *monomito* aparece de uma forma um pouco diferente; a **recusa do chamado** não acontece por parte do herói como é usual. Dado as traições, armadilhas e tramóias que Zuko havia realizado contra os protagonistas da série, não há qualquer chance destes o aceitarem logo de cara. De tal forma que a **passagem pelo primeiro** limiar, ou seja, a entrada em um mundo novo e desconhecido, é a aceitação do grupo que Zuko esteja entre eles.

Sendo assim o **caminho de provas** de Zuko não é apenas a aventura que ele passa, e sim tentar convencer a turma de Aang que ele dessa vez ele *realmente* mudou e quer os ajudar a derrotar seu pai. Sendo assim, Zuko deve realizar uma tarefa para da um do grupo<sup>25</sup>.

Essas tarefas não são como missões que Zuko é enviado a realizar. Cada uma delas tem o papel de aproximar Zuko de um membro específico do grupo, além de fazer que ele revise algum erro que cometeu em sua jornada; com Katara ele a ajuda a encontrar o assassino de sua mãe. Nesse caso um Zuko que sempre se conduziu pelo ódio, tenta convencer a menina que a vingança contra

---

21 Aqui não representa caráter espiritual, apenas alegoria para sua consciência.

22 Cometa “Sozin”, nomeado após o Senhor do Fogo Sozin usa-lo para destruir os Nômades do Ar no início da grande guerra.

23 Ainda que se advogue que ele foi expulso pois se preocupou com outrem, tentando salvar um dos regimentos de seu exército levantando-se contra seu pai em uma reunião de guerra. O que realmente o impulsiona a seguir sua jornada e portanto o verdadeiro chamado, é o desejo egoísta de ser aceito novamente.

24 Um avatar quando domina os quatro elementos.

25 Exceto para Toph, que acredita que ele realmente se redimiou desde o princípio.

àquele homem é vã. Com Sokka, irmão de Katara, ele o ajuda a salvar o pai e a namorada do garoto de uma prisão da Nação do Fogo. Lá ele revisita os terrores causados pelo seu povo, estes que ele outrora fez parte.

Com Aang a tarefa assume caráter mítico. Quando Zuko é finalmente aceito e inicia seu treinamento com Aang, ele se vê incapaz de conjurar fogo e doravante incapaz de treinar Aang nas artes daquela dobra. Essa tarefa acaba culminando no trecho do *monomito* do **auxílio sobrenatural**. Tentando entender o que aconteceu com sua dobra, Zuko e Aang partem às ruínas de ancestrais da Nação do Fogo, lá eles acreditam que podem encontrar as respostas para a incapacidade de Zuko em dobrar o fogo novamente. Acontece que acabam se deparando com um povoado ainda persistente que os leva a serem julgados pelos antigos deles. Nesse momento, Aang e Zuko descobrem os dois últimos dragões vivos, e estes os ajudam a dominar – rapidamente – a dobra de fogo.

Esta figura representa o poder benigno e protetor do destino. A fantasia é uma garantia – uma promessa de que a paz do Paraíso, conhecida pela primeira vez no interior do útero materno, não se perderá, de que ela suporta o presente e está no futuro e no passado (..) e de que, embora a onipotência possa parecer ameaçada pela passagem de limiares e pelos despertares da vida, o poder protetor está para todo o sempre, presente ao santuário do coração (...) (CAMPBELL, 2007, p.76)

É importante ressaltar o possível significado que perder sua capacidade de manipular o fogo tem para ele. A dobra não era apenas uma das habilidades de Zuko compartilhada por milhares de pessoas de sua nação, dobrar o fogo faz também parte de sua personalidade e da essência do garoto. Veja bem, em um dos momentos ele afirma sempre ter usado a raiva como combustível e que agora essa raiva havia escapado-lhe. Outra coisa precisaria ser usada para queimar. Dessa forma, recuperar a dobra de fogo, para Zuko, é também recuperar sua essência como ser humano, mas não apenas isso, seguindo essa linha de raciocínio, buscar outro fator que não o ódio para combustar seu poder é a necessidade de transformar-se como ser humano: a transformação final do vilão em herói.

Após o encontro com os dragões Zuko finalmente consegue recuperar sua habilidade em dobrar o fogo, tornando-se, assim, mentor de Aang. É curioso notar, contudo, o fato de ao mesmo tempo que ele mentora o Avatar na dobra de fogo, ele tutorado por todo o grupo. Ora, pois se Zuko foi sempre mal e poucas vezes soube demonstrar afeto, toda esse novo estilo de vida lhe é desconhecido.

Da mesma forma, assim como Zuko quebra com seu pai no início da primeira jornada, para essa ele havia quebrado com seu tio. Durante as duas primeiras temporadas, Iroh foi além de mentor e tornou-se uma figura paterna para seu sobrinho. Em dado momento, ele chega a mencionar que após a morte de seu filho, Zuko foi a única coisa que lhe restou e que sua estima pelo garoto era, de fato, paternal.

Ao fim da segunda temporada, contudo, quando Zuko se alia a sua irmã para ajudá-la a assassinar o Avatar, ele, por conseguinte, acaba traindo seu tio ao tomar sua decisão. Veja que essa atitude tem o mesmo peso da quebra do filho com o pai. Outro fator importante é que Iroh é membro de uma organização secreta chamada “Lotus Branca<sup>26</sup>”, esta uma ordem sem fronteiras que tem como missão proteger o equilíbrio do mundo. Ou seja, durante toda a jornada, mesmo enquanto tentava ajudar seu sobrinho a capturar o avatar, Iroh tinha em mente um objetivo maior, coisa que ele tentava colocar na cabeça de seu sobrinho sem sucesso; de tal forma, que nesse segundo ciclo toda as ações de Zuko em tentar ajudar o avatar, automaticamente convergem para uma **sintonia** no pensamento do menino para com o do seu tio.

A última provação de Zuko é sua irmã, novamente enfrentá-la é o **encontro com a deusa**. Dessa vez, contudo, o jovem está transformado. Ele agora é capaz de colocar-se diante dela e demonstrar seu talento a fim de superá-la e ganhar a benção final (CAMPBELL, 2007, p119). Zuko e Katara enfrentam uma Azula dominada pela loucura e paranóia. Juntos conseguem derrotá-la e finalmente levam Zuko para sua **apoteose**.

O herói é o patrono das coisas que se estão tornando, e não das coisas que se tornaram, pois e é. 'Antes de Abraão existir, EU SOU'. Ele não confunde a aparente imutabilidade no tempo com a permanência do Ser, nem tem temor do momento seguinte (ou da outra coisa), como algo capaz de destruir o permanente com sua mudança (CAMPBELL, 2007, p236).

Aang derrota Oozai, os dirigíveis que estavam destinados a queimar o Reino da Terra são destruídos por seus aliados. E Zuko retorna ao seu lugar de origem. Dessa vez a transformação é capital, Zuko é o novo Senhor do Fogo. Líder de uma nação que virara as costas à ele pouco tempo atrás, ele finalmente alcançou sua **liberdade para viver**.

## Conclusão

*Avatar – A lenda de Aang* é uma *série fantástica*<sup>27</sup> povoada de de uma gama de personagens altamente trabalhados no que se trata de suas personalidades, motivações e ideais. Os protagonistas foram concebidos de forma complexa, seus passados são recheados de acontecimentos e suas reações, ainda que coerentes, podem sempre surpreender. Por isso essa pesquisa limitou-se a apenas um deles: Zuko, o vilão que se redime ao fim. Sua escolha deveu-se a sua grande

---

26 White Lotus

27 Não adjetivando, mas sim classificando no rol de séries de fantasia.

complexidade, porém principalmente graças sua transformação que pode-se considerar extrema.

A própria definição como vilão é controversa, sendo necessária algumas conseqüências. Veja, como visto anteriormente nessa pesquisa, a classificação deste personagem relegando a ele qualquer um desses adjetivos é contestável. Se analisado sobre diferentes óticas Zuko poderia ou não ser considerado um vilão. Porém, fica claro que essa classificação se deve aos fatores narrativos da série.

Ora, se a série acompanha um grupo e convencionou-se que estes são os *heróis*, dado ao caráter altruísta desses personagens, o código moral que os rege e os resultados de suas ações. É fácil de chegar a conclusão que, sendo o vilão a antítese do herói, aquele que causa ao protagonista os perigos e provas, que tenta impedir a todo custo seu sucesso, Zuko se encaixa *perfeitamente* nessa classificação.

Era claro o potencial dessa pesquisa em tornar-se extremamente direcionada, por isso faz necessário, a princípio, contextualizar o leitor ao universo em que o personagem está inserido, afinal a série passa-se em uma realidade alternativa e fantasiosa. O universo da série foi então resumido de forma a situar, ainda que brevemente o leitor ignorante no assunto sobre os aspectos mais peculiares do contexto em que o objeto de estudo está inserido.

Uma breve introdução ao *monomito* de Campbell pincelando algumas passagens da série ajudaram a entender um pouco da teoria **base** utilizada nessa pesquisa. Explicar o monomito exemplificando com as ações que Zuko toma durante a narrativa mostrou-se fundamental; usar das comparações com os fatos narrados na série, mesmo que de forma ligeira, ajudam mesmo àqueles sem contato prévio com série a entender os resultados da análise que vieram a ser obtidos nos capítulos posteriores deste artigo.

Feito isso, uma abordagem direta ao personagem foi feita de forma a nos situarmos na narrativa específica de Zuko. Neste ponto um mergulho mais profundo na natureza do menino e a compreensão de suas atitudes ao longo da série, afinal, uma série que propõe-se a personagens tão densos necessita dar a eles base emocional para justificar suas transformações e atitudes ao longo da narrativa.

O uso do *monomito* nessa pesquisa para auxiliar na análise do personagem foi feita graças ao seu caráter cíclico, uma vez que o último passo da jornada pode ser o predecessor do primeiro, e entendendo que Zuko ao longo de toda a série animada passou por duas grandes jornadas que culminaram em sua transformação. Desta forma, foi possível analisar, a partir do mesmo referencial teórico, o personagem de dois vieses distintos: o vilão e o herói. Da mesma maneira em que pudemos observar que iniciar uma nova jornada, ou seja, mudar seu objetivo inicial, apenas é possível, ao menos neste caso, finda a primeira jornada.

Sendo assim, Zuko é uma figura de transição, sua imagem de vilão humanizado é um

artifício usado na narrativa a fim de facilitar o entendimento às questões da Nação do Fogo. Ele não é apenas mestre de Aang ao lhe ensinar como dobrar o fogo, mas também quando o faz entender que a história da nação do fogo tem dois lados. A transformação que ele passa auxilia em deixar a narrativa mais crível, tendo em visto que seres humanos são mutantes, suas percepções de mundo variam de situação para situação, bem como suas ideias e ideologias.

## **BIBLIOGRAFIA**

ARANTES, Aldinéia Cardoso. **Estatuto do anti-herói: estudo da origem e representação, em análise crítica do satirycon, de Petrónio e Don Quixote, de Cervantes.** Maringá, [s.n], 2008.

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

FARIA, Mônica. **Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos.** Porto Alegre, 2012.

FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói.** São Paulo, Editora Brasiliense, 1984.

JUNG, C. G. **Eu e o inconsciente.** Petrópolis, Vozes, 1978.

PEGORARO, Olinto. **Ética dos maiores mestres através da história.** Petrópolis, Vozes, 2010.