

Profa. Dra. Alleid Ribeiro Machado  
Profa. Dra. Elaine Cristina Prado  
dos Santos

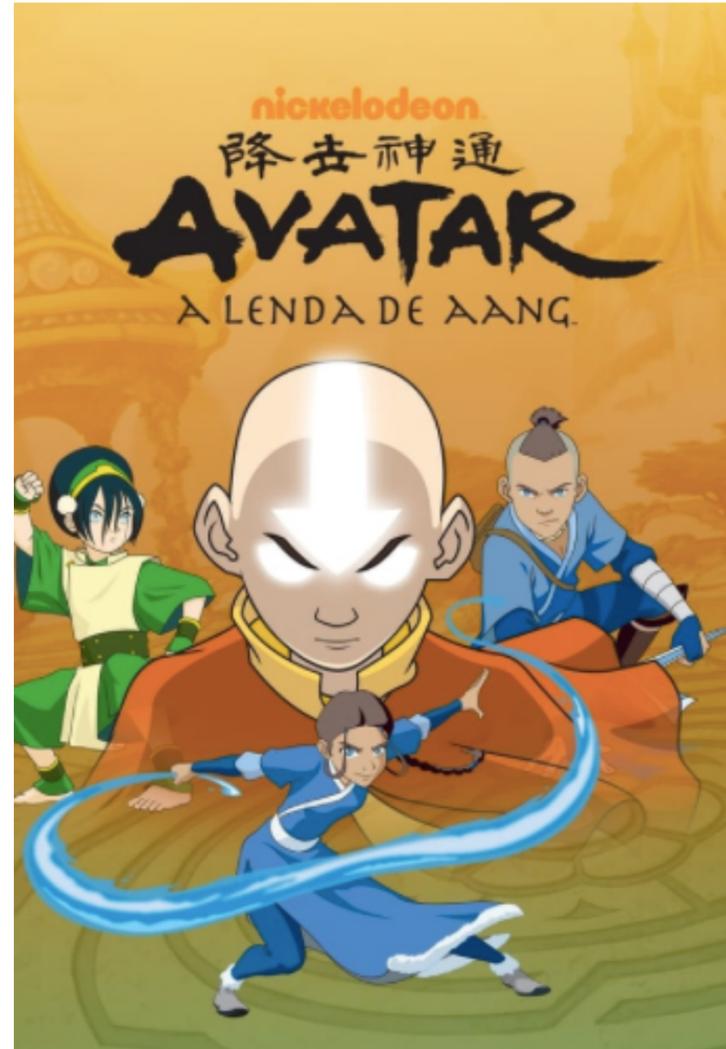


A N A R R A T I V A F I C C I O N A L :

V O Z E S , T E M P O S E E S P A Ç O S

Por Marcelo Jucá

Narrativa Ficcional: vozes,  
tempos e espaços



A NARRATIVA DE HERÓI NA SÉRIE  
ANIMADA AVATAR: A LENDA DE AANG

JORNADA, SUBVERSÃO E RELAÇÕES  
COM TEMAS CONTEMPORÂNEOS

O artigo analisa a jornada do herói no universo da série animada Avatar, identificando o percurso de Aang, protagonista da série original. A interpretação investiga os atos nas narrativas em relação aos 17 passos descritos por Joseph Campbell, assim como em seguida compará-los e relacioná-los de que forma dialogam com temas contemporâneos.



## RESUMO

A proposta do artigo era comparar os 17 atos narrativos em Aang e na série Korra, que vem logo em seguida, e assim analisar os pontos em comum e como cada jornada avança e se diferencia. Contudo, para o artigo em aula, dado o número de páginas a proposta ficou muito longa e será retomada em outra oportunidade.



**ANTES, PORÉM**

# A NARRATIVA DE HERÓI NA SÉRIE ANIMADA AVATAR: A LENDA DE AANG

1 A SÉRIE ANIMADA

2 UNIVERSO AVATAR

3 A LENDA DE AANG

4 17 PASSOS DE CAMPBELL

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

6 REFERÊNCIAS

# 1 A SÉRIE ANIMADA

Estreou em 2005, nos Estados Unidos, país original da produção, e sendo lançada no Brasil no mesmo ano pelo canal de assinatura Nickelodeon.

Não pode ser considerada um anime.

Sucesso e continuidade com outra série animada, A Lenda de Korra, adaptação live-action para o cinema, aventuras inéditas em quadrinhos.

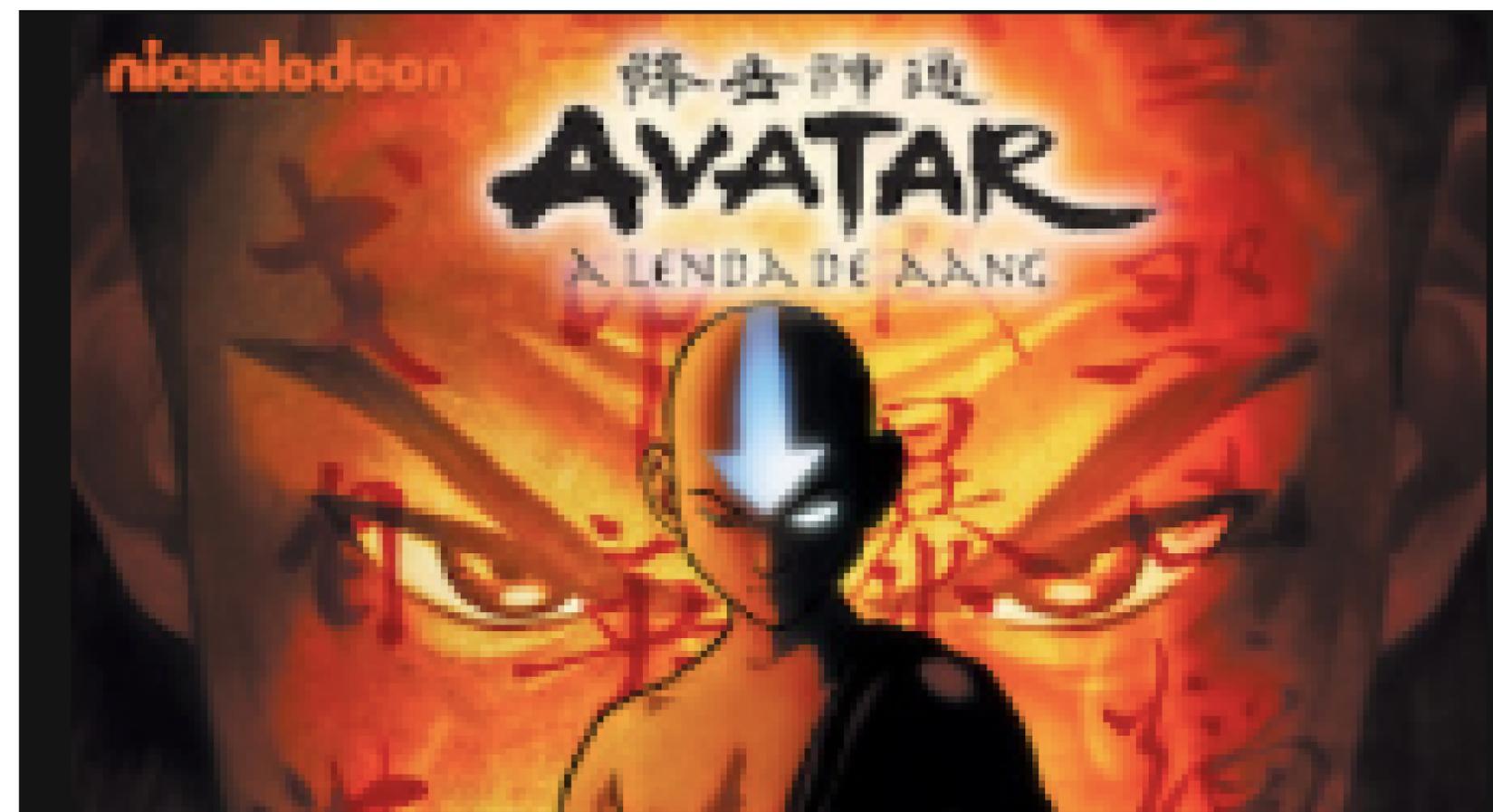


## 1 A SÉRIE ANIMADA

Possível "renascimento" na Netflix.

Presente no catálogo desde o começo, quando a assinatura era menos que R\$ 10,00, ainda segue firme , além de contar com a continuação Korra.

Além disso, a Netflix é responsável pela nova série live-action.



**Nath Bianco**

Oi **Netflix**, tudo bem? Por favor, acabe com uma discussão aqui na baia do escritório, por que vocês falam "A NETFLIX"?

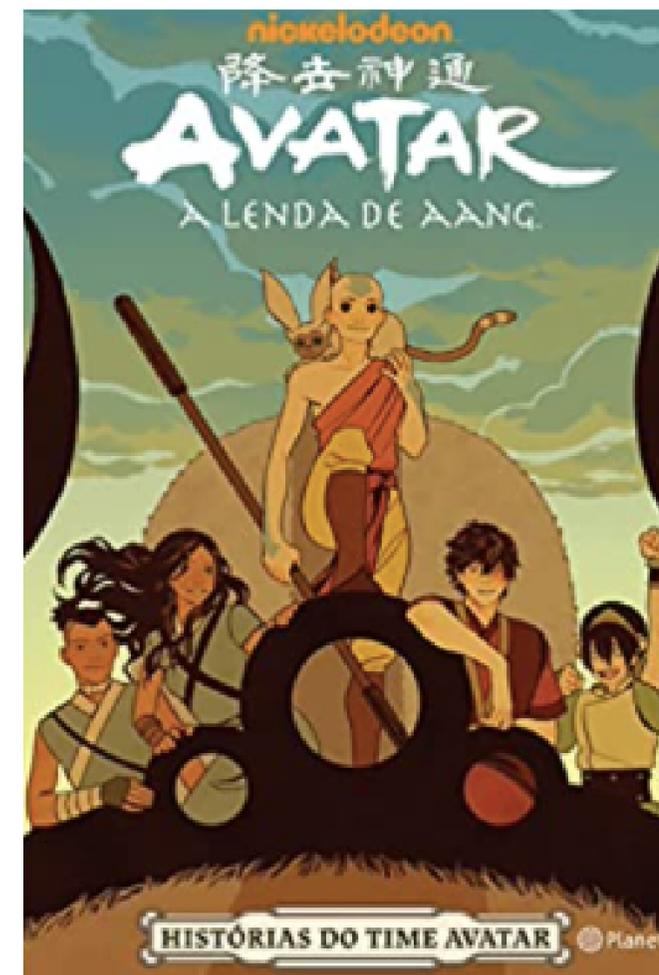
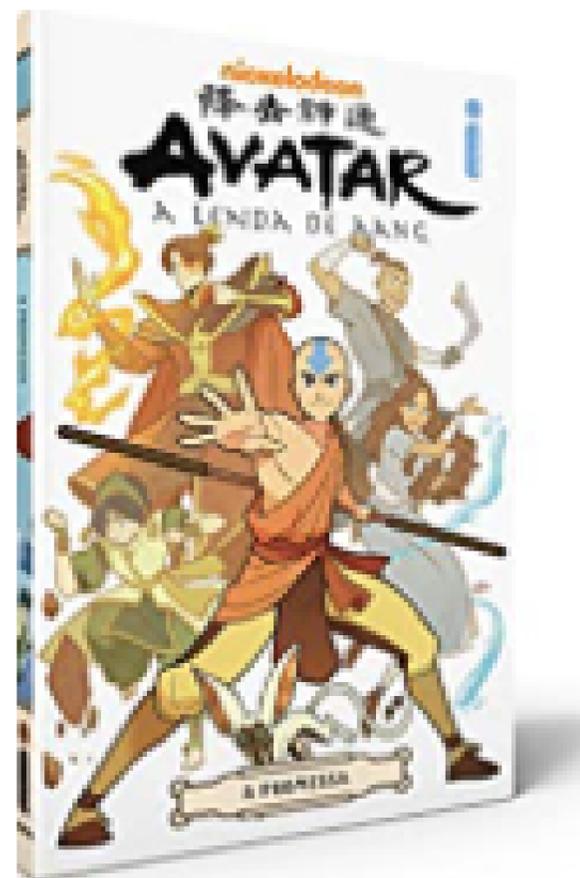
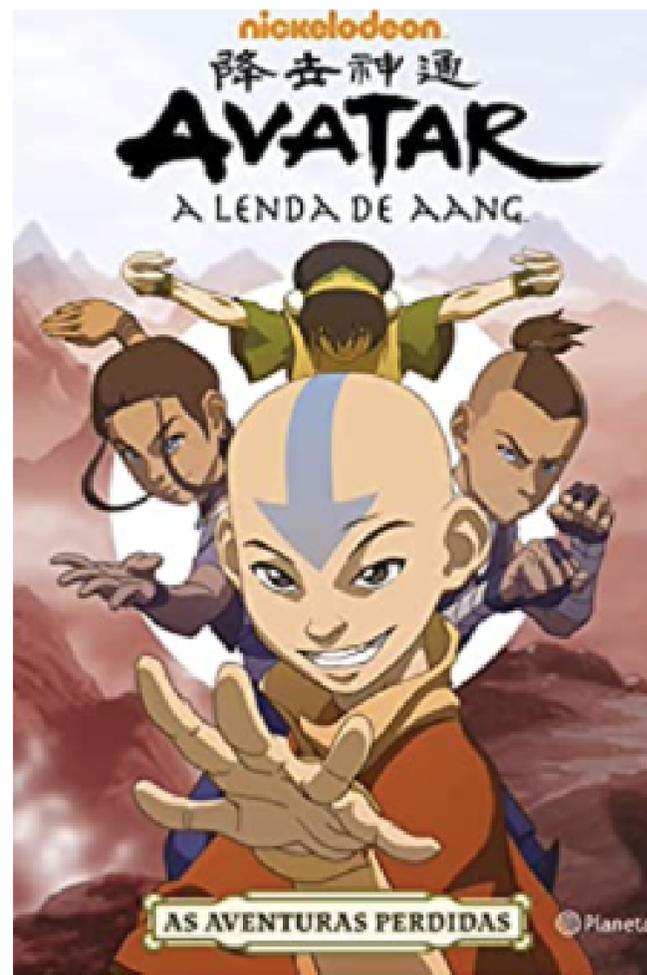
Qui às 16:07 • Curtir • 11 • Responder

**Ver mais 15 respostas**



**Netflix** Porque sou menina.

# 1 A SÉRIE ANIMADA



# 1 A SÉRIE ANIMADA



1

A SÉRIE ANIMADA



# 1

## A SÉRIE ANIMADA



Avatar: The Last Airbender - Aang on Airscooter Pop! Exclusive  
★★★★★ 39  
R\$174,15



Gallery Avatar Gallery Aang PVC Statue Diamond Select  
★★★★★ 139  
R\$700,00



Caneca Personalizada Avatar a Lenda de Aang (100% Preta)  
★★★★★ 6  
R\$10,00



Pop Legend of Korra - Korra Avatar State Exclusive  
★★★★★ 727  
R\$100,00



Avatar & Legend of Korra Complete Series Collection [Blu-ray]  
Dee Bradley Baker  
★★★★★ 1.221



Funko Pop 940 Aang Spirit Avatar The Last Airbender, Multicolor  
★★★★★ 798  
R\$110,10

## 2 UNIVERSO AVATAR

O universo Avatar é ambientado em um mundo em que algumas pessoas possuem o poder de manipular um dos quatro elementos fundamentais: água, terra, fogo e ar.

O inconsciente (apesar de não ser referenciada de forma tão clara), está intrinsecamente conectado com a manipulação dos elementos e no contorno das personagens, suas personalidades e modos de estar no mundo.



## 2 UNIVERSO AVATAR

Para Bachelard, a imaginação material e dinâmica, expressa através dos padrões recorrentes dos quatro elementos alquímicos (água, terra, fogo e ar), é a linguagem primária do inconsciente.

(GOMES, 2015 apud Bachelard)

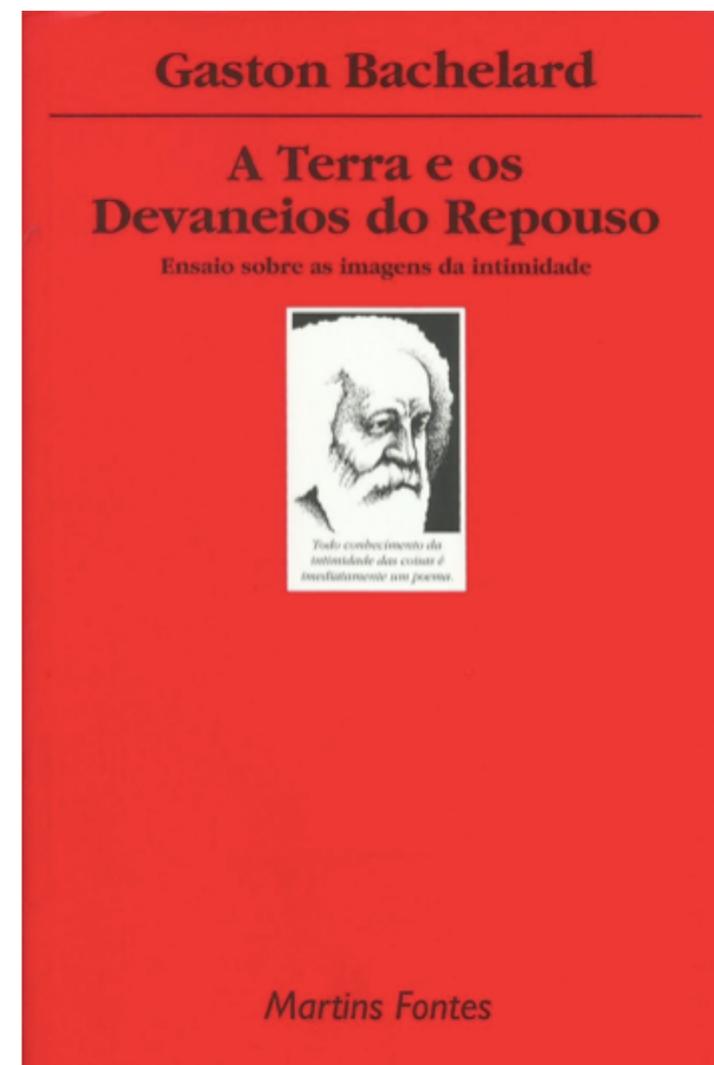
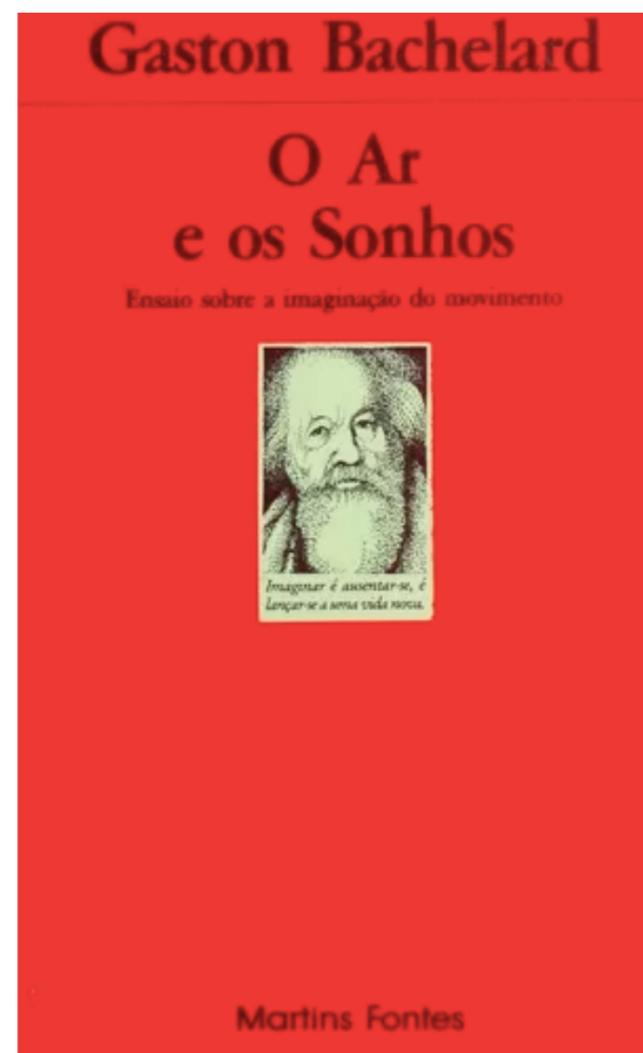
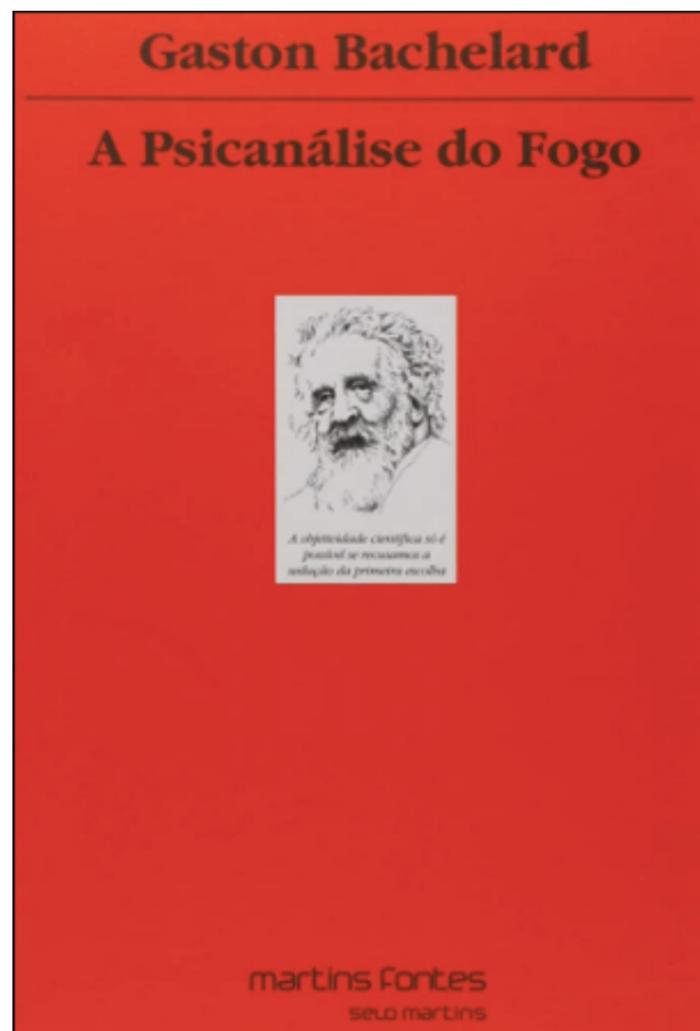


"A poética da imaginação material é (...) uma liberação do espírito do peso do passado com uma conseqüente abertura sincronizada para o futuro e para a companhia dos quatro grandes reinos da natureza, representados nos quatro elementos água, fogo, terra e ar.

Os alquimistas pensavam na combinação dos quatro elementos e de suas propriedades, a saber, umidade, secura, dureza, maciez, doçura, amargor etc., como dando origem, em suas combinações, a todos os corpos e matérias existentes.

Identifiquei nos artesãos que encontrei esse mesmo tipo de imaginação autônoma. Eles são como que guiados por uma vontade que neles se desenvolve e à qual observam, através de sensações físicas, sentidas e imaginadas" (CRUZ, 2010)

## 2 UNIVERSO AVATAR

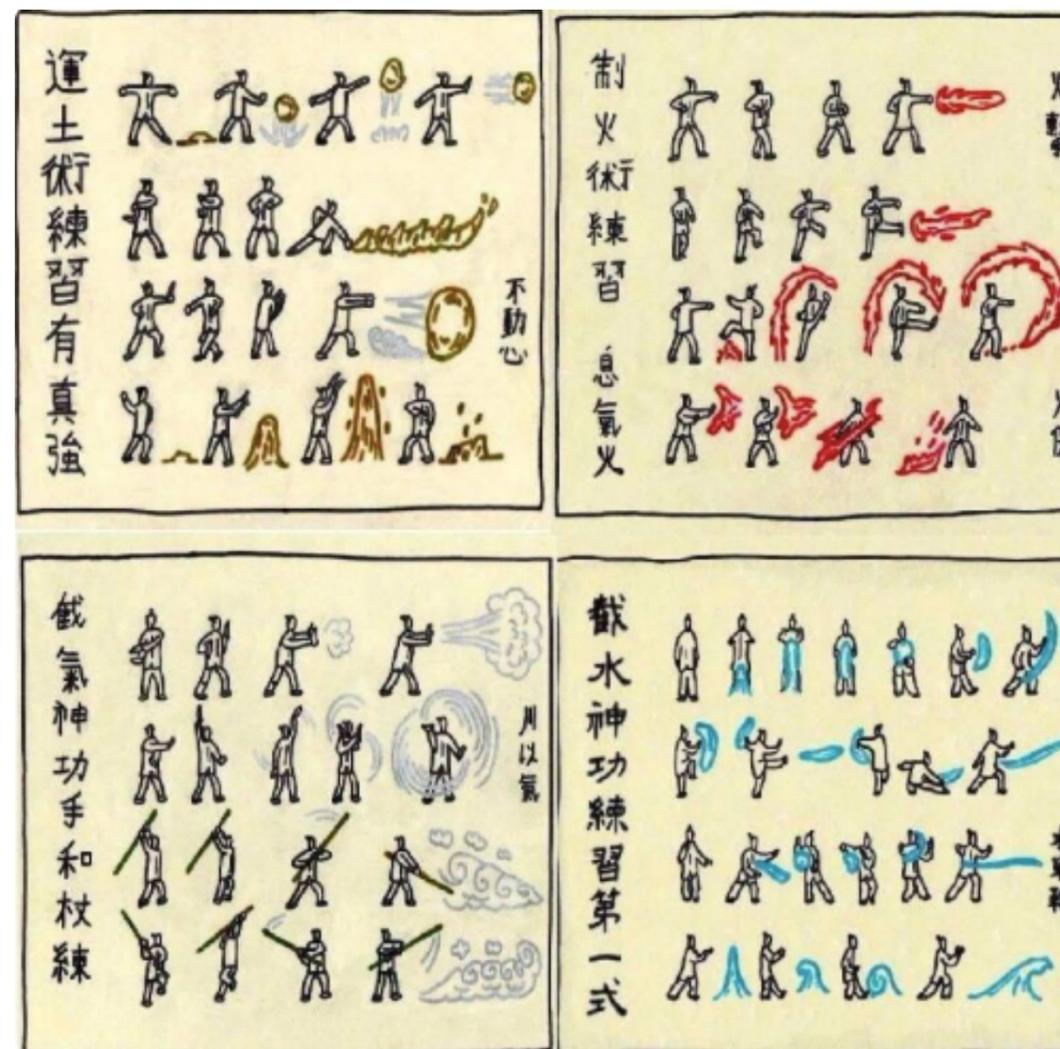


## 2 UNIVERSO AVATAR

O elemento como ideia de extensão do próprio corpo. No nosso cotidiano ouvimos exemplos assim para jogadores de futebol e outros esportistas, músicos e assim por diante.

Na série usam o termo DOBRA para se referir à manipulação do elemento.

Usada como ferramenta, defesa ou arma de ataque, a dobra envolve uma mistura de movimentos marciais e telecinesia (arte de mover objetos com a mente).



## 2 UNIVERSO AVATAR

Animais curiosos, basicamente junções dos da nossa realidade, como pato tartaruga, vaca hipopótamo.

O mundo espiritual coexiste em paralelo e o AVATAR é o elo entre eles.

O AVATAR não é secreto, ele é aguardado. E vive ciclos de reencarnações, cada nova vez em uma das quatro nações.

Presença de muitas mitologias.



### 3 A LENDA DE AANG



### 3

## A LENDA DE AANG



No enredo de Aang, as coisas possuem traços claros, bem definidos, trazendo transparência e fácil compreensão para a situação e contexto do mundo em que estão inseridos, assim como no caráter e características das personagens.



Cada nação compõe uma sociedade diversa, com características e culturas próprias, visualmente diferenciadas na geografia e clima que habitam, as vestimentas, comércios e relações com a sociedade.



O mundo é composto por quatro nações, sendo relacionadas aos elementos: Nação do Fogo; Nômades do Ar; Tribos da água e Reino da Terra.



Enquanto o Fogo flerta com conquista e poder, o Ar cultiva um estilo de vida de desapegos e bom humor, na Terra há uma valorização do capital e hierarquias, enquanto a Água varia como a maré e se adapta conforme a situação.

### 3 A LENDA DE AANG

No atlas de imagens, as imagens materiais do cosmos ocupam um lugar central, sobretudo quando elas colocam em jogo os quatro elementos cosmológicos, já valorizados pelas grandes cosmologias no Ocidente (fogo, água, ar e terra).

A imaginação é mais ativa e criativa, na medida em que se nutre mais das matérias elementares e de suas conotações do que de suas formas espaciais e seus movimentos.  
(BACHELARD)

A série conta, usa todas as palavras necessárias, mas não se prende a comentar (ou ruminar o fato) que nesta guerra de cem anos, uma epopeia, houve um genocídio.

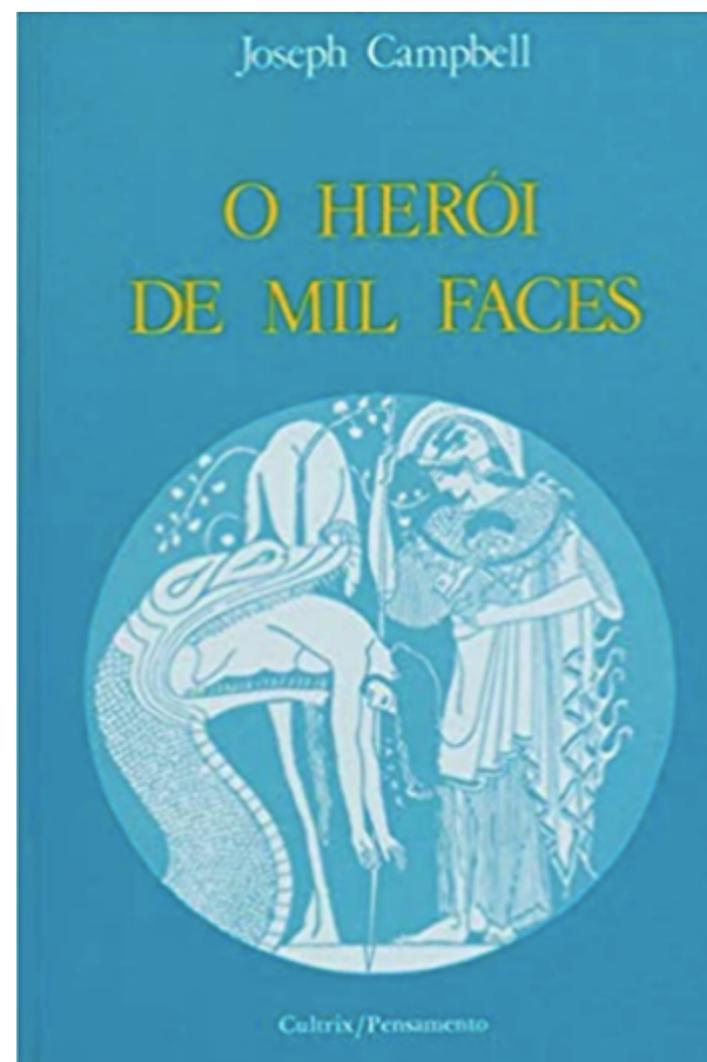
A partir deste estalo, a série abre diálogo para tiranias, diversidade, fake news, ganância, entre outros temas que seguem muito presentes em nosso contemporâneo, sem deixar de visitar as mitologias e abrir espaço para um mundo espiritual .

### 3 A LENDA DE AANG

A série é dividida em três temporadas, sendo chamadas de

"Livro 1: água"; "Livro 2: terra"; "Livro 3: fogo".

De saída, pode-se perceber uma alusão (é provável que proposital) ao conceito de Joseph Campbell, em Herói de Mil Faces (1949), sendo:



Livro 1: Água - A partida  
Livro 2: Terra - A iniciação  
Livro 3: Fogo - O retorno

Por que não tem o livro 4 - ar?

É exatamente a cultura que foi dizimada. Aang, atual Avatar, é o último sobrevivente.

# 3

## A LENDA DE AANG

### A PARTIDA:

- 1 - O chamado à aventura
- 2 - A recusa do chamado
- 3 - O auxílio sobrenatural
- 4 - A passagem pelo primeiro limiar
- 5 - O ventre da baleia

### A INICIAÇÃO

- 6 - O caminho de provas
- 7 - O encontro com a deusa
- 8 - A mulher como tentação
- 9 - A sintonia com o pai
- 10 - A apoteose
- 11 - A última benção

### O RETORNO

- 12 - A recusa do retorno
- 13 - A fuga mágica
- 14 - O resgate com auxílio externo
- 15 - A passagem pelo limiar do retorno
- 16 - Senhor dos dois mundos
- 17 - Liberdade para viver

Joseph Campbell, em Herói de Mil Faces (1949)

# 4

## 17 PASSOS DE CAMPBELL

### Relacionando com a jornada de Aang

#### A PARTIDA:

##### 1 - O chamado à aventura

Após a morte do Avatar Roku, o espírito reencarna em Aang, dos Nômades do Ar. Descoberta cedo sua identidade, passa a receber o treinamento direcionado. Ser descoberto o Avatar com apenas 12 anos de idade já é um chamado, potencializado aqui no caso de ele ter que adiantar seu treinamento (aprender todas as dominações), dado ao perigo iminente dos avanços e destruições da Nação do Fogo.

##### 2 - A recusa do chamado

No começo é tranquilizado e orientado por seu mentor e amigo. Contudo, os demais instrutores e responsáveis pressionam a completar logo o treinamento. Nisso, o personagem pega seu bisão voador (é o animal que acompanha os dobradores de ar) e foge assustado sem avisar ninguém. Destaque para a fala no segundo episódio, quando confrontado por que não contou que era o Avatar para os novos amigos, responde "Porque... eu nunca quis ser."

# 4

17 PASSOS DE CAMPBELL

## Relacionando com a jornada de Aang

### 5 - O ventre da baleia

Início do treinamento da dobra de água, um grande exército invade a cidade, provocam destruição, mortes e assassinam o Espírito da Lua que vivia na personificação de um peixe, no santuário interior. Tal fato desencadeia o Estado Avatar de Aang pela primeira vez, aqui entendida como a relação que Campbell faz da passagem mágica, um renascimento, onde o herói ultrapassa os limites do mundo visível.



# 4

## 17 PASSOS DE CAMPBELL

### Relacionando com a jornada de Aang

A INICIAÇÃO - Livro 2: Terra

6 - O caminho de provas

Resumindo Campbell, o herói caminha por paisagens oníricas na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. É basicamente o enredo de toda a segunda temporada, com Aang atrás de mestres para treiná-lo, aperfeiçoando o que já sabe, enrolando a Nação do Fogo e resolvendo pequenos conflitos por onde passa.

10 - A apoteose

A apoteose é o momento de exaltação e glorificação. A cena é um confronto direto e mortal dos quatro personagens principais: Aang e Katara contra Zuko e Azula. Em meio à batalha, Aang desbloqueia seu chacra final e acessa o Estado Avatar, mas antes de qualquer movimento, é ferido gravemente por Azula, caindo inconsciente. Portanto, a glória, afinal, fica com os vilões. Eles celebram a suposta morte do Avatar e a garantia da permanência da Nação do Fogo no poder de todo o mundo.

# 4

17 PASSOS DE CAMPBELL

## Relacionando com a jornada de Aang

A INICIAÇÃO - Livro 2: Terra

11 -A última benção

A última cena revela Katara, dominadora de água e curandeira, utilizando um elixir mágico que ganhou de presente, e salva a vida Aang, que retorna dos mortos.



# 4

## 17 PASSOS DE CAMPBELL

### Relacionando com a jornada de Aang

#### O RETORNO

##### 12 - A recusa do retorno

O início da terceira temporada converge com o início do último ato descrito por Campbell. Após semanas desacordado, recuperando-se do ferimento mortal, por um breve período Aang passa pela etapa da recusa, não querendo sair do navio em que está escondido. Ele está fraco e com medo e acredita que falhou na sua missão. Após uma discussão com Katara e apontar seus erros e enfrentar de vez o Senhor do Fogo, diz que "precisa se redimir, preciso recuperar minha honra." (AVATAR, Livro 3, ep.1). Nisso, Aang mais uma vez foge.

##### 13 - A fuga mágica

Há uma cena simbólica - É exatamente o que Campbell (2007, p.200) diz com "uma variedade popular da fuga mágica é aquela na qual são deixados objetos no caminho para falarem pelo fugitivo e retardarem a perseguição."

# 4

## 17 PASSOS DE CAMPBELL

### Relacionando com a jornada de Aang

#### 13 - A fuga mágica

Além disso, o episódio mostra Aang conhecendo como "aluno infiltrado" uma escola da Nação do Fogo. Descobre que o que é ensinado é algo bem diferente da realidade, uma comprovação de fake news para alienar as crianças. É uma ditadura velada para a própria população. compreender mais das coisas e incentivá-lo ainda mais em sua jornada de salvar o mundo, salvar esses inocentes, fazendo-os literalmente sorrir e dançar (algo proibido na Nação do Fogo).



# 4

## 17 PASSOS DE CAMPBELL

### Relacionando com a jornada de Aang

#### O RETORNO

#### 15 - A passagem pelo limiar do retorno

O fim da batalha, enfrenta o seu grande oponente, o Senhor do Fogo. Contudo, para além do enfrentamento direto e físico, o que angustiava o Avatar era a sugestão de ter que lhe tirar a vida, tamanha maldade acometia o oponente. Aang, um nômade do ar, é um pacifista (e vegetariano) por natureza, é contra matar (o que é curioso, pois seus Avatares antigos, de outros elementos, aconselharam e sugeriram matar o oponente). Sem uma solução clara, Aang apenas se defende e tenta por toda a luta dialogar.



# 4

17 PASSOS DE CAMPBELL

## Relacionando com a jornada de Aang

### O RETORNO

#### 15 - A passagem pelo limiar do retorno

Em Estado Avatar, Aang retira a dominação do Senhor do Fogo, tornando-o somente humano e poupando sua vida. Escreve Campbell: "Eis a última tarefa do herói. Como retraduzir, na leve linguagem do mundo, os pronunciamentos das trevas que desafiam a fala?" E mais adiante, "o herói que retorna, para completar sua aventura, deve sobreviver ao impacto."



# 4

## 17 PASSOS DE CAMPBELL

### Relacionando com a jornada de Aang

#### O RETORNO

##### 16 - Senhor dos dois mundos

Prestes a entrarem em um evento, Aang e Zuko se encontram. Diz o novo Senhor do Fogo não acreditar que apenas um ano antes, sua motivação principal era caçar o Avatar, e agora... ao que Aang responde, "somos amigos." É uma grande metáfora dentro da estrutura de Campbell. O senhor Avatar que encerrou a guerra e o senhor Avatar que conscientemente domina a conexão entre o mundo físico e espiritual, respeitando o passado mas promovendo as mudanças que o tempo exige.

##### 17 - Liberdade para viver

Qual é o significado da passagem e retorno, de toda a jornada, questiona Campbell. "O herói é o patrono das coisas que estão se tornando", afirma. É a liberdade de um mundo eticamente estruturado em sua persona, tempo de reconstrução e paz. E o Avatar finalmente recebe o beijo de Katara. O amor venceu.



Como visto na ambientação da série animada Avatar, de saída a narrativa dialoga com temas contemporâneos, entre eles genocídio, fascismo, fake news, diversidade, guerras por poder, perdão, esperança e, principalmente, o descobrir do "eu". Pois, se fosse para definir um denominador comum para todos os personagens, seria o da jornada da descoberta, entender seus desejos, éticas e pelo que cada um vai lutar.

O foco principal, os 17 passos da jornada de herói descrita por Campbell são, sem espaço para dúvidas, seguidos de forma quase didática.

Mérito para a série animada que soube utilizar a estrutura narrativa sem deixá-la chata, massante e datada. Por meio de personagens cativantes, conflituosos e que se desafiam a amadurecer enfrentando seus medos por um bem maior, talvez seja deles a responsabilidade pelo constante interesse por Avatar.

# 5

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

C.S. Lewis em *Sobre Histórias* (1966), comenta um pouco sobre:

os leitores que se centram apenas na sensação de serem surpreendidos, excitados e, em seguida, confortados não vão se preocupar tanto com as peculiaridades da história.

Basta saber uma fórmula e aplicá-la de forma coerente e com certa habilidade que, pronto, causou uma empolgação no leitor — e é isso o que ele quer. Mas há os leitores, como Lewis e Tolkien, que se interessam muito mais pelas particularidades das histórias:

quem são aqueles povos, qual era a sua cultura, a sua língua, o seu modo de pensar, o seu passado e os seus costumes.

É verdade que tanto Frodo quanto Luke Skywalker tiveram de enfrentar uma provação máxima antes de voltarem para “casa”, mas o primeiro teve de tentar destruir um artefato mágico na Terra-média, enquanto o outro teve de enfrentar o próprio pai numa galáxia muito distante. A especificidades nesses universos fazem toda a diferença, e a mensagem que cada uma quer passar também (CASAGRANDE, 2020)

- ALENCAR, Thiago L. O animê: públicos, consumo e modos de apropriação cultural. Salvador: UFBA, 2010. Acesso em 4 maio. <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/31011/1/O%20ANIMÊ%20-%20PÚBLICOS%20CONSUMO%20E%20MODOS%20DE%20APROPRIAÇÕES%20CULTURAIS.pdf>
- CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.
- CASAGRANDE, Cristina. Desmistificando a Jornada do Herói em J.R.R. Tolkien. 2020. <https://tolkienista.com/2020/02/21/desmistificando-a-jornada-do-heroi-em-j-r-r-tolkien/>
- CRUZ, Thaïs Wense de Mendonça. O artesão e a imaginação dos quatro elementos. Ide (São Paulo), São Paulo , v. 33, n. 51, p. 46-62, dez. 2010 . Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-31062010000200007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31062010000200007&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 18 maio 2023.
- GOMES, MP. Gaston Bachelard e a metapoética dos quatro elementos. 2015
- SATO, C. A. Japop – o poder da cultura pop japonesa. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.
- WUNENBURGER, J.-J. (2021). Matéria, Elemento e Arquétipo em Gaston Bachelard. Horizontes, 39(1), e021051. <https://doi.org/10.24933/horizontes.v39i1.1232>.

# 6 REFERÊNCIAS

