



A NARRATIVA CLÁSSICA NA CONSTRUÇÃO DE HERÓIS E VILÕES: UMA ANÁLISE DA RELAÇÃO DAS PERSONAGENS AANG E ZUKO NA SÉRIE ANIMADA AVATAR: A LENDA DE AANG

Luiz Guilherme Souza Fernandes da Silva (IC) e Marcos Aurélio Castanha Junior (Orientador)

Apoio: PIBIC Mackpesquisa

RESUMO

A presente pesquisa tem como questão central a análise da relação entre a construção de heróis e vilões de séries infantojuvenis animadas através da construção da narrativa clássica. Utilizando o método de estudo de caso, focada na análise da série animada americana *Avatar: A Lenda de Aang* (2009), com o intuito de entender como as personagens principais, Aang, o herói, e Zuko, o vilão, são desenvolvidos e como suas relações se moldam ao longo da trama da série. O valor desta pesquisa reside na capacidade de atestar como a criação de personagens elaborados e coesos é crucial para a construção de roteiros que seguem os conceitos da narrativa clássica. Através da análise do estudo de caso, é obtida uma visão aprofundada dos elementos narrativos cruciais para a evolução de personagens antagônicas e explora as diversas formas de correlacionar a progressão de seus conflitos internos e externos dentro da trama narrativa. Assim, a presente pesquisa contribui para a criação de personagens de séries animadas infantojuvenis mais complexas, e, portanto, de histórias mais coesas, assim oferecendo uma maior percepção de enredo mais integrado e envolvente acerca das personagens.

Palavras-chave: Roteiro. Narrativa clássica. Avatar: A Lenda de Aang.

ABSTRACT

This research focuses on analyzing the creation of heroes and villains in animated children's series through classical narrative structure. Using a case study method centered on the American animated series *Avatar: The Last Airbender* (2009), the goal is to understand how the main characters, Aang, the hero, and Zuko, the villain, are developed and how their relationships evolve. This research highlights the importance of creating well-developed and cohesive characters for scripts that follow classical narrative concepts. The case study provides insight into key narrative elements for developing antagonistic characters and explores their internal and external conflicts within the plot. Thus, the research contributes to creating more complex characters in children's series and more cohesive stories, offering a deeper understanding of integrated and engaging plots.

Keywords: Screenwriting. Classical narrative. Avatar: The Last Airbender.

1. INTRODUÇÃO

O ato de contar histórias anda em conjunto com a humanidade pelo menos desde o período pré-histórico, seja por meio de imagens ou de forma oral. As histórias são uma ação de formação sociocultural do ser humano e, também, disseminadores de cultura. Assim, é determinado que o meio narrativo é presente nas mais diversas culturas humanas já registradas e se mantém vivo e relevante na cultura contemporânea.

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos florescem. Da mesma forma, esses mitos servem como a viva inspiração para todos os produtos das atividades do corpo e da mente humanos. Não é exagero considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia, e até mesmo os sonhos que povoam nosso sono surgem do círculo básico e mágico do mito (CAMPBELL, 2000, p. 15). Estabelecendo que a narrativa está presente nas sociedades humanas, é possível elaborar e categorizar essas formas de narrar, considerando que as maneiras de contar histórias mudam e se adaptam conforme as civilizações se desenvolvem. Assim, são designados parâmetros de construção de estruturas narrativas por meio de estudos de autores pertinentes ao tema, permitindo a compreensão do ato de contar histórias.

Observando a tradição de propagar histórias, é adequado identificar as origens dessa estrutura narrativa. A princípio, é razoável considerá-la como clássica, pois sua construção e constituição estão estabelecidas na *Poética* (2005), especificamente nos métodos desenvolvidos para os enredos dos poemas trágicos. Nessa estrutura, a trama é determinada pelo “todo”, que é composto pelo “começo”, o “meio” e o “fim”, organizados em torno de uma unidade de ação central, que move e modifica a ordem do “todo” (ARISTÓTELES, 2015).

Logo, tais métodos analíticos da *Poética* (2005) estabelecem um cânone narrativo, que avança além da dramaturgia, seguindo seus caminhos tanto para a literatura quanto para o cinema. A partir desses conhecimentos, surgem as estruturas dos ritos de passagem (GENNEP, 2011), do monomito (CAMPBELL, 2000) e das sagas arquetipais (FIELD, 2001). Nos meios audiovisuais, essa tradição narrativa se torna dominante até o surgimento do cinema moderno, que questiona, mas não extingue a narrativa clássica, pois ela adapta-se e transforma-se para os tempos contemporâneos (MENDES, 2009). Dentre as ressignificações, é relevante ressaltar a colaboração da Jornada do Herói, que identificou os aspectos

arquétipos e psicológicos do monomito por meio de comparações narrativas (VOGLER, 2011), assim delimitando o uso prático nas histórias para os escritores, o que pode ser comparado ao que viria a ser posteriormente o Design Clássico, ou Arquitrâma, para o cinema, sendo esse:

DESIGN CLÁSSICO é uma história construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. (MCKEE, 2006, p. 55)

É considerável afirmar que a narrativa clássica permeia grande parte da história humana devido à sua familiaridade. No audiovisual, essa narrativa se reflete nas séries animadas, especialmente naquelas com enredos serializados. Diferentemente das séries procedurais, onde cada episódio resolve um conflito isolado, as séries serializadas desenvolvem uma trama contínua ao longo de vários episódios. O presente artigo foca em séries animadas voltadas para o público infantojuvenil, produzidas por estúdios norte-americanos entre 2005 e 2015, que adotam a estrutura serializada em suas histórias.

Na série *Avatar: A Lenda de Aang*, a narrativa clássica é evidente desde o início, com o protagonista Aang em sua missão de acabar com uma guerra de 100 anos e derrotar o Senhor do Fogo. Ao longo da série, é vista a jornada de Aang e seu desenvolvimento pessoal, tendo sua transformação significativa ao final da série. Além de focar em Aang, o formato de série permite um melhor desenvolvimento das personagens secundárias, como o antagonista Zuko, filho do Senhor do Fogo. Essa abordagem mostra como o arco das personagens secundárias, especialmente de um antagonista, se entrelaça com a jornada principal, enriquecendo a narrativa e destacando a complexidade das relações entre as personagens.

1.1. Problema de pesquisa

A relação entre um herói e um vilão e como suas ações diante da estrutura narrativa clássica contribuem para o desenvolvimento e a aproximação da transformação completa de ambos, sendo essa para a narrativa clássica, a superação dos seus conflitos internos e externos, é o que norteia a questão principal desta pesquisa.

Como resultado, essa pesquisa busca elaborar o seguinte questionamento: como construir personagens antagônicas com arcos que estejam correlacionados e que prevejam uma transformação completa de ambas, o que para a estrutura narrativa clássica significa a

resolução dos conflitos internos e externos dessas personagens, dentro do enredo de séries de animação infantojuvenis como *Avatar: A Lenda de Aang*?

1.2. Justificativa

Como observado, a narrativa clássica prevê a transformação do protagonista diante da trama. No contexto do audiovisual norte-americano, especialmente nas séries animadas infantojuvenis, essa estrutura é comum devido à sua influência no imaginário ocidental. Portanto, é importante notar o cuidado na construção da narrativa e das personagens, como é visto em *Avatar: A Lenda de Aang*. Assim, torna-se perceptível a necessidade de compreender as bases da narrativa clássica e seus desdobramentos para identificar estruturas e comportamentos na construção da narrativa de *Avatar: A Lenda de Aang*.

Este trabalho é relevante para profissionais do audiovisual, especialmente roteiristas de séries animadas infantojuvenis, que buscam enriquecer seus enredos com a compreensão da relação entre estrutura e personagens. Segundo McKee (2006, p. 105), ambos são equivalentes “[...] pois, estrutura é personagem e personagem é estrutura. Eles são a mesma coisa e, portanto, um não pode ser mais importante que o outro.”. O estudo também é relevante para escritores de outras mídias, embora cada meio tenha suas especificidades e exija adaptações específicas nas estruturas narrativas.

1.3. Objetivos gerais e específicos da pesquisa

É objetivado com essa pesquisa entender a relação das personagens antagonistas (o herói e o vilão) em *Avatar: A Lenda de Aang*, e como suas ações e suas relações podem ser benéficas para a construção de ambos os arcos de personagem, levando assim a uma trama narrativa mais instigante dentro da série. Têm-se como os objetivos específicos da pesquisa os seguintes tópicos:

- Estudar a história da narrativa, a partir das bases da narrativa clássica e seus seguintes desdobramentos segundo correntes teóricas pré-selecionadas;
- Compreender a relação entre a narrativa clássica e contemporaneidade e como sua influência se dá atualmente;



-
- Entender os arquétipos de herói e vilão perante os conceitos narrativos e socioculturais da sociedade;
 - Analisar os respectivos arcos de personagens de Aang e Zuko dentro da série *Avatar: A Lenda de Aang*;
 - Promover premissas para futuros projetos de narrativas de séries animadas que tenham como foco a elaboração de personagens mais coesas e enriquecidas para a estrutura da narrativa clássica.

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

2.1. Referencial teórico

2.1.1. Conceitos de narrativa clássica

A construção da narrativa clássica atual existe mediante sua constante aplicação e adaptação nos últimos séculos. É vista a necessidade de entender as origens dessa estrutura e seus respectivos desdobramentos antes de propor uma análise. Em busca desse entendimento, é objetivado compreender essa estrutura, partindo das colaborações da dramaturgia, literatura e cinema. Seguindo essa ordem, será observada a trama proposta dentro da *Poética* (2015), suas construções de atos e progressão de unidade de ação.

Indo por uma percepção holística da narrativa, examina-se os elementos constituintes da base da narrativa clássica contemporânea. Essa avaliação ocorre mediante as seguintes obras: *Os ritos de passagem* (2011), *O herói de mil faces* (2000) e *Manual de roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico* (2001). É importante entender tais suportes narrativos; no entanto, sua percepção tem foco na imersão do tema, e não no aprofundamento central desta pesquisa, já que esta está coberta nas estruturas mais atuais.

2.1.2. Estrutura da narrativa arquetípica contemporânea

Robert McKee (2006) delimita a narrativa arquetípica para cinema e televisão contemporâneos, estabelecendo a estrutura clássica amplamente conhecida no audiovisual. Portanto, estudar sua teoria e estrutura é essencial para compreender a narrativa clássica nos meios audiovisuais atuais.

2.1.3. A narrativa clássica na contemporaneidade e sua influência

A narrativa clássica se transformou ao longo do tempo, refinando sua estrutura e influenciando várias mídias como cinema e televisão. Com base nos estudos de João Maria Mendes (2009), são definidos os conceitos e estruturas mais adequados para esta pesquisa.

2.1.4. Herói e Vilão

Os arquétipos de herói e vilão permeiam as culturas humanas em diversas mídias narrativas, desde a definição do herói grego da antiguidade até os anti-heróis modernos. Através dos estudos de Lima e Santos (2022), Faria (2012) e Araújo (2022), busca-se entender esses arquétipos no imaginário atual e suas relações nas séries animadas infantojuvenis, especificamente em *Avatar: A Lenda de Aang*.

2.2. Procedimentos metodológicos

Com base na questão norteadora desta pesquisa e nos objetivos estipulados, o estudo vigente mantém um caráter de natureza qualitativa, e por meio de tal, uma revisão bibliográfica dos conhecimentos narrativos será proposta, para que então, um estudo de caso acerca da série animada *Avatar: A Lenda de Aang*, possa ser construído. Vale ressaltar que tal estudo de caso tem como foco os arcos narrativos de apenas duas personagens, Aang e Zuko.

A princípio, é feita a coleta de referências bibliográficas para compreender a evolução da narrativa clássica, ou seja, as questões históricas até os respectivos modelos de estruturas contemporâneas. Esse levantamento visa fornecer uma base acerca da constituição da narrativa clássica. Em sequência, é estudada e comparada as estruturas de roteiros que têm como princípio os conceitos da trama clássica, a fim de entender suas especificidades e como elas refletem em tramas de séries animadas infantojuvenis norte-americanas.

Com apoio da base histórica e nos modelos comparados, inicia-se a primeira análise da série *Avatar: A Lenda de Aang*, visando relacionar sua trama a um dos modelos narrativos. A segunda análise aprofunda a aplicação do método narrativo nos arcos de personagens, destacando a importância dos arquétipos de herói e vilão. Por fim, os dados coletados serão organizados e utilizados para a redação do artigo científico sobre a pesquisa realizada.

2.3. A narrativa clássica e a contemporaneidade

O fazer dramático, assim como o literário, é uma das formas mais antigas de narrativa, estudada desde a antiguidade grega até os teóricos contemporâneos. A poética (poiētikē) de Aristóteles, uma das primeiras investigações sobre contar histórias na Grécia antiga, foca na composição do poema trágico. Este poema trágico é visto como a síntese do conceito de *mímēsis*, ou arte mimética, que representa e imita ações.

Uma vez que a tragédia é a mimese de uma ação que se efetua por meio da atuação das personagens, que devem, necessariamente, possuir qualidades segundo o caráter e o pensamento [1450a] (o pensamento e o caráter [são as duas causadas naturais das ações], pois é por meio desses fatores que também se qualificam as ações e segundo as ações todos são bem-sucedidos ou malsucedidos). (ARISTÓTELES, 2015, p. 75)

A composição mimética está diretamente relacionada às personagens e a mudança de sua índole, elevando a virtudes ou maculando a má índole (ARISTÓTELES, p. 47), sendo esta ação da personagem a que move o enredo, e o enredo que move a personagem a tomar ação. Além da composição temática do movimento da história, o filósofo também constrói o que os narratologistas contemporâneos viram a chamar de estrutura. Segundo Aristóteles, a tragédia é a mimese de uma única ação, e por consequência, forma um “todo”, e, portanto, este “todo” sendo formado por começo, meio e fim (ARISTÓTELES, p. 91).

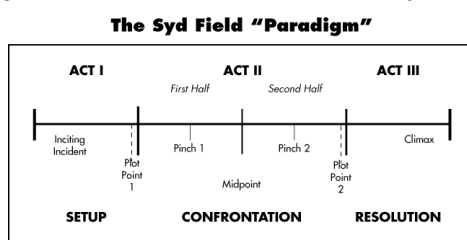
Aristóteles em sua poética estruturou o que é entendido na contemporaneidade como estrutura de três atos, além da compreensão de mudança na estrutura do caráter das personagens. Assim, tornou-se reconhecido como uma das bases do que vem a ser a tradição narrativa do ocidente (MENDES, 2009).

A cultura narrativa dominante no cinema mistura tradições aristotélicas com leituras dos ritos de passagem, do monomito e da saga arquetipal. Apesar do debate sobre o modelo clássico e sua relação com a necessidade antropológica das narrativas, é a narrativa moderna vanguardista que permite a evolução contínua desse modelo, evitando a estagnação (MENDES, 2009). Portanto, ao analisar a influência do cinema hollywoodiano na reestruturação do modelo de narrativa clássico na década de 1970, nota-se um contraponto à narrativa modernista europeia, que buscava romper com paradigmas e tradições, influenciada pelos movimentos vanguardistas da época.

[...]Nos termos deste estereótipo, a “Europa” desconstrói e a “América” reconstrói hábitos, heranças e estratégias narrativas tornadas clássicas pela sua longa utilidade: a história do paradigma reconstutivo californiano, que se reafirma, como veremos, a partir do fim da década de 70, é a da tentativa de regresso a *valores seguros* (equiparáveis ao ouro da economia), como se determinado design narrativo fosse a garantia de um classicismo que se alimenta da sua próprio *stasis* ou imutabilidade. (MENDES, 2009, p. 27)

É observado o resgate aos valores de estruturação interna da trama pelos norte-americanos por meios de práticas e manuais, e conforme o decorrer da história do cinema nos Estados Unidos, a aplicação das diferentes propostas de estruturas, mas semelhantes em essência, destes manuais de roteiro. Essa dinâmica da trama foi, de certa forma, atualizada para os tempos modernos. Assim Field (2001), estabelece a estrutura de três atos reconhecida como *setup*, *confrontation* e *resolution*.

Figura 1: Estrutura de três atos de Syd Field.



Fonte: Dramatica: The Next Chapter in Story Development. <https://abrir.link/KFzMS>.

Por meio da estrutura de Field (2001), outros autores como Campbell (2000), Vogler (2011) e McKee (2006) confirmam a estabilidade do cinema “clássico” hollywoodiano, em contraposto ao cinema “moderno” europeu – que desafiou o paradigma linearista clássico que se opõe ao desconstrutivo multilinear –, portanto, mantendo a tradição clássica viva. (MENDES, 2009).

2.4. A estrutura narrativa de Avatar: A lenda de Aang

A seguinte avaliação da trama de *Avatar: A lenda de Aang* é feita mediante os preceitos narrativos apresentados por Robert McKee (2006), por meio da sua estrutura denominada Arquitrama, também reconhecida por Design Clássico. Sendo este conceito apresentado como “uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo [...] levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis” (MCKEE, 2006, p. 55). Envolvendo-se dentro da estrutura de McKee, a Arquitrama é observada nas intersecções dos atos narrativos junto aos pontos de virada da trama, sendo assim, fundamenta-se os cinco elementos do design narrativo: *Incidente Incitante*, *Complicações Progressivas*, *Crise*, *Clímax* e *Resolução*.

O *Incidente Incitante*, o primeiro elemento do design narrativo, introduz um desequilíbrio de forças na vida da personagem central, direcionando sua busca para o desejo de restaurar o equilíbrio. Este evento marca o término do primeiro ato da trama, que também pode incluir a *Introdução*, onde o espectador é inserido no mundo do protagonista e conhece seus problemas iniciais.



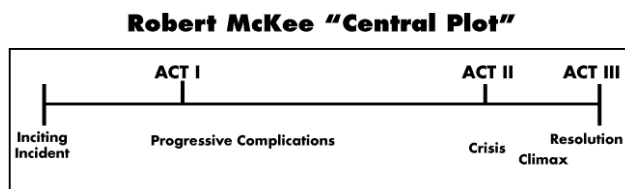
O segundo ato é iniciado pelas *Complicações Progressivas*, uma série de eventos conflitantes que desafiam a personagem e exigem cada vez mais esforço e determinação, levando-a a avançar continuamente na trama. As *Complicações Progressivas* intensificam o conflito e aprofundam a jornada do protagonista.

O segundo ato termina com a *Crise*, o terceiro elemento do design narrativo, que é a decisão crucial que o protagonista deve tomar após enfrentar os conflitos. A *Crise* marca a transição para o terceiro ato e resulta em uma ação que não ocorre como esperado, causando um declínio na narrativa.

O *Clímax*, o quarto elemento, representa o ponto culminante da trama e a grande reviravolta, onde ocorre uma mudança significativa e irreversível nos valores da personagem. É o momento mais intenso e decisivo da narrativa, onde os conflitos chegam ao seu ápice.

Finalmente, a *Resolução*, o quinto elemento, mostra o desfecho da jornada. A *Resolução* revela as consequências das ações do protagonista e restaura o equilíbrio no mundo da personagem, oferecendo uma conclusão satisfatória e fechando a narrativa.

Figura 2: Estrutura da Arquitrama apresentado por McKee.



Fonte: Dramatica: The Next Chapter in Story Development. <https://abrir.link/KFzMS>.

A apresentação da estrutura narrativa colabora para a compreensão do entendimento da estruturação do arco das personagens.

Estrutura e personagem estão entrelaçados. A estrutura de eventos de uma estória é criada a partir das escolhas que um personagem faz sob pressão e as ações que escolhe fazer, enquanto os personagens são as criaturas reveladas e mudadas conforme agem sob pressão. Se você mudar um, muda o outro. Se você muda o design de eventos, mudou também o personagem; se muda a natureza do personagem, deve reinventar a estrutura para expressar a sua nova natureza. (MCKEE, 2006, p. 110)

Portanto, para compreender as relações entre Aang e Zuko é preciso entender a atuação dos elementos do design narrativo dentro da série animada, tornando possível compreender as relações entre as personagens.

2.5. Estudo de caso da série *Avatar a Lenda de Aang*

1º temporada | Livro 1 – Água

A primeira temporada de *Avatar: A Lenda de Aang* funciona como introdução ao universo da série e as personagens. Segundo McKee (2006), a trama começa com o *Incidente Incitante*, iniciando a transformação de Aang. Nos primeiros episódios, "O Garoto no Iceberg" e "O Retorno do Avatar", o público conhece Sokka e Katara, do Polo Sul. Sokka é o guerreiro da tribo, enquanto Katara é uma jovem dobradora de água, ainda inexperiente. Durante uma busca por comida nas águas do Polo Sul, eles encontram um iceberg e libertam Aang, o Avatar, acompanhado por seu bisão dos céus, Appa. A série acompanha as personagens e suas responsabilidades em meio a um contexto de guerra, com Aang assumindo um papel central na trama.

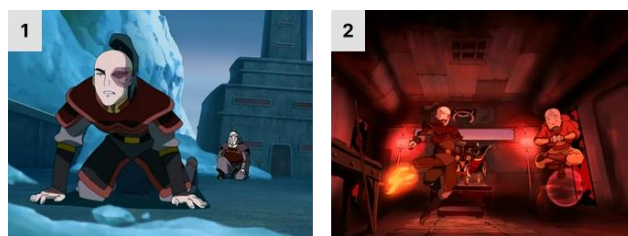
Figura 3: 1 – Aang dentro do iceberg. 2 – Aang conhece Katara e Sokka.



Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. <https://abrir.link/LnkRh>.

Enquanto o núcleo protagonista é apresentado, a série também introduz Zuko, o príncipe herdeiro da Nação do Fogo, um país imperialista em guerra com os outros povos. Exilado por desobediência, Zuko tem a missão de encontrar o Avatar, o único que pode impedir os planos de seu pai. Apesar de o Avatar estar desaparecido há mais de 100 anos, Zuko persiste em sua busca, impulsionado pela determinação e pela vontade de restaurar a sua honra, acompanhado de seu tio Iroh, um grande general aposentado.

Figura 4: 1 – Zuko após perder Aang. 2 – Zuko lutando contra Aang.



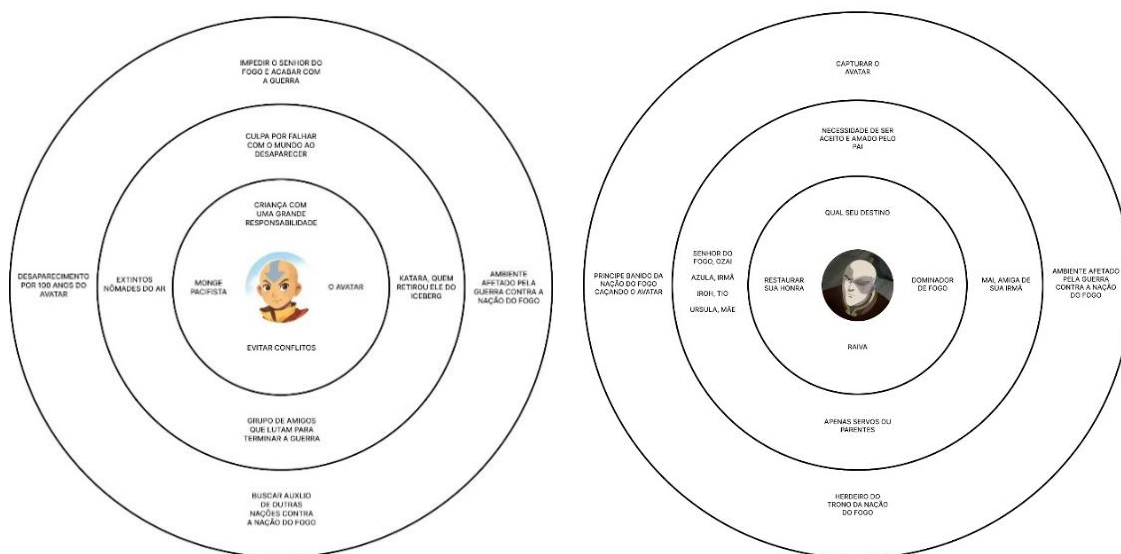
Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. <https://abrir.link/Csklb>.

Durante a introdução da série, Aang é apresentado como um jovem monge do extinto povo dos dobradores de ar, que demonstra despreocupação e uma vontade de se divertir, contrastando com o ambiente sombrio da Guerra de 100 anos. Sua personalidade alegre é estranha para a tribo de Katara e Sokka, mas acaba trazendo um novo senso de esperança

para eles. A partir desse momento, Aang começa a se posicionar com o arquétipo de herói, com base na sua capacidade de conquistar os outros pelo seu caráter, como descrito por Lima e Santos (2022). Em contraste, Zuko, que busca capturar o Avatar, representa o arquétipo de vilão, um personagem que encarna o mal e a injustiça, conforme Faria (2012). Enquanto o herói enfrenta adversidades e renasce, o vilão age como um obstáculo que tenta impedir suas conquistas, como esclarece Campbell (2007). Aang também é estabelecido como o protagonista da série, enquanto Zuko é o antagonista.

Ao longo dos dois episódios, a imaturidade de Aang e o primeiro confronto com Zuko revelam que ele não deseja sua posição de Avatar, ou seja, o personagem está em conflito. De acordo com McKee (2006), o protagonista é central na trama, movendo-se e sendo movido pela estrutura do enredo, carregando o conflito que precisa ser resolvido, seja de natureza interna ou externa. Aang, como Avatar, enfrenta a Guerra de 100 anos e sua responsabilidade como o Avatar em um mundo que não o vê há um século. Vale mencionar que o conflito também persiste em Zuko, mas seu avanço na trama é mais lento, pois a estrutura clássica da foca ao protagonista.

Figura 5: Círculo dos níveis de conflito de Aang e Zuko.



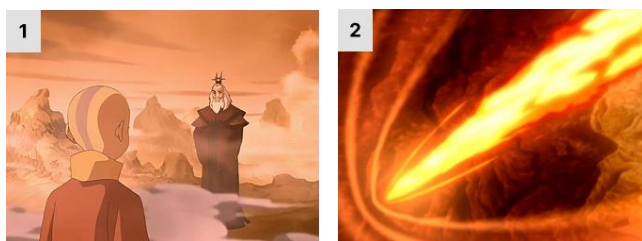
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

O *Incidente Incitante* ocorre quando Aang é revelado como o Avatar, marcando uma mudança significativa em sua vida e iniciando sua jornada. Esse evento é crucial e dá início a um período de maior urgência na trama. Nos episódios seguintes, a história avança com *Complicações Progressivas*, e Aang e sua equipe passam a viajar em direção ao Polo Norte em busca de um mestre em dobra de água, pois o Aang precisa dominar os quatro elementos

– ar, água, terra e fogo – para se tornar um Avatar completo e enfrentar a Nação do Fogo. No entanto, sua atitude imatura complica a jornada da equipe.

No episódio 8, "Solstício de Inverno – Parte 2: O Avatar Roku", Aang tem uma visão espiritual com Roku, uma de suas vidas passadas como Avatar, que o avisa sobre o Cometa de Sozin. Roku revela que, após o verão, o cometa concederá um poder imenso aos dobradores de fogo, e que Aang deve dominar os quatro elementos antes disso para restaurar o equilíbrio mundial. Esse aviso faz com que Aang compreenda a urgência e a responsabilidade de sua missão, forçando-o a levar sua posição de Avatar mais a sério.

Figura 6: 1 – Aang encontra o espírito de Roku. 2 – O Cometa de Sozin.



Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. 1. <https://abrir.link/tNwSa>. 2. <https://abrir.link/WByrO>.

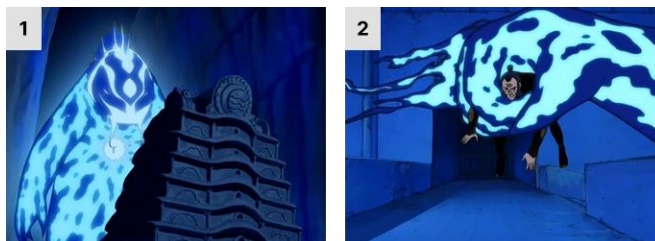
Em sua busca por Aang, Zuko enfrenta repetidos fracassos, o que leva outros membros da Nação do Fogo a descobrirem o retorno do Avatar e intensificarem os esforços para capturá-lo. Entre eles, o general Zhao se destaca como um rival direto de Zuko. Zhao busca poder a qualquer custo e vê a captura de Aang como uma oportunidade para ascender, enquanto Zuko almeja o perdão de seu pai e a reconciliação familiar, enxergando a captura do Avatar como um meio de se redimir.

À medida que a narrativa avança, Zuko se distancia do papel de vilão usual. Seu foco é exclusivo na reconciliação familiar, o que o faz ignorar o impacto de suas ações e das ações da Nação do Fogo no mundo. Em contraste, Zhao e o Senhor do Fogo Ozai, pai de Zuko, são conscientes de suas ações e consequências. Em alguns momentos, como no Episódio 13, "O Espírito Azul", Zuko impede a captura de Aang por Zhao, pois isso não contribui para seu objetivo de reconciliação e apenas confirmaria seu fracasso diante de seu pai.

Durante o ataque da Nação do Fogo à Tribo da Água do Norte, nos episódios 19 e 20, "O Certo do Norte: Parte 1" e "O Certo do Norte: Parte 2", é observado o crescimento de Aang e Zuko. Aang enfrenta a responsabilidade de ser o Avatar, lida com o medo e a dúvida durante a batalha, porém consegue enfrentar o avanço do inimigo ao entrar no Estado de Avatar (uma forma onde Aang consegue acessar um poder descomunal, explicando posteriormente na segunda temporada). Enquanto isso, Zuko, embora não consiga capturar Aang, demonstra

compaixão ao tentar ajudar Zhao a escapar do espírito do Oceano, apesar de falhar. Este ato revela um lado de benevolente de Zuko para o público, mesmo que seus objetivos ainda o conduzam por um caminho destrutivo.

Figura 7: 1 – Aang no Estado de Avatar. 2 – Zhao sendo levado pelo espírito do oceano.



Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. <https://abrir.link/RBbih>.

2º temporada | Livro 2 - Terra

Aang é guiado pelos dobradores de água do Norte para o Reino da Terra para iniciar o treinamento de dobra de terra. Como presente, ele recebe pergaminhos de dobra de água e Katara recebe a água com propriedades espirituais do Polo Norte. Além de dominar os quatro elementos, Aang precisa entender como acessar o Estado de Avatar, algo que o assusta desde a batalha contra a Nação do Fogo na Tribo da Água do Norte.

No episódio 1, "O Estado Avatar", o público é informado de que, embora esse estado seja incrivelmente poderoso, também é extremamente vulnerável. Roku avisa a Aang que, se ele for morto enquanto estiver no Estado de Avatar, o ciclo de reencarnações será interrompido e o Avatar deixará de existir. Essa informação é crucial para o desenvolvimento da *Crise* mais adiante na trama.

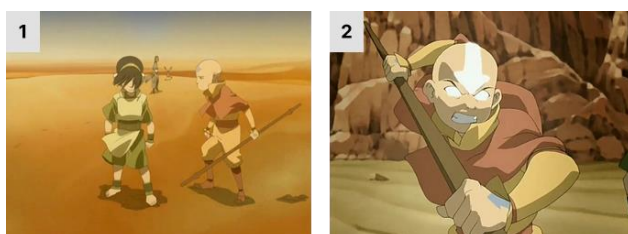
Progredindo com a narrativa, uma nova integrante se junta ao grupo dos protagonistas no episódio 6, "A Bandida Cega". Toph Beifong, uma menina cega, torna-se a mestra de Aang na dobra de terra. Ela contrasta com a personalidade evasiva de Aang, enfrentando tudo de forma firme e determinada. Essa característica é algo que Aang precisará desenvolver nesta temporada para lidar com as *Complicações Progressivas*.

Nos episódios 10 e 11, "A Biblioteca" e "O Deserto", a equipe busca informações estratégicas para enfrentar a Nação do Fogo. Eles encontram um professor de Ba Sing Se que os direciona à Biblioteca de Wan Shi Tong, onde descobrem a informação sobre um eclipse solar que neutraliza temporariamente o poder dos dobradores de fogo. Decidem então levar a informação ao Rei da Terra em Ba Sing Se para planejar uma invasão à Nação do Fogo. Contudo, o espírito guardião da biblioteca, Wan Shi Tong, percebe suas intenções e

começa a destruí-la. No entanto, a equipe consegue escapar com as informações sobre o eclipse.

Fora da biblioteca, Toph impede que ela afunde com sua dobra de terra até que a equipe consiga sair. No entanto, durante o processo, Appa é capturado por dobradores do deserto. Aang, devastado pela perda de seu bisão, demonstra o potencial destrutivo do Avatar em desequilíbrio. Ele só volta ao seu estado habitual após sair do deserto com informações sobre a localização de seu bisão. Assim, a equipe segue para Ba Sing Se em busca de Appa e para obter o apoio do Rei da Terra para uma invasão à Nação do Fogo.

Figura 8: 1 – Aang culpa Toph pela captura de Appa. 2 – Aang ataca os dobradores do deserto.



Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. https://avatar.fandom.com/wiki/The_Desert.

Na cidade, Aang enfrenta obstáculos impostos por Long Feng, um político que controla a Ba Sing Se e o Rei da Terra pelas sombras. Aang e seus amigos descobrem que Appa está em uma prisão subterrânea, mas não o encontram. Quando o grupo está cercado pelos dobradores de terra de Long Feng, os Dai Li, Appa surge do céu e os salva. O grupo relata ao Rei da Terra a traição de Long Feng, o que leva à sua prisão e à revelação de informações valiosas que o político ocultava. Aang recebe um pergaminho de um guru chamado Pathik, que diz poder ajudá-lo a controlar o Estado de Avatar.

Aang vai até Pathik, que o ensina a liberar seus chakras para alcançar o equilíbrio interior necessário para acessar o Estado de Avatar. O menino supera a maioria das dificuldades, mas não consegue desbloquear o chakra da cabeça, ligado ao apego terreno, devido à sua relutância em desapegar de Katara. No entanto, enquanto tentava dominar esse chakra, Aang teve uma visão da menina em perigo, então ele retorna a Ba Sing Se.

Aang retorna à cidade e descobre que Azula está planejando um golpe contra o Rei da Terra em parceria com Long Feng. Ele encontra Iroh, que confirma suas suspeitas sobre Katara, e os dois vão à prisão para resgatar Katara e Zuko. Durante a fuga, Aang e Katara enfrentam Azula, que consegue convencer Zuko a lutar ao seu lado, junto aos dobradores de terra Dai Li de Long Feng. Em desvantagem, Aang libera seu último chakra para dominar o Estado de Avatar, mas é atingido por um raio de Azula. Katara recupera o corpo de Aang e

consegue escapar com a ajuda de Iroh, que acaba sendo detido pelos dobradores de terra. Após deixar Ba Sing Se, Katara usa a água espiritual e consegue ressuscitar Aang.

Para Zuko, a segunda temporada representa a perda de tudo que ele vinha construindo e é o momento de grandes mudanças. Agora, o príncipe da Nação do Fogo é um criminoso de guerra, e sua irmã Azula, uma adolescente prodígio na dobra de fogo e na manipulação e controle de pessoas, está o caçando. Isso leva Zuko e Iroh a passarem como refugiados no Reino da Terra.

No episódio 7, "Zuko Sozinho", a personagem passa por uma jornada solitária sem Iroh, pois Zuko entende que precisa encontrar seu próprio caminho sem o tio. É com a carga deste episódio que Zuko começa a compreender o que a Nação do Fogo está fazendo com o mundo, apesar de ainda não ter consciência suficiente para se opor a isso. Essa compreensão vem com a ajuda que ele oferece a uma família pobre do Reino da Terra, que está sendo explorada por soldados desonrados. Ao se identificar com o filho mais novo, Zuko lembra de sua mãe, que está desaparecida devido às ações de seu pai, Ozai.

Figura 9: 1 – Zuko criança com sua mãe. 2 – Zuko revela que é um dobrador de fogo.



Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. https://avatar.fandom.com/wiki/Zuko_Alone.

Ao reencontrar Iroh, Zuko começa um novo treinamento para aprender a técnica de redirecionamento de raios, essencial para enfrentar Azula. Eles se escondem em Ba Sing Se, onde Zuko descobre que Aang está na cidade. Impulsionado pelo desejo de fazer a coisa certa, Zuko localiza Aang e liberta Appa. No entanto, ele adoece devido ao conflito interno sobre suas últimas ações. Após enfrentar essa luta interna, Zuko recupera a saúde e sente-se renovado.

A paz, entretanto, é breve, pois Azula, com a ajuda dos Dai Li, toma o Palácio Real e captura Zuko. Na prisão, Zuko conversa com Katara, que está furiosa com ele, mas também compreende sua dor, já que ambos perderam suas mães para a Nação do Fogo. Katara oferece usar a água espiritual para curar a cicatriz no rosto de Zuko, mas são interrompidos pelo resgate de Iroh e Aang. Manipulado por Azula, Zuko acaba traindo Iroh e enfrenta Aang e Katara, resultando em um confronto no qual Azula atinge o Avatar com um raio

Ao final da segunda temporada, Aang e Zuko mostram clara evolução em seus conflitos dentro da trama. Aang, após enfrentar desafios e perdas como a de seu bisão, amadurece e toma decisões mais assertivas. Ele finalmente aceita seu papel de Avatar e o sacrifício que isso implica, mas é derrotado na *Crise*. Para a estrutura narrativa, essa falha repercute no caráter de Aang durante a terceira temporada da série.

Por outro lado, Zuko também se destaca por sua complexidade e evolução, especialmente ao contrastar com sua irmã Azula, que busca prazer na guerra e controle. Zuko, vivendo entre refugiados e distante das decisões de guerra, adota comportamentos mais heroicos do que vilanescos, tornando-se mais um anti-herói do que um vilão clássico.

[...] Essa diversidade pode traduzir-se no cinema através da criação de personagens complexas, com várias camadas, que não se encaixam nos rótulos de herói ou vilão. Quando confrontadas com circunstâncias adversas, tal como na vida real, estas personagens fazem escolhas questionáveis, cedem às tentações, os medos e inseguranças tornam-se mais visíveis, agem de forma moralmente dúbia e têm tendência para desafiar as normas da sociedade. Estas personagens podem ser designadas como anti-heróis, uma vez que possuem características tanto de heróis como de vilões. [...]. (ARAÚJO, 2022, p. 10)

3ª temporada | Livro 3 – Fogo

Após a batalha em Ba Sing Se, Aang é dado como morto, o que é vantajoso para a invasão, porém para Aang é uma ferida em seu ego, pois ele sente que falhou novamente com o mundo, e como Avatar, pois agora ele está sem acesso ao Estado de Avatar. Em contraparte, Zuko, embora tenha alcançado seus objetivos e, agora, seja reconhecido como herói de guerra por seu pai e país, está insatisfeito e com raiva de si mesmo, questionando se suas ações foram corretas. Na terceira temporada, que avança da *Crise* para o *Clímax*, os antigos valores e inseguranças das personagens são restabelecidos como consequência dos eventos da segunda temporada.

O episódio 6, "Avatar e o Senhor do Fogo", é crucial para o desenvolvimento de Aang e Zuko, pois Roku revela a Aang como a guerra começou e sua relação com o Senhor do Fogo Sozin. Aang, ao aprender sobre a história de Roku, entende que todos merecem uma nova chance, incluindo a Nação do Fogo, e decide não usar violência para terminar a guerra. No mesmo episódio, Iroh revela a Zuko que seu conflito interno é resultado da disputa entre seus bisavôs, Senhor do Fogo Sozin e o Avatar Roku, o que lhe dá o potencial de ajudar a restaurar o equilíbrio da Nação do Fogo.

Durante a invasão no episódio 10, "O Dia do Sol Negro, Parte 1: A Invasão" e episódio 11, "O Dia do Sol Negro, Parte 2: O Eclipse", o plano falha devido ao conhecimento de Azula, o que leva à perda da vantagem do eclipse solar. Aang e seus amigos precisam fugir, o que leva o menino a sentir novamente que fracassou. Enquanto isso, Zuko confronta seu pai, reconhecendo os erros da Nação do Fogo e decide ajudar o Avatar a derrotá-lo para restaurar a paz e o equilíbrio no mundo.

Figura 10: 1 – Avanço da Invasão. 2 – Zuko enfrentando seu pai.



Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. 1. <https://abrir.link/xizKY>. 2. <https://abrir.link/wQSTb>.

Zuko se une a Aang e seus amigos, pede perdão e oferece ensinar a dobra de fogo ao Avatar. No Episódio 13, "Os Mestres da Dominação de Fogo", Aang e Zuko, apesar das desconfianças, desenvolvem um novo relacionamento de amizade, o que é crucial para Aang superar o medo da dobra de fogo e encontrar seu equilíbrio interno.

Nos últimos quatro episódios, com o título "O Cometa de Sozin", o foco é o confronto entre Aang e Ozai, e a questão moral sobre terminar a guerra com a morte do Senhor do Fogo. Aang, que rejeita a ideia de violência, se retira para meditar e desaparece três dias antes do ataque final de Ozai ao Reino da Terra, marcando a intensificação da *Crise*.

Com o desaparecimento de Aang e a dificuldade em encontrá-lo, Zuko e seus amigos procuram Iroh, a única pessoa que pode deter Ozai. Zuko se reconcilia com seu tio, compreendendo que Iroh sempre quis que ele encontrasse seu próprio caminho. Sem Aang, Zuko assume a responsabilidade de conter a Nação do Fogo e pede ajuda a Katara para enfrentar Azula. Juntos, eles se dirigem ao Palácio Real da Nação do Fogo para a batalha.

No confronto com Azula, Zuko demonstra o domínio e a paciência adquiridos em sua jornada. Apesar de ter pedido a ajuda de Katara, ele percebe que Azula está instável e decide enfrentá-la sozinho. A batalha é intensa, e Zuko está em vantagem até que Azula tenta atacar Katara com um raio. Zuko intervém e é atingido, então Katara assume a luta. Embora Azula tenha uma vantagem energética devido ao Cometa de Sozin, ela está psicologicamente abalada e é finalmente derrotada e imobilizada por Katara, que então socorre Zuko.

Figura 11: 1 – Zuko enfrentando Azula. 2 – Katara congelada com Azula.



Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. 1. <https://abrir.link/soGVQ>. 2. <https://abrir.link/Rbkbi>.

Durante a sua meditação, Aang se comunica com os espíritos dos Avatares passados, buscando sabedoria sobre como vencer a guerra sem recorrer à violência. Suas vidas passadas revelam que o Avatar deve manter o equilíbrio no mundo acima de qualquer necessidade pessoal. Frustrado, Aang percebe que está no casco de uma Tartaruga Leão. Ele reflete com o animal sobre a inevitabilidade de retirar a vida de Ozai. A princípio, não é claro para o público sobre o que os dois conversaram, porém este momento é crucial para o desenvolvimento do *Clímax* dentro da série.

Com essa nova compreensão, Aang se prepara para enfrentar Ozai, que está utilizando o poder do Cometa de Sozin para aumentar suas habilidades. A batalha é difícil, e Aang não consegue competir com a força de Ozai. Ele se refugia em uma esfera de rochas, mas é ferido na cicatriz do raio. Esse impacto o reconecta com seu Estado de Avatar, permitindo-lhe recuperar o controle da batalha. No *Clímax*, Aang enfrenta uma grande decisão: embora tenha o poder de matar Ozai e acabar com a guerra, ele se recusa a ir contra seus princípios. Em vez de tirar a vida de Ozai, Aang usa sua recém-adquirida habilidade de dobra de energia com a Tartaruga Leão para bloquear a dobra de fogo de Ozai, mantendo-o vivo. Assim, Aang encerra a Guerra dos 100 anos, cumprindo seu dever como Avatar sem comprometer seus valores e mostrando um profundo crescimento em seu caráter.

Figura 12: 1 – Aang no Estado de Avatar enfrentando Ozai. 2 – Aang dominando a energia de Ozai.



Fonte: Compilação do autor. Avatar Wiki. <https://abrir.link/Rbkbi>.

Seguindo para o fim, na *Resolução*, Aang e Zuko declaram o fim da guerra e o desejo de paz, além de terem o compromisso em restaurar o equilíbrio do mundo tanto afetado pela Nação do Fogo nos últimos 100 anos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da discussão proposta pela pesquisa, é possível concluir que sua motivação e objetivos de análise e compreensão dos conceitos narrativos constituintes da estrutura e personagens da série animada infantojuvenil *Avatar: A Lenda de Aang* foram contemplados. Conforme estabelecido, o estudo de caso é possível responder à questão central da pesquisa, as bases da narrativa clássica contribuem para uma melhor correlação entre arcos de personagens antagonistas, e como observado em *Avatar: A Lenda de Aang*, a transformação mútua dos personagens é algo intrínseco a trama, independente de suas posições arquetipais heroicas ou vilanescas.

Vale ressaltar, como mencionado no artigo, há muitas estruturas narrativas que se baseiam nos preceitos da narrativa clássica, e cada série pode requerer suas especificidades de roteiro, portanto é indicado uma investigação mais detalhada de outros moldes contemporâneos.

4. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Silvana Torricella Costa. O cinema como veículo de empatia: A identificação do espectador com a figura do anti-herói. 2022. Trabalho de Projeto (Mestrado em Comunicação Audiovisual) – Instituto Politécnico do Porto. Porto, 2022.

ARISTÓTELES. Poética. São Paulo: Editora 34, 2015.

AVATAR: A lenda de Aang. Direção e produção: Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko. Estados Unidos: Nickelodeon Animation Studios, 2005. Netflix.

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Editora Pensamento, 2000.

FARIA, Mônica. Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos: o vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games. 2012. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012.

FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GENNEP. Arnold Van. Os ritos de passagem. Rio de Janeiro: Vorazes, 2011.



LIMA, José Rosamilton de. SANTOS, Ivanaldo Oliveira dos. A TRILHA DO HERÓI: Da antiguidade à modernidade. Desenredos, Piauí, n. 9, nov. 2022. Disponível em: http://desenredos.dominiotemporario.com/doc/9_-_Artigo_-_Heroi_-_Ivanaldo_-_Rosamilton.pdf. Acesso em: 22 abr. 2024.

MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

MENDES, João Maria. Culturas narrativas dominantes: o caso do cinema. Lisboa: Edual, 2009.

VOGLER, Christopher. A Jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2011.

Contatos: rui_souza@outlook.com.br e 1098515@mackenzie.br