

O MITO TRADICIONAL DO HERÓI E A INTEGRAÇÃO DE LUZES E SOMBRAS NO HERÓI COMPREENSIVO

Rafael Gonçalves Teixeira

Doutorando em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (Umesp)

Mestre em Comunicação & Inovação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)

E-mail: rafagt@hotmail.com

Ângela Miguel Correa

Mestranda em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (Umesp)

Graduada em Jornalismo pela Universidade Metodista de São Paulo (Umesp)

E-mail: angelamiguel@gmail.com

RESUMO

La trayectoria del héroe propuesta por Joseph Campbell y la figura del antihéroe descrita por Christopher Vogler reciben en este ensayo la adición de la experiencia del cotidiano en Agnes Heller, resultando en un nuevo tipo de héroe, al que damos el título de comprensivo. Diferentemente del antihéroe, el héroe comprensivo no dialoga apenas con su lado sombrío, pero se sumerge en una experiencia cotidiana legítima, ampliando la noción de empatía con el público y su humanidad. En la base de la noción de héroe comprensivo se encuentran las ideas de incertidumbre (Edgar Morín), complementariedad de los opuestos (Carolina Klautau) e imaginario (Gilbert Durand). La integración de luz, sombra y cotidiano ayudan a componer una nueva idea de héroe en la contemporaneidad.

Palabras clave: Comunicación, la comprensión como método, héroe, Gru Wolverine.

RESUMO

A trajetória do herói como proposta por Joseph Campbell e a figura do anti-herói como descrita por Christoph Vogler recebem neste ensaio a adição da experiência do cotidiano em Agnes Heller, resultando em um novo tipo de herói, a que damos o título de compreensivo. Diferentemente do anti-herói, o herói compreensivo não dialoga apenas com seu lado sombrio, mas mergulha em uma experiência

cotidiana legítima, ampliando a noção de empatia com o público e sua humanidade. Na base da noção de herói compreensivo encontram-se as ideias de incerteza (Edgar Morin), complementaridade dos opostos (Carolina Klautau) e imaginário (Gilbert Durand). A integração de luz, sombra e cotidiano ajuda a compor uma nova ideia de herói na contemporaneidade.

Palavras chave: Comunicação, a compreensão como método, herói, Gru, Wolverine.

ABSTRACT

The hero's journey as proposed by Joseph Campbell and the anti-hero figure as described by Christoph Vogler are revisited and revised in this essay, where we add to them Agnes Heller's notion of everyday life, thus resulting in a new kind of hero which we qualify as comprehensive. Differing from anti-heroes, comprehensive heroes do not only establish a dialogue with their dark sides, but also dive in a genuine everyday experience, thus amplifying their humanity and empathy from the public. Such notion has its affinities with the notions of uncertainty (Edgar Morin), complementarity of opposites (Carolina Klautau) and imaginary (Gilbert Durand). The integration of light, shadow and everyday life helps to propose a new idea of a contemporary hero.

Keywords: Communication, comprehension as a method, hero, Gru, Wolverine.

O MITO TRADICIONAL DO HERÓI E A INTEGRAÇÃO DE LUZES E SOMBRAS NO HERÓI COMPREENSIVO

O mito do herói está presente nas mais variadas formas de narrativa. Nos contos infantis, na literatura, nas histórias orais, nos *games* ou nas produções audiovisuais, o herói é frequentemente a figura central, responsável por criar uma identificação afetiva entre o leitor/espectador/jogador e a história contada. Ao enfrentar e superar desafios, o herói convida o consumidor dessa história – seu interlocutor – a se envolver na narrativa e compreender o mundo por meio de sua trajetória.

Em geral, o herói simboliza e incorpora uma força de superação, redenção e criação que todos acreditam possuir – é aquele ou aquela que salva a humanidade, que possui dons extraordinários, que encara provações com coragem, que conserta injustiças, em suma, alguém que inspira admiração. E todos querem ser como ele.

O herói, porém, não é uma personagem estática. Presente no imaginário coletivo, o mito do herói modifica-se ou adapta-se de acordo com o tempo, com as comunidades e com a cultura. Como uma das representações simbólicas que norteiam nossa visão e compreensão de mundo, o herói é reflexo da sociedade e do período histórico em que vive.

É no sentido dessa mudança e desse diálogo da figura do herói com o seu tempo que apresentamos dois protagonistas do cinema contemporâneo norte-americano – Gru, da animação *Meu malvado favorito* (2010), e Wolverine, do longa-metragem *Logan* (2017) – para mostrar como a alteração e adaptação desse mito se dá, buscando o reconhecimento afetivo do interlocutor para com as obras.

Na era do efêmero (Lipovetsky, 2009),¹ das incertezas (Morin, 2001)² e excessos (Valéry, 1948),³ propomos a noção de uma nova configuração da figura do herói, que estamos chamando de herói compreensivo, aquele que traz os traços da

¹ “A sociedade centrada na expansão das necessidades é, antes de tudo, aquela que reordena a produção e o consumo de massa sob a lei da obsolescência, da sedução e da diversificação, aquela que faz passar do econômico para a órbita da forma da moda” (Lipovetsky, 2009, p. 184).

² “Mas a vida, diferentemente das palavras cruzadas, compreende espaços sem definição, espaços com falsas definições e, sobretudo, a ausência de um quadro geral fechado; é somente aí que se pode isolar um quadro e tratar os elementos classificáveis, como no quadro de Mendeleiev, que se pode alcançar certezas. Uma vez mais repetimos: o conhecimento é a navegação em um oceano de incertezas, entre arquipélagos de certezas” (Morin, 2001, p. 86).

³ “O homem embriaga-se, pois, de dissipação. Abuso de velocidade; abuso de luz; abuso de tônicos, de estupefacentes, de excitantes; abuso de frequência nas impressões; abuso de maravilhas; abuso de prodigiosos meios de arranque ou de desencadeamento, cujo artifício põe efeitos imensos ao alcance do dedo de uma criança. Toda a vida atual é inseparável destes abusos” (Valéry, 1984, p. 122).

complexidade e das ambivalências do cotidiano. Fundado ao mesmo tempo na ideia do imaginário mítico – no qual se cultiva tanto o princípio da incerteza quanto o da complementaridade dos opostos⁴ –, o herói compreensivo, como queremos argumentar, representa o modelo de herói que melhor atende às expectativas dos dias atuais. Por compreensão entendemos neste contexto aquilo que junta e que integra, que abraça e inclui, na linha dos estudos do grupo de pesquisa “Da compreensão como método”.

Imaginário: trajeto antropológico

O imaginário permeia a construção do ser, da sociedade e da cultura, uma vez que nossa compreensão de mundo é feita a partir de imagens e de símbolos. Para deixar claro o que se entende por motivações simbólicas, fontes do imaginário, Gilbert Durand (2002) se aproxima da noção junguiana de inconsciente coletivo – é importante notar que, apesar de não ter partido da obra do psicanalista suíço para formular sua proposta do que significa a linguagem simbólica, Durand desagua (para usar a metáfora fluvial, cara ao autor) num diálogo muito próximo com Carl G. Jung, tendo inclusive Durand frequentado por muitos anos o Círculo de Eranos.⁵

Para Jung, o inconsciente coletivo é um sistema psíquico herdado. Os arquétipos (ou estruturas arquetípicas) que nele habitam constituem conteúdos virtuais, formas e não ideias ou imagens (Jung, 2002, p. 54; 91). Durand percebe, então, que as motivações vão muito além do conceito linear e social do coletivo, pois os símbolos possuem uma potência fundamental, que é a de “ligarem, para lá das contradições naturais, os elementos inconciliáveis, as compartimentações sociais e as segregações dos períodos da história” (Durand, 2002, p. 38).

Visto que o imaginário é pré-existente às condições concretas da sociedade, ele elabora o trajeto antropológico – “a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social” (Durand, 2002, p. 41). Para Durand, o imaginário é o encontro entre essas pulsões, que vêm do âmago do ser, e o meio social objetivo.

⁴ “Nas ciências sociais, é em Edgar Morin que encontramos um dos diálogos mais férteis com a incerteza e a complementaridade de opostos. Em *Os sete saberes necessários à educação do futuro* (2001), um dos sete buracos negros da educação que o autor aponta é a necessidade de saber conviver e lidar com a incerteza. Em todas as áreas de conhecimento, alunas e alunos de todos os lugares são ensinados a lidar com o concreto e com aquilo que pode ser previsto; a consequência dessa educação (ou não-educação) é que o inesperado apavora” (Klautau, 2018, p. 17).

⁵ Círculo de Eranos é como se chamava um grupo de estudiosos de caráter notoriamente compreensivo, diríamos. Idealizado pela anglo-holandesa Olga Fröbe-Kapteyn (1881-1962), o grupo se reunia anualmente em sua casa em Ascona, Suíça, e tinha Jung como uma espécie de membro honorário. Sobre Eranos, cf. Araújo; Bergmeier, 2013. Sobre a aproximação entre as obras de Durand e Jung, ver Fernandes, 2016, p. 37-38.

Na busca por entender como a construção do imaginário se dá nos sujeitos que integram a sociedade, Durand mergulha em suas expressões: os esquemas, os arquétipos, os mitos, os símbolos e as imagens. O que nos interessa aqui, particularmente, é sua conceituação de arquétipos e mitos, construída em estreito diálogo com Jung. Para Durand, os arquétipos são um primeiro modelo ou uma marca de algo, dado a priori e que gera o inconsciente coletivo.

Dois exemplos de arquétipos podem ser o do herói e o da morte. Não há uma imagem sobre eles, são tipos arcaicos e de constituição universal. Se para Jung (2002) o arquétipo é uma imagem primordial, para Durand é uma forma imaterial à qual o pensamento se molda, como uma fôrma de bolo. Os mitos, por sua vez, representam uma chave de leitura da realidade, sendo organizados em narrativas de caráter simbólico.

Entendemos por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito já é um esboço da racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias.[...]. Do mesmo modo que o arquétipo promovia a ideia e que o símbolo engendrava o nome, podemos dizer que o mito promove a doutrina religiosa, o sistema filosófico [...], a narrativa histórica e lendária (Durand, 2002, p. 62-63).

Esse conjunto de percepções teóricas suportou Durand na sua concepção de estruturas antropológicas do imaginário – todas essas expressões a que Durand se refere no texto citado estabelecem relações mútuas com os protocolos normativos da sociedade. Logo, o imaginário é formado tanto pela esfera subjetiva quanto pela esfera social em que o sujeito está inserido.

Isso nos fornece uma outra maneira de abordar representações sociais e expressões culturais da sociedade como os processos midiáticos realizados pelo cinema e pela televisão. Esses processos trabalham a partir de imaginários, e suas expressões, como os arquétipos e os mitos, promovem imagens que interiorizamos e estão conosco, e são, muitas vezes, anteriores à nossa compreensão de mundo.

Narrativas audiovisuais e representações do imaginário

As narrativas audiovisuais constroem e reconstróem a todo o tempo os mitos, adaptando-os de acordo com a carga simbólica de cada cultura. Os imaginários em jogo estão presentes não só naqueles que assistem ao cinema ou às séries, mas também naqueles que as produzem. Nesse sentido, Morin (1970) entende o cinema como reflexo do mundo e do espírito humano. O cinema representa e ao mesmo tempo significa. Trabalha com a percepção do real e também com imaginários, tornando compreensíveis sonhos, representações e imaginação. Para Morin (1970, p. 249), “não se pode dissociar o imaginário da natureza humana – do homem material”. Essa ideia pode ser comparada com a de Durand ao considerarmos as esferas subjetiva e social do imaginário.

Morin destaca ainda que a invenção técnica possibilita uma mescla e até uma confusão entre o real e o irreal, visto que o cinema só ganha vida a partir do imaginário. Ele se torna máquina-mãe, responsável ainda por gerar imaginários. No entanto, é preciso reforçar que essa relação funciona simultaneamente: “Imaginário e técnica apoiam-se um no outro, ajudam-se mutuamente. Encontram-se sempre, não apenas como negativos, mas como fermentos mútuos” (Morin, 1970, p. 250).

E por constituir o que Morin chama de “espelho antropológico” (1970, p. 254), uma vez que reflete as necessidades, as carências, as angústias e os problemas do ser humano, o cinema lida com expressões do imaginário como os mitos, fundadas na realidade e que expressam o cotidiano do homem.

[...] o cinema é, como o imaginário, comércio afetivo com o mundo. O seu núcleo, que é a projecção-identificação imaginária, possui todas as riquezas da participação. É o próprio núcleo da nossa vida afetiva que, no coração da realidade semi-imaginária e semi-prática do homem, possui, por sua vez, toda a riqueza humana: *ou seja, o trabalho de produção do homem pelo homem, através da humanização do mundo e da cosmicização do homem* (Morin, 1970, p. 252, grifos do autor).

Podemos dizer, então, que o cinema alcança sucesso ao trabalhar com a riqueza humana e ao projetar os anseios subjetivos e a realidade prática dos sujeitos sociais. Da mesma forma, a ficção televisual é produto midiático híbrido de sucesso por lidar com as mesmas questões.

Ao estudar as razões do sucesso das séries televisivas norte-americanas na França, François Jost (2012) afirma que a familiaridade dos temas que essas produções abordam em suas narrativas as colocam muito próximas da realidade do cenário francês, de onde ele fala, abordando ideologias transnacionais, lugares comuns e assuntos que estão em voga, como a rejeição das elites e a manipulação dos governos.

Mas esse fator não funciona sozinho. Jost aponta o ganho simbólico e o uso da psicologia nas séries, na forma como elas trabalham sentimentos subjetivos daqueles que as assistem e personificando algumas batalhas internas por meio da criação de heróis, trazendo à tona sonhos, anseios, medos, entre outros

A força das séries americanas advém da contemplação de duas aspirações contraditórias: o desejo de explorar o novo continente, de ir rumo ao desconhecido, de descobrir o estrangeiro e, ao mesmo tempo, de encontrar nesses mundos construídos a familiaridade reconfortante de uma atualidade que é também a nossa, as contradições humanas que conhecem e, enfim, os heróis que, como o telespectador, chegam à verdade mais pela imagem do que pelo contato direto. Mas quem são esses heróis? (Jost, 2012, p.32).

Ao analisar séries das últimas duas décadas, como *Arquivo X*, *Prison Break*, *24 Horas* e *Mad Men*, Jost defende que o herói atual não é mais um intermediário entre deuses e homens, mas um sujeito composto por fragmentos e reconstruído – como os anti-heróis, mas não apenas com essa visão dualista.

Corroborar sua ideia Brett Martin (2015), ao falar sobre a complexidade de personagens como Tony Soprano (*Família Soprano*) e Don Draper (*Mad Men*), classificados como protagonistas anti-heróis. Segundo o autor, a ideia de trabalhar figuras que lutam para aprisionar ou para liberar sua sombra (Jung, 2002) sempre foi atrativa para a dramaturgia norte-americana. Por isso, o faroeste, os gângsteres e detetives particulares solitários foram protagonistas de produções cinematográficas como *Chinatown* (1974) e *O Poderoso Chefão* (1972). A partir de 1990, situa Martin, as narrativas passaram a focar com mais intensidade nas personagens que demonstravam certa incapacidade de mudança. Assim, temas como vício, fracasso, infidelidade e psicoterapia ganharam espaço.

O herói e sua jornada

Quem são os heróis da contemporaneidade? Ainda que apresentem diferentes *modus operandi*, os heróis são personagens que personificam anseios e desejos que fazem parte do imaginário de quem assiste (e também produz) a esses programas. O arquétipo do herói representa, segundo Christopher Vogler (2015, p. 67-68), o que na Psicanálise foi chamado de ego, “a parte da personalidade que se separa da mãe, que se considera distinto do restante da humanidade”, que representa a busca pela identidade e totalidade do ego.

Ao aprofundar-se na análise da figura do herói na construção simbólica da produção de sentidos, Joseph Campbell (2007) cunhou a expressão “jornada do herói”, que ele chama também de monomito, uma estrutura narrativa que acompanha o aprendizado e o amadurecimento do protagonista de um sem número de mitos.

Nas lendas e mitologias mais antigas, o herói não poderia ser apenas aquele que conseguia romper com os limites do mundo e retornar à realidade com bênçãos e admiração por sua coragem. Em geral, o herói era posto como alguém dotado de poderes especiais desde seu nascimento, mostrando o valor da aventura em que mergulharia a seguir. Para Campbell (2007, p. 311), “a condição de herói é algo a que se está predestinado, e não algo simplesmente alcançado, envolvendo o problema concernente à relação entre biografia e caráter”.

Ao crescer, o herói assume a postura daquele que visa romper com o que está cristalizado – consequentemente, é daí que surge o herói como guerreiro (Campbell, 2007, p. 322), que não teme lutar contra o dragão, que resiste ao tirano e lhe presenteia com seu triste destino final. Acima de tudo, o herói é o homem ou a mulher que “conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos” (Campbell, 2007, p. 28).

Nas narrativas audiovisuais, o herói é geralmente aquele que abre a história ao público. Logo de início, espera-se que o herói seja reconhecido pelo espectador e que este se identifique com aquela personagem e seus conflitos. Costuma apresentar uma combinação de características, qualidades (e – por que não? – defeitos) universais com os quais todos podem se relacionar; suas motivações devem também atingir a dimensão emocional e afetiva daqueles que acompanham a narrativa. Isto é, o espectador precisa enxergar a si mesmo ou alguma vivência ou sonho na personagem proposta.

Cada pessoa que ouvir uma história ou assistir a uma peça ou filme é convidada, nos primeiros estágios da narrativa, a identificar-se com o herói, fundir-se a ele e enxergar o mundo da história através de seus olhos [...]. As histórias nos convidam a investir parte de nossa identidade pessoal no herói pela duração da experiência. Em certo sentido, tornamos o herói por um tempo. Projetamo-nos na psique do herói e vemos o mundo através de seus olhos (Vogler, 2015, p. 68-69).

A estrutura encontrada por Campbell em seu amplo estudo comparado de mitologia foi apropriada pela indústria do entretenimento e é replicada exaustivamente em produções audiovisuais, em especial no cinema e nas ficções televisivas. Ao entender que os arquétipos inspiram imagens básicas dos rituais e da mitologia, o autor aponta que o percurso padrão de uma aventura mitológica – de maneira consciente ou não – é representado pela tríade *separação-iniciação-retorno*. É uma figura do mundo cotidiano que se lança em uma “região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes” (Campbell, 2007, p. 36).

A jornada se dá a partir de uma personagem que recebe um chamado para abandonar seu Mundo Cotidiano confortável a fim de se aventurar por um universo desconhecido repleto de desafios, com o objetivo de vencer alguma ameaça, trazer algo de volta ou amadurecer.

O herói e a compreensão

A concepção de Campbell apresenta um herói que aceita abandonar o seu mundo comum para superar obstáculos diversos e chegar ao final como uma figura mais amadurecida, sábia ou transformada. No entanto, as narrativas audiovisuais contemporâneas têm explorado cada vez mais personagens que nem sempre se encaixam nesse modelo. Em uma época em que assumimos as incertezas e as incompreensões do mundo, a ideia de uma personagem que supera tudo e que sempre sai vencedora parece não representar um apelo para um grande número dos consumidores dessas narrativas. Ao mesmo tempo, acompanhar apenas os grandes feitos dessas figuras parece não seduzir nem satisfazer mais o público. Pelo menos não tanto como no passado. O público precisa de algo a mais para criar uma ligação emocional com as personagens da história.

Nessa perspectiva, apontamos que a vivência do cotidiano (Heller, 2008), com sua complexidade de ações, e a noção junguiana de diálogo com as sombras (Jung, 2002), isto é, com aquilo que via de regra se quer esconder, tanto na vida da pessoa quanto na construção de personagens, constituem fatores fundamentais para que emerge o herói compreensivo. A sombra faz parte da complexidade necessária para a composição das personagens, uma vez que o ser humano tende a “fugir do encontro com os próprios monstros” (Idoeta, 2016, p.136). A pesquisadora Mayra Domingues Idoeta realizou, em sua dissertação de mestrado, uma interessante análise sobre os personagens Frank e Claire Underwood no seriado *House of Cards*, mostrando como tais estratégias são utilizadas de forma a favorecer a empatia para com o público.

Composto por suas forças mitológicas e suas fraquezas sombrias, pelas forças do consciente e também do inconsciente pessoal e coletivo, o herói compreensivo está inserido em um contexto cotidiano – a vida comum – e estabelece relações entre as características dos arquétipos de luz e de sombra, compreendendo-os, integrando-os em sua complexidade. O herói compreensivo reconfigura o olhar do público sobre si, na medida em que se aproxima do real.

Gru, por exemplo, a personagem principal da animação *Meu malvado favorito*, é introduzido como um dos maiores vilões de seu tempo. Planeja cometer o que chama de roubo do século (roubar a lua), em resposta a outro crime, cometido por um vilão concorrente, Vector, que furta do Egito a pirâmide de Gizé. Para concluir seu plano, ele rouba um raio encolhedor em uma base secreta na Ásia, de forma a encolher o satélite terrestre e mantê-lo em seu poder. Porém, ao perder a arma para Vector, Gru precisa se aproximar do concorrente, tarefa para a qual decide adotar três órfãs que vendem biscoitos. Sem qualquer consideração pelas garotas, deixa-as pela casa enquanto trabalha em seu laboratório secreto.

Deixando de lado toda a construção e ambientação de animação infantil, que confere tom suave ao personagem, mergulhamos no cotidiano de Gru para entendê-lo para além do rótulo de vilão. A partir da ideia de Agnes Heller (2008) de que o cotidiano é a vida de todo homem e que é impossível realizar qualquer atividade completamente fora de algum tipo de relação com a cotidianidade, vemos Gru para além do vilão ao assisti-lo em seu cotidiano: ele fura filas, congela pessoas, destrói o jardim dos vizinhos cada vez que sai com seu veículo, sempre foi incompreendido pela mãe, assusta criancinhas e, por fim, efetivamente ganha a vida com crimes.

Outro exemplo de personagem ficcional com quem nos ambientamos por meio de sua relação com a cotidianidade é o mutante Wolverine, das histórias em quadrinhos, desenhos animados e longas-metragens da Marvel. No filme *Logan* (2017), inspirado na HQ *Old man Logan* (2008), Wolverine tenta sobreviver como um ser humano sem poderes, recorrendo a um trabalho como motorista

de limusine – destaque para a cena em que leva um grupo de mulheres para uma despedida de solteira – e que necessita de remédios contrabandeados para superar as dores e óculos para enxergar o celular.

Quando se depara com a personagem X-23,⁶ não tem a menor ideia de como educá-la ou tratá-la com compaixão. A primeira cena do filme é uma sequência que combina o despertar de Logan em seu próprio carro, visivelmente alcoolizado. Na cena, ladrões tentam furtar as rodas do veículo. Usando suas garras, Logan mata todos eles e foge: a pura convergência entre herói, vilão, anti-herói e cotidianidade.

É possível que ambos estejam mais próximos da figura do anti-herói do que do próprio herói, uma vez que o primeiro é encarado como um pária ou um fora da lei, mas que conquista a simpatia do espectador ao mudar suas atitudes. Christopher Vogler (2015) define dois tipos de anti-heróis: aquele que parece um herói convencional, mas apresenta “forte toque de ceticismo ou uma qualidade tortuosa, como os personagens de Humphrey Bogart em *À beira do abismo* e *Casablanca*” (Vogler, 2015, p. 74); e heróis trágicos como Macbeth ou Scarface.

O anti-herói tortuoso pode ser um cavaleiro heroico em armadura manchada, um solitário que rejeitou a sociedade ou foi rejeitado por ela. Esses personagens podem vencer no fim e conquistar a simpatia total do público em todos os momentos, mas ser excluídos aos olhos da sociedade [...] O segundo tipo de anti-herói se aproxima mais da ideia clássica do Herói Trágico. Esse é o Herói fracassado, que nunca superou seus demônios internos, sendo humilhado e destruído por eles. Eles são charmosos e têm qualidades admiráveis, mas sua imperfeição vence no final (Vogler, 2015, p. 74).

Embora possamos identificar algumas mudanças em Gru e Wolverine durante suas jornadas, os motivos pelos quais são levados a essas aparentes transformações parecem corresponder a anseios contemporâneos. Com apoio no pensamento junguiano, consideramos possível pensar essas personagens a partir de duas esferas, os arquétipos de luz e sombra: a noção dualista de herói e anti-herói ganha o contorno dual da compreensão e da coexistência permeado pela experiência do cotidiano.

O arquétipo da persona (tratado também, aqui, como luz), podemos dizer que representa a face que é apresentada ao mundo pelo indivíduo. Em paralelo, o arquétipo da sombra representa, como adiantamos, o lado obscuro, rejeitado ou desconhecido do ser humano. A sombra resume as características indesejadas do humano e, ao mesmo tempo, as qualidades renunciadas ou escondidas por qualquer razão.

No caso de Gru, ele salva Margô, Edith e Agnes de Vector e não consegue

⁶ Laura Kinney é o nome da personagem, também conhecida por X-23. A garota teria sido criada com apoio de biotecnologia a partir de genes extraídos de Wolverine.

recuperar a lua, mas continua se colocando como um vilão. Uma vez estabelecido que não é possível enquadrá-lo como herói, tampouco seria um anti-herói. Não há “armadura manchada” (Vogler, 2015, p.74) – sequer há armadura.

Ao final da história, Gru não consegue roubar a lua, mas acaba salvando a Terra, o que assemelha sua jornada à trajetória do herói. No entanto, o “chamado” recebido por ele é uma motivação pessoal em princípio – não de um bem maior. Seu ponto de partida, a vida criminosa, também o distancia da trajetória do herói de Campbell.

Ele é, portanto, reflexo desse herói compreensivo, aquele que, como Luiz Paulo Grinberg afirma (1997, p. 147), em vez de reconhecer as próprias diabruras, prefere manter a boa imagem de si. A conciliação entre Sombra e Luz, portanto, nos leva à ideia de compreensão em Hannah Arendt (2008, p. 330). Uma atividade interminável, um processo complexo que, em constante variação, procura conciliação com a realidade para fazer do mundo a nossa casa: um mundo, aquele em que Arendt vive, no qual “essas coisas acontecem” (o totalitarismo, a guerra, os campos de concentração...). Gru concilia a todo instante Sombra e Luz. É vilão, mas não se chega a tornar um herói no sentido clássico.

Da mesma maneira, Wolverine é errante, por vezes membro de um grupo de heróis, por vezes age sozinho. Inclusive, mesmo sozinho, age regido pela Sombra. Luta contra o mal, o que o aproxima de um herói tradicional. No entanto, não nutre amizade ou cumplicidade pela equipe ao lado da qual atua. A personagem é conhecida por estar sempre em busca de paz: acertar as contas com o mutante Dentes-de-Sabre, esquecer um amor (Itsu Akihiro), encontrar quem o fez passar por dolorosa cirurgia de implantação de metal em seu esqueleto. Curiosamente, essa lembrança dolorosa é o que torna seu poder mutante de cura ainda mais especial, com esqueleto indestrutível e garras afiada inquebráveis para batalha.

Wolverine, assim, parece reflexo do herói trágico, atormentado por sua trajetória e muitas de suas escolhas, mas que não se transforma diante dos acontecimentos e segue duelando com os próprios demônios e aprendendo muito pouco. Sua jornada parece um ciclo que retorna sempre ao início, sem transformação.

A Persona, como a Luz, é necessária para que exista a Sombra. Relacionando os conceitos de Jung com os elementos da física, é entre a Luz e a Sombra que Gru e Wolverine misturam papéis de heróis, anti-heróis e vilões.

De forma efêmera, combinam traços e desempenham papéis múltiplos, tipicamente hipermodernos, como descreve Gilles Lipovetsky (2004): há excessos em todos os traços. Não basta para Gru ser vilão, há de se cometer o roubo do século. Não basta a Logan ser solitário, é necessário ser o último dos mutantes.

Tudo hiperbolicamente calculado, simultâneo e agregado, ambas as personagens retratos de seu tempo e história.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Alberto Filipe; BERGMEIER, Horst. 2013. Jung e o tempo de Eranos: do sentido espiritual e pedagógico do círculo de Eranos. *Revista @mbienteeducação*. São Paulo, v. 6, n. 1, p. 94-112. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/28048/1/educacao_94-112.pdf>. [consultado el 21 dec. 2018].
- ARENDRT, Hannah. 2008. *Comprender: formação, exílio e totalitarismo* (ensaios). São Paulo: Companhia das Letras; Belo Horizonte: Editora UFMG.
- CAMPBELL, Joseph. 2007. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento.
- DURAND, Gilbert. 2002. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes.
- FERNANDES, Paulo Emílio de Paiva. 2016. *O discurso mítico de narrativas contemporâneas: uma leitura do filme 2001: Uma odisseia no espaço*. Dissertação (Mestrado em comunicação) – Faculdade Cásper Líbero, São Paulo.
- GRINBERG, Luiz Paulo. 1997. Arquétipos e inconsciente coletivo. In: *Jung: o homem criativo*. São Paulo: FTD.
- HELLER, Agnes. 2008. *O cotidiano e a história*. São Paulo: Paz e Terra.
- IDOETA, Mayra Domingues. 2016. *Narrativa seriada, mito e compreensão: um estudo da série House of Cards*. 151 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade Cásper Líbero, São Paulo.
- JOST, François. 2012. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina.
- JUNG, Carl Gustav. 2002. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2.ed. Petrópolis/RJ: Vozes.
- KLAUTAU, Carolina. 2018. *Jornalismo, incerteza e complementaridade de opostos: um diálogo compreensivo*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade Cásper Líbero, São Paulo.
- LOGAN. Direção de James Mangold. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment, TSG Entertainment, Kinberg Genre, Hutch Parker Entertainment e Donners' Company, 2017. 1 DVD (137 min), son., color.

- LIPOVETSKY, Gilles. 2009. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras.
- LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. 2004. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla.
- MARTIN, Brett. 2014. *Homens difíceis: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias*. São Paulo: Aleph (kindle edition).
- MEU MALVADO FAVORITO. Direção de Pierre Coffin e Chris Renaud. Estados Unidos: Universal Pictures e Illumination Entertainment, 2010. 1 DVD (95 min), son., color.
- MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo, Cortez; Brasília, DF: Unesco, 2001.
- MORIN, Edgar. 1970. *O cinema ou o homem imaginário: ensaios de antropologia*. Lisboa: Moraes.
- VALERY, Paul. 1948. *Vues*. Paris: La Table Ronde.
- VOGLER, Christopher. 2015. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. 3.ed. São Paulo: Aleph.