

Narrativas audiovisuais e mitologia: a quaternidade mítica aplicada aos animes¹

Audiovisual narratives and mythology: the mythical quaternity applied to animes

Arthur Carlos Franco Oliveira² e Hertz Wendel de Camargo³

1 Trabalho originalmente apresentado no IV Encontro Internacional de Estudos da Imagem, realizado entre 14 e 17 de maio de 2019 na Universidade Estadual de Londrina.

2 Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), bolsista Capes. E-mail: arthurcfranco@gmail.com.

3 Doutor em Estudos da Linguagem e professor do Mestrado em Comunicação da Universidade Federal do Paraná (UFPR). E-mail: hertzwendel@gmail.com.

Resumo

Considerando os estudos sobre consumo ritualístico no cinema e a presença de conteúdos míticos em narrativas contemporâneas, esse artigo busca aplicar a teoria da quaternidade mítica proposta por Canevacci em três animes através da metodologia de análise fílmica proposta por Vanoye e Goliot-Lété. Examinando representações arquetípicas em *Sakura Card Captors*, *Code Geass* e *The Seven Deadly Sins*, concluímos que tais elementos fundamentam a diegese dos animes através de uma estrutura que movimenta a narrativa ao perpetuar e ressignificar conteúdos presentes no inconsciente coletivo. Assim, a ritualização dos arquétipos apresentados por Canevacci lida com estruturas inconscientes não específicas apenas de uma cultura, mas consolidadas no indivíduo e constantemente rerepresentadas com diferentes roupagens nas narrativas midiáticas.

Palavras-chave

Anime, audiovisual, quaternidade mítica, Canevacci.

Abstract

Considering studies on ritualistic consumption in cinema and the presence of mythical content in contemporary narratives, this article applies the mythical quaternity theory proposed by Canevacci in three anime with use of the film analysis methodology proposed by Vanoye and Goliot-Lété. By examining archetypal representations in *Card Captor Sakura*, *Code Geass*, and *The Seven Deadly Sins*, we conclude that such elements underlie the anime diegesis through a structure that moves the narrative by perpetuating and resignifying content present in the collective unconscious. Thus, Canevacci's ritualization of the archetypes deals with unconscious structures not only specific to one culture, but also consolidated in the individual and constantly re-presented with different guises in the media narratives.

Keywords

Anime, audiovisual, mythical quaternity, Canevacci.

Introdução

A concepção de mitologia pertencente ao senso comum carrega noções de tempos longínquos, nos quais deuses caminhavam entre os homens e eventos fabulosos tomavam lugar, com heróis derrotando vilões auxiliados por seres fantásticos. Apesar da crença de que os mitos e seus conteúdos se perderam nas sociedades arcaicas e não ressoam na sociedade moderna racionalizada, os elementos mitológicos persistiram ao tempo e se manifestam em diversos produtos midiáticos por meio da constante reiteração de temas e símbolos presentes no imaginário social.

Percebemos o mito como uma narrativa que apresenta um evento ocorrido nos primórdios do tempo, durante o qual houve uma irrupção do sagrado no mundo profano e a manifestação de entes sobrenaturais, que busca explicar a criação de algo, seja um comportamento, um elemento da cultura ou da natureza. Assim, para o homem primitivo, conhecer seus mitos é conhecer a si próprio, ao universo em que habita e como ele e tudo ao seu redor vieram a existir. O homem moderno, apesar de toda racionalidade e mecanização que o guiam, não perdeu sua necessidade de explicar o universo por meio de narrativas, incorporando nelas diversos elementos mitológicos e presentes no imaginário coletivo. Os heróis e os mitos, tidos como modelos de comportamento, foram transpostos para outros conteúdos que agem também como padrões de conduta e de estar no universo, simbolizados na atualidade como, por exemplo, as celebridades e seu modo de vida, nos hábitos difundidos pela mídia, nas ações de personagens de narrativas da literatura e do audiovisual, entre outros.

Diversas expressões do mito se apresentam através de múltiplas estruturas narrativas midiáticas com forte presença de conteúdos arquetípicos, como a eterna luta do bem contra o mal, as imagens simbólicas de morte e renascimento, o uso de criaturas mitológicas, e também por meio dos diversos rituais que praticamos até hoje, como os ritos de passagem de Ano Novo, de casamento ou de morte. Tais arcabouços mitológicos se encontram fundados no inconsciente coletivo (JUNG, 2002), formando uma rede de símbolos e concepções compartilhadas pelos

indivíduos que atuam diretamente sob a subjetividade humana. Uma das formas de reiteração dos arquétipos presentes no imaginário coletivo é a sua frequente utilização em produções midiáticas, especialmente naquelas audiovisuais, que constantemente buscam a identificação do espectador com imagens arquetípicas pela repetição dos mesmos alicerces míticos. Almeida (1994) defende que, da mesma maneira que os mitos eram passados de forma oral nas sociedades arcaicas, os mitos modernos encontram no audiovisual a sua transmissão, criando assim uma nova cultura oral através da combinação de imagens e sons que não abrange apenas o cinema e a televisão, mas também produtos como animações, séries e vídeos do meio digital que a todo o momento recriam e ressignificam o simbólico através da instrução estética e comportamental do espectador, criando repetições nas quais

os enredos mudam, mas obedecem a *estruturas* que tendem a permanecer ou mudam com extrema lentidão; os personagens podem mudar, mas as estrelas que os interpretam permanecem; os atores podem mudar, mas os tipos permanecem. Variam os anéis, permanecem os dedos. (BERNARDET, 2001, p. 76, grifo do autor)

Assim, a partir do consumo de material audiovisual, o homem organiza seu universo simbólico tanto no nível coletivo quanto no individual, encontrando elementos comportamentais e dirigentes nas narrativas na forma de ideologias, arte, concepções societárias e ideais culturais. São nesses cenários que os animes se mostram como diegeses capazes de explorar conteúdos presentes no imaginário coletivo reconhecidos de forma orgânica pelo receptor e que têm forte apelo à subjetividade humana.

Em seu livro *Antropologia do Cinema*, o antropólogo italiano Massimo Canevacci (1984) propõe que o cinema se guia pelo constante preenchimento do que ele chamou de quaternidade mítica, uma estrutura influenciada pela concepção cristã burguesa que visa sempre à repetição dos conteúdos presentes no inconsciente coletivo, estabelecendo assim um diálogo entre a simbologia fílmica e os arquétipos. Acreditamos aqui que não apenas o cinema se utiliza de

tal estrutura, mas também inúmeros produtos audiovisuais que encontram na quaternidade sua base diegética, como poderemos verificar ao final da análise.

Partindo então da ideia de que a quaternidade mítica se guia por valores cristãos burgueses ocidentais presentes no imaginário coletivo, esse artigo se propõe a verificar a existência e utilização dessa estrutura em produtos audiovisuais oriundos de um país que não segue a tradição cristã, o Japão. Procuramos analisar os animes *Sakura Card Captors*, *Code Geass* e *The Seven Deadly Sins* a fim de apurar se os mesmos são construídos com base na hipoestrutura narrativa proposta por Canevacci (1984) ou se diferenciam da estrutura mítica seguida por grande parte das narrativas midiáticas ocidentais. Para tal investigação, utilizamos a metodologia de análise fílmica proposta por Vanoye e Goliot-Lété (1994), que permite explorar materiais audiovisuais em detalhe e encontrar elementos não identificáveis a “olho nu”, a qual se divide em duas partes: a decomposição da obra e o estudo de como os elementos isolados se relacionam com o todo. Com efeito, assistimos os animes em busca de indícios que nos permitissem identificar quais personagens equivalem aos arquétipos propostos por Canevacci (1984) em sua cruz quaternária, para em seguida “estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15). Como a análise fílmica implica em dividir o objeto em partes menores, a quaternidade e a busca pelos arquétipos auxiliam na estruturação do método por proporem uma investigação que isola os elementos arquetípicos para perceber a sua relação com a diegese.

Animações

O anime é um produto audiovisual de animação produzido por estúdios japoneses, tendo como base geralmente os mangás⁴, com diversos os gêneros⁵

4 Mangás são histórias em quadrinhos japonesas.

5 Entre os principais gêneros estão ação, aventura, comédia, drama, retrato da vida real, fantasia, mágica, horror, romance e ficção científica, divididos em subgêneros como *kodomo*, destinado às crianças, o *shōjo*, para o público feminino, o *shōnen*, para meninos, *mecha*, sobre robôs gigantes, *hentai*, com conteúdo adulto, *ecchi*, que usa situações hipersexualizadas, entre outros. Em geral, os animes mesclam de dois a três gêneros e subgêneros em suas narrativas.

destinados aos mais variados públicos, diferindo-se das animações ocidentais em diversos aspectos⁶. Apesar de tais diferenças serem notáveis, as deixaremos de lado para buscar nas estruturas diegéticas de três animações japonesas as semelhanças com produtos ocidentais acerca dos padrões ritualísticos que Canevacci (1984) chamou de quaternidade mítica. Escolhemos animes de diferentes gêneros e épocas com o intuito de demonstrar que a quaternidade é um elemento que une múltiplos produtos audiovisuais sob um mesmo guarda-chuva mitológico e arquetípico.

Cardcaptor Sakura, conhecido no Brasil como *Sakura Card Captors*⁷, é um anime do gênero *mahō shōjo*⁸ exibido entre 1998 e 2000 e composto por setenta episódios e dois filmes, baseado em um mangá do mesmo nome publicado entre 1996 e 2000. A narrativa segue a garota de 10 anos Sakura Kinomoto, que acidentalmente descobre um livro no porão de sua casa e liberta cartas mágicas conhecidas como Cartas Clow. Ela também desperta Kerberos⁹, o guardião do livro, que a escolhe como a nova caçadora das Cartas Clow, sendo seu dever agora batalhar com a personificação de cada uma delas para transformá-las em cartas novamente. Ao todo existem 53 cartas, 52 criadas por Clow e uma criada por Sakura ao final do segundo filme, com cada uma delas possuindo uma habilidade única, que variam entre elementos da natureza, objetos, sentimentos, entre outros¹⁰, sendo que, após a captura, Sakura pode usar o poder da carta. Ela é ajudada em sua busca por diversos companheiros, como Kero, que atua como seu mentor e protetor das Cartas Clow; Tomoyo, sua melhor amiga que providencia as roupas

6 A título de curiosidade, as principais diferenças se consistem no estilo do traço, nas características físicas dos personagens, no uso das cores e os temas abordados, sendo que os animes em geral se utilizam de conteúdos mais explícitos e mais próximos das emoções e controvérsias humanas.

7 Atualmente o anime não está disponível em nenhuma plataforma oficial de *streaming* no Brasil. Entretanto, é possível encontrar os episódios em sites de anime não oficiais.

8 *Mahō shōjo* é um subgênero de anime e mangá cuja narrativa gira em torno de uma personagem feminina que tem poderes mágicos ou usa mágica.

9 Comumente conhecido como Kero.

10 As cartas são objetos mágicos que representam personalidades, sentimentos e também elementos da natureza, como árvore, vento, flecha, pulo, escudo, fogo, espelho, ilusão, laço, flor, sono, sombra, luz, chuva, brilho, labirinto, entre outros.

para cada aventura e é apaixonada pela protagonista; Syaoran Li, outro coletor de cartas que se torna o interesse amoroso da protagonista; Toya, seu irmão mais velho que finge não saber da magia de Sakura; Yukito, por quem Sakura é apaixonada e que no decorrer do anime se revela como Yue, o segundo protetor das Cartas criado por Clow; e Meiling, prima e noiva prometida de Syaoran.

A história é dividida em dois arcos¹¹: no primeiro Sakura deve capturar e dominar as Cartas Clow, sendo julgada por seu desempenho no final; e no segundo a protagonista fica impossibilitada de usar suas cartas, tendo de transformá-las em Cartas Sakura para aumentar seus poderes mágicos. O anime lida com questões como amizade, amor, homossexualidade, crescimento e segue a linha narrativa da Jornada do Herói¹² proposta por Vogler (2015). Aqui analisaremos o primeiro arco de *Sakura Card Captors*, que compreende os primeiros 46 episódios, que seguem a narrativa depois de Sakura liberar as Cartas Clow e sua busca para selar uma carta diferente em cada episódio até o seu julgamento final.

O próximo anime analisado é *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*¹³, divulgado como *Code Geass* no Brasil, do gênero ação e subgênero *mecha*, com cinquenta episódios exibidos na TV japonesa entre 2006 e 2008 que abordam temas como a criação de uma nova identidade pessoal, sacrifício heroico e imperialismo e colonialismo. A história se passa em um universo no qual o Sagrado Império da Britannia dominou diversos países por meio da utilização dos Knightmare Frames, armamentos robóticos comandados por pilotos. O Japão foi uma das áreas conquistadas e passou a ser chamado de Área 11, tendo seus cidadãos destituídos de sua nacionalidade e forçados a viverem em condições miseráveis. Diversos grupos rebeldes de japoneses lutam pela independência do país contra o Império,

11 Enquanto as produções ocidentais se dividem basicamente em temporadas, os animes geralmente se dividem em arcos, que são o grupo de episódios que giram em torno de uma trama, geralmente sendo resolvida ao final do arco. Um arco pode ter várias temporadas e um anime pode ter vários arcos, cada um se concentrando em um aspecto da história basilar do anime. Aqui a nossa análise será focada no primeiro arco de cada anime.

12 Jornada do Herói é um tipo de narrativa mítica baseada em uma estrutura de separação-iniciação-retorno primariamente descrita por Campbell (2007) e desenvolvida por Vogler (2015), na qual o herói enfrenta diversos perigos para sair vitorioso e sábio no final.

13 Atualmente o anime está disponível na plataforma Netflix Brasil.

porém suas tentativas são em vão, já que Britannia tem acesso aos robôs mais desenvolvidos e potentes. O adolescente Lelouch Lamperouge é o protagonista da história, filho de um ex-imperador da Britannia, que quando criança viu sua mãe ser assassinada por terroristas e foi vendido por seu pai para o Japão junto de sua irmã cega Nunally, forçados então a viver no anonimato. Ainda quando criança, o protagonista conheceu Suzaku Kururugi, filho do primeiro-ministro, com o qual desenvolveu uma forte amizade. Sete anos após esses eventos, Lelouch acidentalmente encontra a misteriosa garota CC, que lhe dá um poder conhecido como Geass, que permite que ele seja obedecido sem qualquer questionamento ou dúvida ao dar uma ordem. Lelouch, buscando vingar a morte da mãe e destruir Britannia completamente, se disfarça como o herói Zero e utiliza seu novo poder para tentar criar um mundo pacífico. Ele funda a Ordem dos Cavaleiros Negros para lutar pela independência do Japão e tem de enfrentar seu amigo de infância Suzaku, o qual agora é um cavaleiro que luta pelo lado do Império da Britannia.

O último anime explorado em busca da estrutura quaternária mítica é *Nanatsu no Taizai*, conhecido no Brasil como *The Seven Deadly Sins*¹⁴, baseado em um mangá do mesmo nome que possui 35 volumes publicados até o momento. Do gênero ação e subgêneros *ecchi* e *shōnen*, o anime foi exibido em 2014 e 2015, com 24 episódios e dois OVAs¹⁵, compondo o primeiro arco que será aqui analisado. Os Sete Pecados Capitais são cavaleiros que habitam a região da Britânia em um cenário tipicamente referente à Idade Média Europeia, cada um representando um dos pecados capitais propostos pelo catolicismo. Detentores de poderes mágicos, assim como outros cidadãos do Reino de Liones, os pecados foram os cavaleiros mais poderosos do reino e estiveram a serviço do rei até serem acusados de traição e de tentar derrubar o Reino, sendo obrigados a se separarem depois de terem sido derrotados pelos Cavaleiros Sagrados. Tendo desaparecido, apesar dos rumores de estarem vivos, ninguém sabe o paradeiro

14 Atualmente o anime está disponível na plataforma Netflix Brasil.

15 *Original Video Animation (OVA)* são episódios dos animes geralmente com duração maior do que o usual e que são lançados diretamente para DVD ou Blu-ray, sem exibição prévia na televisão ou nos cinemas.

dos pecados, até que dez anos após sua separação os Cavaleiros Sagrados dão um golpe de estado e tomam o poder em Liones. A terceira filha do rei deposto, a princesa Elizabeth, sai em busca dos pecados para retomarem o reino, acidentalmente encontrando o pecado da ira Meliodas, que aceita ajudá-la. Em sua busca, logo vão derrotando inimigos e se reunindo com os outros integrantes do grupo: Diane, o pecado da inveja, personificada por uma garota gigante de bom coração apaixonada por Meliodas; Ban, o pecado da ganância que tem o dom de ser imortal; King, o pecado da preguiça cuja aparência é de uma criança, mas é extremamente poderoso, além de ser apaixonado por Diane; Gowther, um leitor voraz incapaz de ter emoções e sentimentos que retrata o pecado da luxúria; e Merlim, o pecado da gula e a maga mais poderosa de toda a Britânia, sempre ávida por aprender mais. O pecado do orgulho, Escanor, não é apresentado na temporada original de 2014, sendo introduzido apenas na continuação da série lançada em 2018. Com todos os pecados reunidos e seus poderes alinhados, os Cavaleiros Sagrados são depostos do comando do Reino e o plano do cavaleiro Hendrickson de reviver o Rei Demônio e soltar sua fúria no mundo é desfeito. Com a vitória, os pecados capitais são perdoados e aclamados como heróis, sendo bem-vindos novamente no reino, finalizando o primeiro arco do anime.

Quaternidade mítica

Para examinarmos se a quaternidade mítica proposta por Canevacci (1984) é aplicável aos animes, é necessário compreender como ele partiu das teorias junguianas sobre o dogma católico da Santíssima Trindade. As estruturas mitológicas podem ser estudadas pelos mais diversos campos da ciência, sendo que o viés que guia a nossa compreensão dos mitos nesse artigo é o da psicanálise, utilizando o conceito de inconsciente coletivo elaborado por Jung (2002), que propõe que mitos com estruturas narrativas muito semelhantes tiveram origem em sociedades afastadas no tempo e no espaço devido à presença de conteúdos compartilhados por todos os indivíduos. Os mitos corresponderiam então à

parte da humanidade, da história do Homem com H maiúsculo, do patrimônio existencial do ser, que se encontra presente nas nossas mentes individuais. Em outras palavras, é algo que pertence à humanidade em geral e que se atualiza em cada uma de nossas vidas particulares. (ROCHA, 1996, p. 18)

Essas formas pré-adquiridas se manifestam através dos arquétipos, entendidos como modelos de comportamento básicos transmitidos hereditariamente que se exteriorizam nos homens por meio de processos involuntários e inconscientes e como modelos de comportamento nos mitos. Assim, para Jung (2002), a psique humana pode ser entendida como uma junção do consciente, do inconsciente pessoal, composto pelas experiências pessoais vividas pelo sujeito, e pelo inconsciente coletivo, uma estrutura que opera através dos arquétipos. Os conteúdos deste último não são oriundos das experiências do indivíduo e não chegam a alcançar o limiar da consciência, ao contrário do inconsciente pessoal, o qual contém repressões que foram conscientes e subsequentemente excluídas da consciência. A origem dos arquétipos é obscura e o nosso conhecimento deles é indireto, apresentado através de metáforas, sendo entendidos por Jung como

todos os tipos de padrões, configurações, processos etc., incluindo processos dinâmicos e não apenas ideias estáticas. Finalmente, ele passou a incluir todas as manifestações psíquicas, contanto que fosse de natureza universalmente humana e típica, tanto no plano biológico, psicobiológico como no ideacional. (JACOBI, 2016, p. 47)

Importante é a diferenciação entre arquétipo e imagem arquetípica, sendo a última já infiltrada na consciência e preenchida de maneira expressável pelo material psíquico do indivíduo, enquanto a primeira é uma forma potencial incognoscível e não perceptível. Assim, os arquétipos têm determinações apenas quanto às suas formas, as quais são transmitidas hereditariamente, sendo o seu conteúdo preenchido pelas experiências pessoais do indivíduo, concluindo que o que são herdadas são as possibilidades de representação que se tornam imagens quando transpõem o limiar da consciência.

A psique então transforma contextos e acontecimentos arquetípicos em imagens passíveis de representação. Jacobi (2016) argumenta que as alegorias do herói derrotando o vilão e a representação da Jornada do Herói com sua ressurreição são exemplos de formas arquetípicas transfiguradas em conteúdos cognoscíveis, representando respectivamente as dualidades bem × mal/luz × trevas e a ideia de morte e renascimento. O caráter universal de reconhecimento de tais formas, embora os conteúdos variem entre os sujeitos, guia a composição de narrativas semelhantes que dialogam diretamente com a subjetividade humana, utilizando estruturas presentes no imaginário coletivo com sistematizações oscilantes dentro de um mesmo fundo. A ideia desse compartilhamento e da repetição das estruturas arquetípicas é fundamental para compreender o pensamento de Canevacci (1984).

Jung (1983) nos mostra que a trindade é uma dessas formas arquetípicas contidas no imaginário coletivo e já presente desde os estágios primitivos do pensamento humano, citando exemplos das religiões da Babilônia e do Egito Antigo, fortemente amparadas em relações trinitárias entre as divindades. A religião cristã encontra sua base também em uma estrutura trinitária, traduzida no dogma da Santíssima Trindade, na qual Pai, Filho e Espírito Santo compartilham da mesma substância, conhecida como consubstancialidade (*homoousia*), evidenciando que

a história do dogma trinitário representa, portanto, a manifestação gradativa de um arquétipo, que organizou as representações antropomórficas de Pai, Filho, Vida, Pessoas distintas, numa figura arquetípica numinosa, ou seja, a "Santíssima Trindade". (JUNG, 1983, p. 151)

A teologia arcaica egípcia se apresenta como uma das possíveis metáfrases que deram origem à concepção cristã trinitária. Nela, encontramos uma unidade de essência entre Deus e Pai e Deus e Filho, este último representado pelo rei. O *kah-mutef* se apresenta como o terceiro constituinte da tríade, sendo ele o elemento equivalente ao Espírito Santo, tendo a mesma função de unir Pai e Filho, não derivando de nenhum dos dois, mas sendo compartilhado por ambos (JUNG, 1983). As noções da concepção do filho também encontram ressonâncias na cristandade, já que a "geração divina do faraó tem lugar no seio da mãe humana

do rei, por obra do *kah-mutef*; mas a mãe do rei fica excluída da trindade, da mesma forma que Maria” (JUNG, 1983, p. 117).

Além disso, a concepção de salvação e ressurreição fortemente presentes no Cristianismo encontra base no mito de Osíris, Hórus e Ísis, em particular quando comparados os dois últimos com Jesus e Maria. Como vimos, porém, tanto na trindade egípcia quanto na cristã, o elemento feminino é excluído, dando lugar a uma realidade autônoma, como uma alma independente do corpo. Essa retirada do feminino, além de evidenciar uma possível concepção societária machista, pode ser entendida também como parte dos rituais de iniciação que ocorrem em diversas sociedades arcaicas, nas quais os garotos são afastados da mãe para adentrarem os mistérios da tribo, com foco voltado para a relação Pai-Filho.

Canevacci (1984) ainda argumenta que a troca do elemento Mãe, ou progenitora, pelo Espírito Santo (ou *kah* na teologia egípcia), ocorreu para tornar a trindade um dogma assexuado, já que a presença do componente feminino poderia levantar concepções de que o Filho foi gerado por um ato carnal, ao invés de uma gravidez espiritual. Com efeito,

a expulsão da sexualidade como origem causal da vida pode se tornar modelo geral da condenação da sexualidade como tal, do princípio do prazer, que termina por se concentrar apenas no corpo da mulher. Desse modo, a “fêmea” eleva-se a símbolo de “natureza” e de *diabolus* e sofrerá a condenação de toda uma civilização. (CANEVACCI, 1984, p. 55)

Jung (1983, p. 55) considera que a Trindade possui um caráter ordenador artificial, já que “o ideal de perfeição é o redondo, o círculo, mas sua divisão natural e mínima é a quaternidade”. Assim, questionando a forma triangular do dogma, Jung (1983) propõe a inclusão de um quarto elemento, o Diabo. O autor cita que, para o pensamento cristão, o Mal é uma privação do Bem (*privatio boni*), conceituando-o como dependente da luz e como mera sombra, sempre a mercê do Bem. Porém, se a substancialidade é uma característica atribuída ao Bem, também precisamos fazê-la ao Mal, porque se ele não o for, a existência do Bem

se encontra resumida a algo vago, já que não precisa se defender, encontrando em seu adversário apenas uma sombra, uma privação.

O Diabo, diz Jung (1983), apesar de ter sido criado, é eterno e autônomo, e tão grande é seu poder que fez com que fosse necessário que Deus encarnasse de seu estado espiritual para um estado físico, por meio de seu Filho, para derrotá-lo. Se o Diabo, aqui representando o Mal, fosse apenas uma privação, ele não seria dotado de tal força e não haveria a necessidade da encarnação e consequente salvação do mundo por Cristo, sendo então “preciso uma intervenção do próprio Deus para que a humanidade fosse salva da desgraça do mal; sem essa intervenção, o homem teria perecido” (JUNG, 1983, p. 58). Como Deus é onipotente para o Cristianismo, um sistema monoteísta, logo o Diabo é derivado do próprio Deus, e, apesar de ser adversário deste, “foi somente com Cristo que entrou no mundo a figura do demônio como contraposição de Deus” (JUNG, 1983, p. 57). Assim, no esquema quaternário proposto por Jung, o Diabo entra em oposição à Cristo, encontrando nele o seu inimigo contemporâneo.

Canevacci (1984) partiu dos estudos de Jung sobre a Santíssima Trindade e a inserção de um quarto elemento para desenvolver sua teoria da quaternidade mítica, analisando inúmeros filmes dos mais diversos formatos e gêneros para constatar que o cinema se guia pelo constante preenchimento dos arquétipos da cruz quaternária. Entendendo o consumo fílmico como um ato que reproduz constantemente os mesmos elementos, Canevacci (1984) propôs uma antropologia fílmica, que se insere não apenas no estudo da infra e superestrutura da sociedade (MARX; ENGELS, 2007), mas também no que ele denominou de hipoestrutura, uma ordenação mitológica imbuída no imaginário coletivo, que utiliza conceitos fundamentados na ideologia cristã burguesa na cultura de massa, refletindo como “o rito da missa funcionou como protótipo do cinema em-si e para-si” (CANEVACCI, 1984, p. 47).

Para o autor, o cinema é um ritual comparável à missa, sempre contando a mesma história de morte e renascimento contida na Santíssima Trindade, com fortes traços narrativos característicos da Jornada do Herói e que se transmite

ao público através de uma linguagem de fácil compreensão e assimilação, não necessariamente no nível consciente, mas sim por utilizar conceitos presentes no inconsciente coletivo, buscando o contínuo preenchimento do esquema quaternário em suas narrativas. A quaternidade em si representa não apenas a salvação do mundo pelo viés cristão, mas também o percurso do Herói em sua jornada, com o início da narrativa tendo lugar em *Pater, Filius* como o herói que passa por diversas provações sendo auxiliado por *Spiritus* e cujo destino é derrotar o mal, *Diabulos*.

Essa ordenação mítica quaternária, presente então tanto na missa quanto nos filmes, renova o homem, o ampara, devolve a sua crença pela persistência da estrutura arquetípica, que foi transposta da missa para o cinema, dialogando diretamente com a subjetividade humana e determinando “os modelos de vida mais profundamente do que muita cultura ‘cultura’, oficial ou implícita (costume)” (CANEVACCI, 1984, p. 58). Dessa forma, o autor propõe a ordenação quaternária abaixo, com um arquétipo específico em cada ponta.

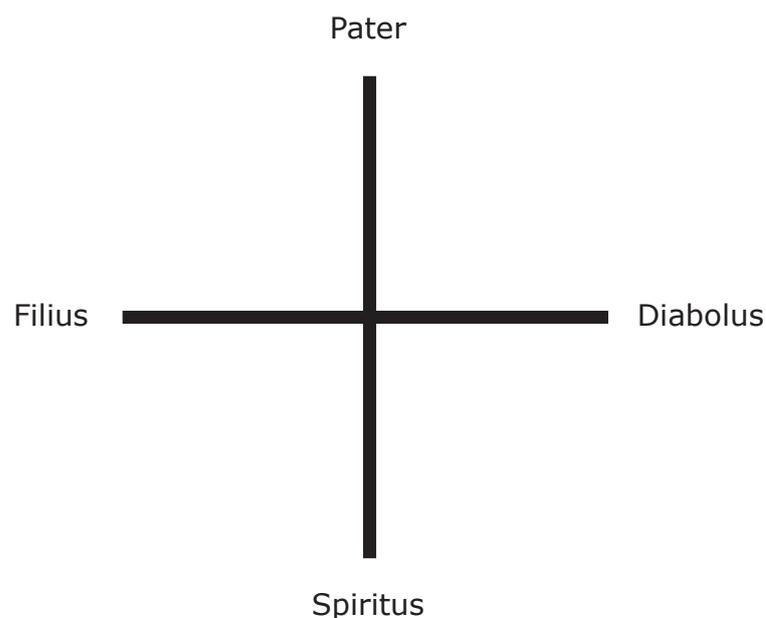


Figura 1: A quaternidade segundo Canevacci

Fonte: Canevacci (1984).

O arquétipo *Pater* é tanto a origem de todas as coisas como a própria determinação sócio-histórica do ser, sendo o elemento que dá início à narrativa. Pelo viés da psicanálise, ele representa o superego¹⁶; e de qualquer ponto de vista é o poder, “a potência genital que dá vida à sucessão das gerações” (CANEVACCI, 1984, p. 56). Ele aparece como Laio no mito, como o rei nas fábulas e como Deus na religião. *Filius*, por sua vez, é a epítome do herói, representando

um *status* intermediário, de *passagem*, que encontra sua origem no *Pater*, e sua finalidade em se tornar, por seu turno, sempre *Pater*: e, com efeito, a *viagem* é a sua condição normal na ordem de narração. Ele viaja no conflito, dentro do esplendor e da miséria do sensível, as provas que deve superar servem para conquistar a meta da consciência individual e da racionalidade. (CANEVACCI, 1984, p. 57, grifo do autor)

Filius representa o personagem que passa pelo processo transitório de mudança, que completa a Jornada do Herói, provido então de autoconsciência. Seu destino é se tornar *Pater*, do qual provém sua força, e tem como exemplos Édipo, Odisseu e Cristo. *Diabolus* representa a oposição a *Filius*, sendo contemporâneo a ele devido ao fato de que o Diabo, apesar de se opor a Deus, encontra em Jesus o seu inimigo encarnado.

Na psicanálise, *Diabolus* é a zona incontrolada e indistinta, a parte rebelde do Id. Seu antagonismo ao herói representa a individualidade negativa e opositora, tendo a Esfinge, Circe e Satanás como exemplos trazidos por Canevacci (1984). Por fim, *Spiritus* é a negação da negação, de natureza irracional e dualística devido à sua essência feminina. Tal essência se deve, como mostrado previamente, à supressão do elemento feminino na Santíssima Trindade em favor do Espírito Santo, porém *Spiritus* conserva ainda características binárias, tendo tanto o instinto materno de proteger *Filius*, mas também trabalhando nos aspectos de fêmea sedutora cuja

16 Segundo a teoria da personalidade, desenvolvida por Freud (1976) em estudos sobre a psicanálise, o Id é um componente nativo dos indivíduos, traduzido em desejos e pulsões orientados por instintos e vontades na busca do prazer. A partir dele se desenvolvem os dois outros constituintes do indivíduo, o Ego e o Superego. O Ego aparece a partir da interação do indivíduo com a realidade, regulando os impulsos e desejo do Id ao passo tenta realizá-los de forma menos impulsiva e mais realista, buscando um equilíbrio na psique. Já o Superego se desenvolve a partir do Ego na forma de valores morais e comportamentais que direcionam o indivíduo de acordo com seus ideais e aprendizagens éticas e culturais.

“histeria binária de sua natureza feminina leva-o aos braços de *Diabolus*. Aliás, é seu alter ego, nas formas de tentação” (CANEVACCI, 1984, p. 58).

Análise

Postuladas as características de cada elemento da cruz quaternária, partimos então para a identificação de tais componentes nos três animes analisados. Em *Sakura Card Captors*, temos a magia no papel de *Pater*, já que é ela que dá o pontapé inicial na narrativa. Sakura era uma garota comum até abrir acidentalmente o livro que continha as Cartas Clow, aflorando então seus poderes mágicos e a transformando na nova caçadora das cartas. Ela então representa *Filius*, já que sai de seu mundo comum para embarcar em uma jornada, superando provas e inimigos, que a deixará mais forte e mais consciente de si e de sua realidade. Lembrando que se o desígnio final de *Filius* é se tornar *Pater*, aqui temos Sakura dominando as artes mágicas e se tornando ela própria ao final uma maga, detentora de uma poderosa magia que a possibilitará até mesmo criar novas cartas.

Entendemos *Diabolus* no anime representado pelo Mago Clow, porém ele está morto e são suas manifestações e serventes que atuam como a verdadeira oposição de Sakura. Clow criou todas as cartas que estão contra Sakura, até que ela as derrote e as capture, e também designou um guardião, Yue, para julgá-la no final de sua coleta. Assim, quando Sakura adquire a última carta, ela precisa passar pelo Juízo Final com o guardião, um embate com o servente de Clow para mostrar se realmente é poderosa a ponto de ser a nova dona das cartas. Ao derrotar Yue, Sakura prova que finalizou seu estágio intermediário e realmente ampliou seus poderes e completou a Jornada do Herói. Por fim, temos Kerberos simbolizando perfeitamente a natureza dualística de *Spiritus*, já que ele, ao mesmo tempo, deseja proteger Sakura das provações do mago Clow, mas também a leva a enfrentar as cartas para se tornar mais poderosa. Kero funciona como o elemento de ligação entre *Filius*, *Pater* e *Diabulos*: ele nomeia Sakura como a nova guardiã das cartas, impelindo-a para o combate, a fim de dominar e expandir a magia. A Figura 2 mostra a cruz quaternária de *Sakura Card Captors*.

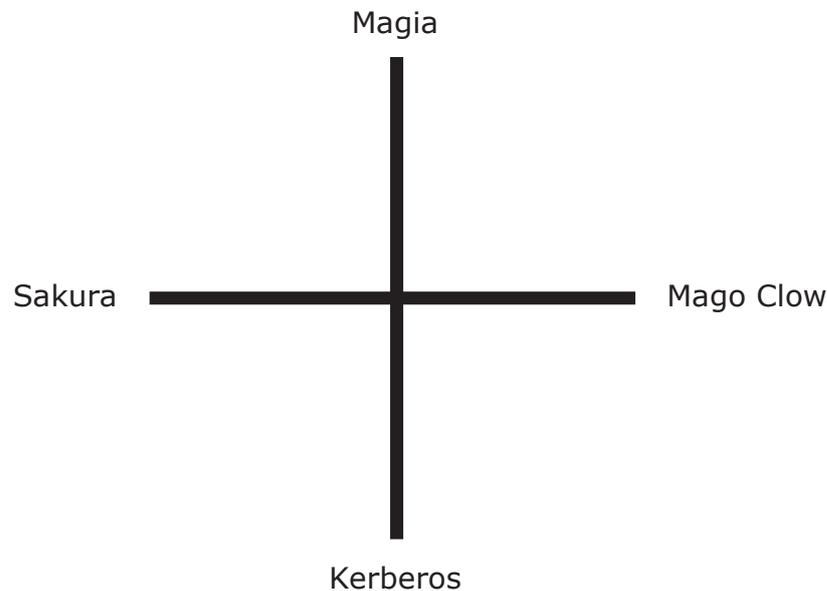


Figura 2: A quaternidade no anime *Sakura Card Captors*

Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Em *Code Geass*, o arquétipo de *Pater* fica a cargo do poder Geass. A partir do momento em que o protagonista Lelouch encontra CC e essa o transfere o poder de ordenar sem ser contestado, ele percebe que tem nas mãos uma arma poderosa para tentar derrotar o Sagrado Império Britanniano, o que cria o desenrolar da história. Representando o poder sob todo ponto de vista, *Pater* (Geass) se mostra como um elemento de força, explicado no anime que se relaciona aos desejos internos do personagem, podendo ser entendido então como a força de vontade de mudança e de conquista, já que o Geass é um poder sem precedentes e permite subjugar os oponentes. Lelouch é o herói, o *Filius*, que possui sua própria trajetória pessoal, motivado a vingar a morte de sua mãe e derrotar o Sacro Império da Britannia. O protagonista mostra crescimento pessoal e emocional ao decorrer do anime, tornando-se um símbolo de resistência do movimento anti-imperialista e se apresentando como Zero, o herói mascarado líder da revolução. Também encontramos seu desígnio de se tornar *Pater*, já que após derrotar o vilão do anime, Lelouch se autodeclara imperador, obtendo assim o poder e a dominação suprema. O rei Charles atua com o principal antagonista da história, já que ele é o comandante e imperador da Britannia, operando no arquétipo de *Diabolus* e principal rival de Lelouch.

Em *Code Geass*, *Spiritus* fica a cargo da Ordem dos Cavaleiros Negros, também conhecidos como Heróis do Japão, que lutam ao lado do herói contra o rei Charles. Exercendo tanto a missão de proteger Lelouch quanto de incentivá-lo a buscar respostas e confrontar o inimigo, os Cavaleiros Negros praticam uma função binária, característica de *Spiritus* segundo Canevacci (1984). Com efeito, é possível observar na Figura 3 como se apresenta a quaternidade em *Code Geass*.

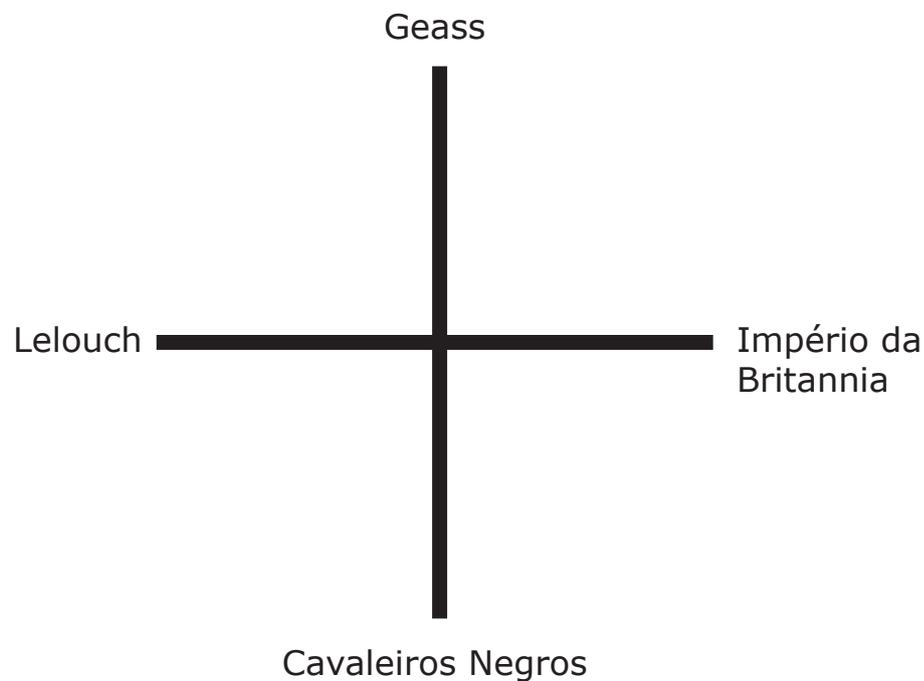


Figura 3: A quaternidade no anime *Code Geass*

Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Partindo para o último anime da análise, temos *Pater* em *Seven Deadly Sins* como o poder, uma vez que o acontecimento que dá início à narrativa é a tomada do poder imperial pelos Cavaleiros Sagrados por meio de um golpe de estado, em busca do controle sobre os cidadãos de Lionés. A história acompanha Meliodas, o pecado da Ira, líder dos Sete Pecados, sendo ele o representante do arquétipo de *Filius*. Meliodas tem todas as características comumente atribuídas aos heróis: é bondoso, forte, determinado, idealista, passa por diversas provações e tem um interesse amoroso

em uma princesa. Luta pela bondade e também está numa jornada de remissão, representando “aquele processo que deve ter como fim o restabelecimento do status inicial de tipo paterno, mas com um nível superior de autoconsciência, determinado pelo fato de ter sofrido a ‘paixão’ do mundo fenomênico” (CANEVACCI, 1984, p. 56).

Meliodas tem como destino se tornar mais poderoso após sua jornada, na tomada de autoconsciência que se verifica nos heróis no final de seu percurso, indicando o destino de *Filius* se tornar *Pater*. Buscando derrotar os Grandes Cavaleiros Sagrados, o herói parte em busca dos outros Pecados Capitais, que atuam então como *Spiritus*. Amigos de Meliodas que também foram banidos do Reino de Liones, os Pecados Capitais o protegem e o incentivam, não o deixando desistir nem ser derrotado, enquanto caminham rumo ao confronto final para que a ordem política ao Reino seja restaurada. Aqui temos o comandante Hendrickson atuando como *Diabolus*, o principal antagonista que pretendia ressuscitar o Clã dos Demônios e dar início a uma nova Guerra Santa. Assim, então, vemos na Figura 4 como se apresenta o anime *The Seven Deadly Sins* sob a ótica da quaternidade mítica.

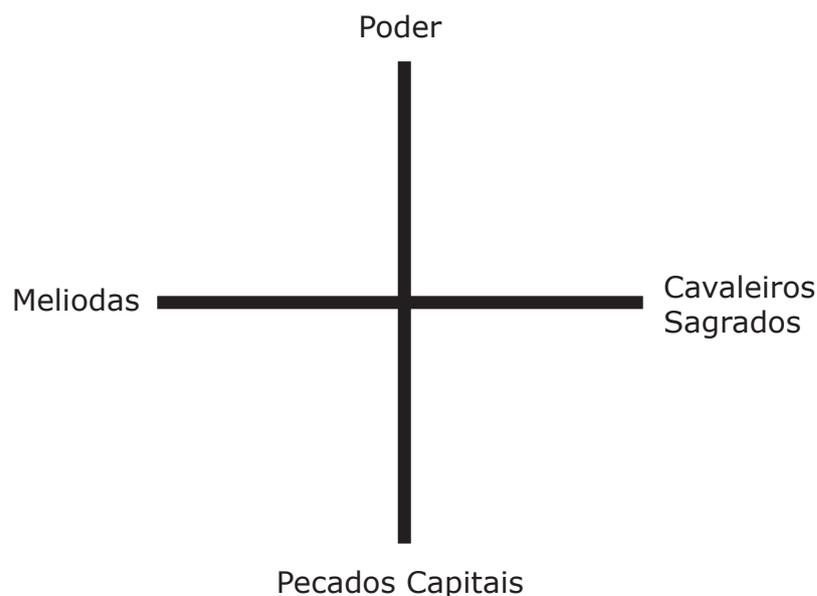


Figura 4: A quaternidade no anime *The Seven Deadly Sins*

Fonte: Elaborado pelos autores.

Conclusão

Percebemos que o consumo ritualístico fílmico proposto por Canevacci (1984) também se aplica a materiais audiovisuais diversos, como aos três animes analisados, pertencentes a diferentes gêneros e momentos históricos, demonstrando que os arquétipos de *Pater*, *Filius*, *Spiritus* e *Diabolus* podem ser encontrados também em produções não oriundas de países de matriz predominantemente cristã. Canevacci (1984), a nosso ver, sistematizou os arquétipos e a conjugação fílmica dentro do ambiente cultural em que estava inserido (Itália, um país cristão de orientação capitalista burguesa), mas uma análise de narrativas variadas pode comprovar que a repetição desses arquétipos ocorre em diversas culturas, independente do sistema político ou religioso, já que os conteúdos míticos fazem parte da própria cultura humana em si e com suas estruturas diegéticas há muito consolidadas no indivíduo, sendo permanentemente ressignificadas.

Canevacci (1984) se baseia na concepção cristã da trindade e no ritual da missa para compor sua teoria, e a maioria dos filmes analisados em seus estudos pertence ao sistema cristão burguês, porém através do estudo conduzido nesse artigo pudemos compreender que os arquétipos por ele propostos na cruz quaternária não são utilizados apenas nas produções que têm como pano de fundo tais concepções, mas também podem ser encontradas em narrativas provenientes de ambientes com diferentes idealizações culturais. Acreditamos que o constante encaixe dos objetos audiovisuais com o preenchimento da cruz quaternária se dá pelo fato de seus arquétipos não pertencerem especificamente a uma cultura, mas sim se apresentam como conteúdos imbricados no inconsciente coletivo transmitido hereditariamente aos indivíduos, conforme proposto por Jung (2002). Como dito anteriormente, a cruz quaternária não funciona como uma fórmula pronta, mas sim como uma estrutura que guia a análise fílmica propondo a representação arquetípica dos personagens conforme a repetição diegética fílmica. Assim, é importante ressaltar que a pesquisa aqui feita é uma das possibilidades de interpretação das narrativas analisadas, observadas de determinados ângulos e trazendo perspectivas do universo simbólico do pesquisador. Dependendo do

enfoque elencado pelo investigador, uma nova análise dos animes sob a ótica da quaternidade mítica pode encontrar diferentes papéis para os arquétipos.

Referências

- ALMEIDA, M. J. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. São Paulo: Cortez, 1994.
- BERNARDET, J. C. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 2001.
- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CANEVACCI, M. *Antropologia do cinema*. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- CODE geass: lelouch of the rebellion. Direção: Ichiro Okouchi. Osaka: MBS, 2006-2007. 25 episódios, color.
- FREUD S. *O ego e o id*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- JACOBI, J. *Complexo, arquétipo, símbolo na psicologia de C. G. Jung*. Petrópolis: Vozes, 2016.
- JUNG, C. G. *Psicologia da religião ocidental e oriental*. Petrópolis: Vozes, 1983.
- JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- MARX, K.; ENGELS, F. *A ideologia alemã*. São Paulo: Boitempo, 2007.
- ROCHA, E. *O que é mito*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

SAKURA card captors. Direção: Morio Asaka. Produção: Yutaka Maseba. Tóquio: Artworks Entertainment, 1998-2000. 70 episódios, color.

THE SEVEN deadly sins. Direção: Tensai Okamura. Tóquio: Netflix, 2014-2015. 24 episódios, color.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. *Ensaio sobre a análise fílmica*. São Paulo: Papyrus, 1994.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

submetido em: 11 dez. 2019 | aprovado em: 13 maio 2020