

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

SABRINA RODRIGUES MARTINEZ

**O simbolismo no universo cinematográfico da Marvel,
à luz da Psicologia Analítica**

São Paulo

2023

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

SABRINA RODRIGUES MARTINEZ

**O simbolismo no universo cinematográfico da Marvel,
à luz da Psicologia Analítica**

Trabalho de conclusão de curso como exigência parcial para graduação no curso de Psicologia, sob orientação da Profa. Dra. Paula Guimarães.

SÃO PAULO

2023

Agradecimentos

Gostaria de expressar meus sinceros agradecimentos às pessoas que foram fundamentais para a conclusão deste trabalho. Suas contribuições e apoio foram essenciais para o seu desenvolvimento.

A princípio, gostaria de expressar minha gratidão à minha orientadora, professora Paula Pinheiro Varela Guimarães. Seu comprometimento e orientação cuidadosa e detalhada foram inestimáveis durante todo o processo. Sua experiência e conhecimento foram essenciais para moldar este trabalho e aprofundar minha compreensão acerca do assunto. Sou grata pela sua paciência, encorajamento e por compartilhar sua sabedoria.

Também gostaria de agradecer à minha amiga, Alessandra Alves. As nossas conversas enriquecedoras forneceram *insights* perspicazes, junto do apoio emocional que me motivou e ajudou a superar os desafios encontrados ao longo deste trabalho. Suas ideias e perspectivas foram inestimáveis. Sou grata por sua amizade e por acreditar em mim.

Ademais, gostaria de agradecer ao meu namorado. Seu carinho, motivação e crença constante em mim foram fontes inesgotáveis de força e inspiração, incentivando-me a perseguir meus objetivos e se alegrando com cada conquista, foi um verdadeiro impulso em todos os projetos em que me empenhei. Sou grata por ter alguém tão especial que acredita no meu potencial e me apoia incondicionalmente.

Por fim, agradeço a minha mãe. Ela me motivou para que me mantivesse focada e determinada nos meus estudos. Sou grata por ter uma mãe tão amorosa e dedicada, que sempre me incentivou a buscar o meu melhor.

Sabrina Rodrigues Martinez. **O simbolismo no universo cinematográfico da Marvel, à luz da Psicologia Analítica**, 2023. Orientadora: Professora Dra. Paula Guimarães

RESUMO

Este estudo busca explorar os simbolismos presentes no Universo Cinematográfico Marvel, através da seleção de personagens, analisando-os segundo os conceitos postulados por Carl Gustav Jung. O trabalho adota uma abordagem qualitativa de modelo teórico, com base em um levantamento bibliográfico de autores da Psicologia Analítica. A pesquisa inicia-se com uma exposição sobre a Marvel, abordando os personagens mais famosos dessa indústria cinematográfica. Em seguida, são discutidos conceitos importantes para a Psicologia Analítica, sendo eles: consciência e ego, inconsciente coletivo, arquétipos, símbolo, mito do herói, inconsciente pessoal, sombra e persona. A partir desses conceitos, são analisados personagens selecionados através da escolha majoritária em uma enquete pública: Doutor Estranho, Homem de Ferro, Homem-Aranha, Thanos e Loki. Este trabalho contribui com uma compreensão mais profunda dos aspectos psicológicos presentes nas suas narrativas, bem como a análise de resultados indica que esses personagens têm o poder de mobilizar o público, despertando reflexões e proporcionando a oportunidade de reavaliação das próprias percepções e experiências. A jornada dos personagens ilustra a manifestação de arquétipos através de imagens amplamente reconhecidas, como o herói corajoso e altruísta, o mentor sábio e o vilão ambicioso, os quais refletem desejos e medos universais.

Palavras-chave: Psicologia Analítica, Marvel, cinema, herói, vilão.

SUMÁRIO

1	Introdução.....	6
1.1	Marvel.....	6
1.1.1	Os Vingadores.....	8
1.2	Conceitos da Psicologia Analítica.....	11
1.2.1	Consciência e Ego.....	11
1.2.2	Inconsciente Coletivo e Arquétipos.....	14
1.2.3	Símbolo.....	16
1.2.4	O mito do herói.....	18
1.2.5	Inconsciente pessoal e sombra.....	26
1.2.6	Persona.....	27
2	Objetivo.....	29
2.1	Objetivo geral.....	29
2.2	Objetivos específicos.....	29
3	Método.....	30
3.1	Procedimentos.....	31
3.2	Análises.....	31
4	Resultados e Análises de personagens.....	32
4.1	Doutor Estranho.....	32
4.2	Homem de Ferro.....	39
4.3	Homem Aranha.....	50
4.4	Thanos.....	59
4.5	Loki.....	62
5	Considerações finais.....	72

Referências Bibliográficas

Referências filmográficas

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho procura explorar simbolismos do Universo Cinematográfico Marvel. Sendo assim, para atingir esse objetivo, serão selecionados alguns personagens, tanto heróis como vilões, bem como serão abordados conteúdos postulados por Carl Gustav Jung, tais como símbolo, inconsciente coletivo e arquétipos.

Inicialmente, a Marvel era uma editora de histórias em quadrinho (*Marvel Comics*), posteriormente, passou a produzir filmes (*Marvel Studios*) e, atualmente, pertence a *Walt Disney Company*. Algumas de suas obras cinematográficas incluem-se dentre as dez mais assistidas do mundo, ocupando o topo da escala mundial de vendas de bilheterias, sendo elas: *Os Vingadores* (2012), a qual arrecadou US\$ 1,52 bilhões; *Os Vingadores: Guerra Infinita* (2015), US\$ 2,05 bilhões; e *Os Vingadores: O Ultimato* (2019), US\$ 2,8 bilhões, tendo o último adquirido o título de filme com maior número de vendas e, portanto, o mais assistido de todos os tempos.

Em virtude da enorme popularidade dos filmes da Marvel, acredita-se que possam estar imbuídos de elementos simbólicos, ou seja, entende-se que os heróis e os vilões de tais obras podem ter um caráter simbólico, de modo a conterem alegorias a elementos culturais, artísticos e/ou religiosos. Assim, podem referir-se a aspectos com os quais o espectador identifica-se, reconhecendo-os como carregados de sentido para si mesmo.

A fim de atingir o objetivo de investigar conteúdos simbólicos em tais obras, faz-se necessário expor alguns conceitos importantes, assim, será explicado o que é a Marvel e quem são os personagens mais famosos dessa indústria cinematográfica, bem como se discutirão os conceitos mencionados anteriormente do campo da Psicologia Analítica. Sendo assim, após as explicações sobre a Marvel, serão abordados os seguintes conceitos teóricos: consciência e ego, inconsciente coletivo, arquétipos, símbolo, mito do herói, inconsciente pessoal, sombra, persona. Em seguida, serão apresentados os objetivos e o método, sucedidos pela análise simbólica, conforme os conceitos citados, dos seguintes personagens: Doutor Estranho, Homem de Ferro, Homem Aranha, Thanos e Loki. Por fim, esta análise culminará na conclusão da pesquisa.

1.1 MARVEL

A *Marvel Entertainment* foi fundada em 1939, nos Estados Unidos, por Martin Goodman. Inicialmente, seu foco era a venda de revistas em quadrinho; apenas posteriormente, por volta da década de 1990, adquiriu licença para adentrar o cinema.

As primeiras histórias em quadrinho foram publicadas na revista *Western Supernovel Magazine* (1933). Posteriormente, foi lançada a primeira revista própria da companhia, a *Marvel Comics* no. 1, pela editora *Timely Comics* (1939) - também fundada por Martin Goodman -, precursora da editora *Marvel Comics*. Nos anos seguintes, durante a década de 40, foram introduzidos inúmeros heróis, sendo que a maior parte deles lutava contra nazistas e japoneses, mesmo antes dos Estados Unidos da América participarem da Segunda Guerra Mundial.

Martin Goodman criou, então, a indústria de distribuição *Atlas Magazine* (1951), substituindo a editora *Timely Comics*, de modo a alterar a temática dos quadrinhos, não mais centrada na guerra. Por volta desse período, a empresa sofreu com a concorrência de outra editora, a *D.C. Comics*, ambas sendo as principais indústrias de vendas de revistas em quadrinho.

Em 1960, o fundador da companhia muda o nome da empresa para *Marvel Comics*, como é conhecida atualmente. Nas décadas seguintes, as vendas caíram, a ponto de ser levada à falência (1996), mas foi superada tal crise em 1998. Sendo assim, diversificou seus produtos e conseguiu licença para o cinema, no qual lançou títulos sob o nome da indústria *Marvel Studios*.

Em 2009, a empresa foi comprada pela *Walt Disney Company*, produzindo filmes de grande sucesso de bilheteria e estabelecendo-se como uma das maiores empresas de entretenimento do mundo. Dessa maneira, a *Marvel Studios* tem mais de 8 mil personagens em seu catálogo e lançou 18 filmes, os quais somam mais de U\$ 13,5 bilhões de vendas em bilheteria, portanto, trata-se da maior franquia cinematográfica de todos os tempos.

1.1.1 OS VINGADORES

Os Vingadores são um grupo de super-heróis que reúne alguns dos mais famosos personagens do universo da *Marvel Comics*. O grupo apareceu, pela primeira vez, na revista em quadrinho intitulada *The Avengers* nº 1 (1963), criada pelo escritor Stan Lee, junto com o artista Jack Kirby.

A equipe de super-heróis estreou nas telas de cinema com o primeiro filme da saga: *Os Vingadores* (2012), dirigido e roteirizado por Joss Whedon. A segunda obra da saga, *Os Vingadores: a Era Ultron* (2015), reuniu os heróis novamente e, também, foi dirigida e roteirizada por Joss Whedon. A história continua em *Os Vingadores: Guerra Infinita* (2018) e *Os Vingadores: Ultimato* (2019), dirigidos por Joe e Anthony Russo. O último longa-metragem citado possui a maior bilheteria do mundo, tendo arrecadação total de mais de US\$ 2,8 bilhões em vendas. Além disso, é importante destacar os filmes *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014) e *Capitão América: Guerra Civil* (2015), também dirigidos por Joe e Anthony Russo, os quais fazem parte da história da equipe de heróis.

Nos filmes, a equipe foi formada por iniciativa da organização S.H.I.E.L.D., uma agência de inteligência, especializada em espionagem e combate às ameaças terroristas. Esta organização é dirigida por Nick Fury, quem coordena a seleção dos integrantes deste time de super-heróis, bem como suas ações que visam defender a humanidade. Assim, reúne membros que acreditava serem essenciais, sendo eles: Capitão América (Steve Rogers), Homem de Ferro (Tony Stark), Hulk (Bruce Banner), Thor, Viúva Negra (Natasha Romanoff) e Gavião Arqueiro (Clint Barton).

Vingadores (2012) marca a constituição do grupo de heróis, promovida por Nick Fury, após ter conhecimento da chegada de Loki à Terra, logo, o objetivo desta equipe era capturar este vilão. Loki é irmão de Thor, em analogia à mitologia nórdica, o último é o deus dos trovões e o primeiro é o deus das trapaças e da magia. No filme, Loki representava uma potencial ameaça à humanidade, em função de ter, em mãos, um poderoso objeto chamado Tesseract, um cubo de cor azul que continha a joia do espaço - uma das seis Joias do Infinito, que serão explicadas posteriormente -, assim, carregava o poder de abrir portais que transportavam seu usuário para onde quisesse.

Eventualmente, a equipe de heróis captura o vilão apenas para descobrir que isso fazia parte do seu plano; sendo o deus da trapaça, mentir e manipular eram

comportamentos comuns do personagem. Sendo assim, após enganar os heróis, ele escapa e foge para Nova York, onde invoca, através de um portal, um exército para invadir a cidade, pois buscava domínio sobre a Terra. Portanto, pela primeira vez, os heróis uniram-se para lutar e, assim, derrotaram o exército de Loki.

Contudo, após a batalha, apesar de terem sido reunidos pela S.H.I.E.L.D., decidiram que não responderiam à organização ou a outros governos, sendo assim, cumpriam missões para a agência, ao mesmo tempo em que atuavam como equipe de forma autônoma. Além disso, conforme descobriram a infiltração de um grupo terrorista na S.H.I.E.L.D., denominado H.Y.D.R.A., o conjunto de heróis tornou-se cada vez mais independente e, em dada ocasião, a equipe mudou-se para a torre de Tony Stark, que também fornecia recursos para as missões.

Em Vingadores: a Era de Ultron (2015), o próximo vilão enfrentado foi Ultron, um androide acoplado com inteligência artificial. Ao longo da busca para derrotar o vilão, diversos outros heróis juntaram-se à equipe, sendo eles: Falcão (Sam Wilson), Feiticeira Escarlate (Wanda Maximoff), Máquina de Guerra (James Rhodes) e Visão. Dessa maneira, a equipe dos Vingadores cresceu, tonando-se cada vez mais poderosa, assim como mais popular ao redor do mundo, devido aos seus heroicos feitos.

Entretanto, muitas de suas tentativas de salvação da humanidade acabavam em destruição, levando abaixo prédios e, por vezes, perdendo vidas. Diante disso, em Vingadores: Guerra Civil (2015), o governo dos Estados Unidos da América elaborou o Acordo de Sokovia, aprovado por 117 países, que determinava que os Vingadores não seriam mais uma equipe autônoma, portanto, passariam a responder ao governo em suas missões, atuando apenas quando este considerasse necessário. O acordo também incluía qualquer indivíduo que possuísse habilidades especiais ou atuasse como super-herói, buscando regular suas atividades. Ainda, para tanto, seria necessário verificar a identidade de cada herói.

Contudo, muitos heróis preferiam manter a identidade em sigilo, em decorrência de questões de segurança, o que acabou dividindo a equipe dos Vingadores. De um lado, estavam aqueles que defendiam o acordo, liderados por Homem de Ferro (Tony Stark): Viúva Negra (Natasha Romanoff), Visão, Máquina de Guerra (James Rhodes), junto com dois novos aliados, Pantera Negra (T'Challa) e Homem Aranha (Peter Parker). Em contrapartida, seus adversários, aqueles que

repudiavam o acordo, eram liderados pelo Capitão América, sendo eles: Soldado Invernal (Buck Barnes), Falcão (Sam Wilson), Gavião Arqueiro (Clint Barton), Feiticeira Escarlate (Wanda Maximoff), junto com um novo aliado, Homem Formiga (Scott Lang).

Ao final desse filme, o conflito não foi resolvido e a equipe continuou dividida, entretanto, alguns aliados mudaram de posicionamento, então Viúva Negra e Pantera Negra passaram a apoiar Capitão América, sendo que Pantera Negra ofereceu asilo aos demais aliados em seu país, chamado Wakanda, no qual era príncipe. Em contrapartida, Capitão América enviou um pacote para Homem de Ferro, contendo uma carta com um pedindo de desculpas e um celular, caso precisasse de ajuda. Assim, as portas para uma possível reunião da equipe permaneciam abertas.

Em Vingadores: Guerra Infinita (2018), a equipe continuava dividida, apesar de combaterem a mesma ameaça, o novo vilão chamado Thanos, que buscava reunir as Joias do Infinito, seis pedras de extremo poder, individualmente, capazes de controlar tempo, espaço, mente, realidade, alma e poder, mas juntas possibilitavam a realização de qualquer desejo. O plano do vilão era utilizar as joias para dizimar metade da população do universo aleatoriamente, assim, não haveria discriminação e seria possível eliminar diversos indivíduos com um estalar de dedos, ou seja, de forma rápida e indolor. Thanos acreditava que o aumento da população havia criado uma demanda que excedia a disponibilidade de recursos básicos naturais, portanto, queria dar uma nova oportunidade aos seres vivos de prosperarem. Este plano radical não foi aceito pelos heróis que, ao descobrirem, buscaram impedi-lo.

Deste modo, em Vingadores: Guerra Infinita (2018), os heróis uniram esforços, ainda em equipes separadas, para impedir o vilão, ao passo que novos heróis aderiram à causa, sendo eles: Doutor Estranho (Steven Strange), Wong e os Guardiões da Galáxia, grupo composto por Star-Lord (Peter Quill), Gamora, Groot, Rocket Raccoon, Drax e Mantis. Contudo, os heróis não conseguiram impedir o plano do vilão e metade da população do universo desapareceu com seu estalar de dedos, inclusive alguns companheiros das equipes de heróis: Doutor Estranho, Homem Aranha, Drax, Mantis, Groot, Pantera Negra e Feiticeira Escarlate. Além disso, durante o confronto, Visão morreu, pois possuía a joia da mente que lhe concedia vida, assim, quando o vilão tomou posse da joia, conseqüentemente, matou o herói.

Em Vingadores: Ultimato (2019), os heróis buscaram superar o luto de seus entes queridos; alguns foram capazes de elaborar, outros permaneceram presos à dor. Aqueles que ainda não estavam prontos para desistirem de recuperar todos que desapareceram, continuaram em busca de soluções. A equipe uniu-se em um último esforço para desfazer o que o vilão havia provocado, assim, planejaram voltar no tempo e retirar as joias de seus respectivos locais mediante a criação de um aparelho que permitia viajar no tempo. Entretanto, precisavam ter cuidado para não modificarem a linha temporal, sendo assim, não poderiam encontrar suas versões naquele período, muito menos, mudar o que aconteceu e, ainda, posteriormente, precisariam devolver as pedras ao exato momento e local de que retiraram. Por fim, conseguiram reunir as joias novamente, mas em busca da joia da alma, Viúva Negra morreu.

Deste modo, com todas as joias reunidas, os heróis trouxeram todos que desapareceram de volta e, ao final, combateram o vilão, tendo sucesso em sua luta. Homem de Ferro utilizou as Joias do Infinito para fazer desaparecer Thanos e seus aliados, feito que custou sua vida, já que o poder das pedras era demasiado para que seu corpo aguentasse. Portanto, com dois membros da equipe original mortos e Capitão América escolhendo voltar ao passado para ficar com sua amada, a equipe foi desfeita e cada herói partiu para trilhar caminhos individuais.

1.2 CONCEITOS DA PSICOLOGIA ANALÍTICA

1.2.1 CONSCIÊNCIA E EGO

Stein (2006) explica que a palavra ego tem origem latina e significa eu; nas palavras do autor: “O termo ego refere-se à experiência que a pessoa tem de si mesma como um centro de vontade, de desejo, de reflexão e ação” (p.23). O ego é o centro organizador da consciência, sendo responsável pelos atos conscientes e referindo-se à personalidade tal como se conhece e define.

Entendemos por “eu” aquele fator complexo com o qual todos os conteúdos conscientes se relacionam. É esse fator que constitui como que o centro do campo da consciência, e dado que este campo inclui também a personalidade empírica, o eu é o sujeito de todos os atos conscientes da pessoa. Esta relação de qualquer conteúdo psíquico com o eu funciona como critério para saber se este último é consciente, pois não há conteúdo consciente que antes não se tenha apresentado ao sujeito. (JUNG, [1951] 2011, § 1)

Jung (Ibidem) refere-se ao ego como o centro da consciência, o que significa que “[...] se apoia sobre o campo global da consciência” (§ 5), mas não constitui toda a consciência, ou seja, não representa a totalidade consciente. Por outro lado, o autor considera que o ego também apoia-se nos conteúdos inconscientes, os quais podem ampliar sua composição ou serem perturbadores e conflitantes.

Jung (Ibidem) detalha que o ego assenta em duas bases: uma somática e outra psíquica. Assim, o ego pode ser influenciado por conteúdos psíquicos inconscientes, mas também é possível que seja mobilizado por questões somáticas, ou seja, que dizem respeito a sensações corporais, portanto, sensações físicas que provocam impactos na psique. Stein (2006) explica, ainda, que a base somática do ego refere-se ao que o ego experimenta em relação ao corpo, uma imagem do corpo, mas não, o corpo em si.

Stein (Ibidem) explica, por meio de uma analogia, que o ego seria um espelho refletindo conteúdos psíquicos e, quando algo é refletido e reconhecido como parte de si, torna-se consciente. Contudo, o ego também é capaz de eliminar conteúdos, ao deixar de refleti-los, relegando elementos desagradáveis ou incompatíveis ao inconsciente.

O potencial para a constituição do ego existe desde o nascimento do indivíduo, sendo assim, inato, por outro lado, esta instância psíquica é construída ao longo da vida. A princípio, o bebê tem momentos de consciência, pontos de foco breves, mas sem intenção, por exemplo, quando chora em decorrência de algum desconforto, o que se caracteriza como uma reação instintiva. Posteriormente, nos primeiros anos de vida, a criança passa a demonstrar indícios de formação do ego, porém ainda não de modo estruturado, assim, não possui um senso de individualidade, razão pela qual coloca-se em terceira pessoa (por exemplo, Ana não gosta, Leo quer). Mais tarde, é capaz de dizer eu, demonstrando um senso de individualidade, pois passa a discernir mundo externo e mundo interno. Após estabelecido o ego, os conteúdos acrescidos a

este e à consciência nas demais fases de desenvolvimento amplia-os, assim, o indivíduo entende quem é no mundo, como também expande seus repertórios de atuação. considerando que o ego é responsável pelas tomadas de decisão. Logo, entende-se que o ego não é apenas um espelho, também é dotado de vontade, intenção e atitude.

Embora muitas características do ego claramente se desenvolvam e mudem, sobretudo no que se refere à cognição, autoconhecimento, identidade psicossocial, competência etc., uma pessoa também se apercebe de uma importante continuidade no núcleo do ego. Muitas pessoas ficam emocionadas ao descobrir “a criança que existe dentro delas”. Isso nada mais é do que o reconhecimento de que a pessoa que eu era como criança é a mesma pessoa que sou como adulto. (Ibidem, p. 28)

Ao longo dos anos, muitas mudanças ocorrem e é frequente que as pessoas não se sintam mais as mesmas de muitos anos atrás, devido a diversas experiências que influenciam a personalidade, como características culturais, hábitos familiares, vivências pessoais, entre outros. Entretanto, em algum nível, ainda existirão similaridades com aquele eu do passado, sendo assim, o ego possui características mutáveis e estáveis.

O ego, conforme exposto, expressa vontades, intenções e atitudes, por exemplo, alguém se emociona assistindo a um filme de heróis e, a partir disso, resolve tomar uma decisão importante devido aos sentimentos e pensamentos mobilizados durante o filme, sejam eles conscientes ou não, visto que o ego tem raízes no inconsciente e pode ser atravessado por aspectos dessa esfera.

Dessa maneira, sabe-se que o ego pode ser influenciado por questões psíquicas ou ambientais, de modo que um evento externo pode impactar as decisões, como também elementos particulares podem motivar uma atitude. Sendo assim, alguns estímulos podem ser mobilizadores, levando a pessoa a alguma ação. Ainda, algumas decisões são mais significativas, podendo contribuir com o amadurecimento, ou seja, auxiliar o desenvolvimento psíquico.

O ego tem limites de atuação, logo, não comanda tudo o tempo todo, por vezes, sua atenção pode estar em outro lugar, enquanto a pessoa faz suas atividades cotidianas, popularmente, chama-se esse fenômeno de estar no piloto automático. Assim, as ações ficam a cargo da consciência não-egóica, configurando uma forma

não patológica de dissociação, ainda assim, o ego estará presente, monitorando, capturando e processando as informações, podendo intervir quando julgar necessário.

Deste modo, entende-se que um ego forte demonstra grau razoável de controle de suas funções executivas, adequado para satisfazer as necessidades do indivíduo, ao mesmo tempo em que demonstra confiança e autonomia. Ainda, apresenta certo grau de flexibilidade em sua relação com o mundo externo, assim como consigo mesmo, sendo capaz de integrar conteúdos inconscientes com menor dificuldade. Por outro lado, um ego frágil implica um comprometimento no desenvolvimento, ao não executar suas funções de forma adaptativa, geralmente, tem-se indivíduos hiper defensivos, ansiosos e desconfiados. Ademais, um ego frágil demonstra menor grau de flexibilidade e tal rigidez para contatar questões internas e ambientais prejudica seu amadurecimento, pois tem dificuldade de rever e integrar conteúdos, a princípio, não reconhecidos como partes de si, de forma a não se beneficiar de possíveis mudanças que o auxiliariam e promoveriam a ampliação da consciência (JUNG, [1916] 2011).

1.2.2 INCONSCIENTE COLETIVO E ARQUÉTIPOS

Jung ([1959] 2011) postula que os elementos do inconsciente coletivo não são adquiridos ao longo da vida, mas são hereditários, portanto, transmitidos pelos antepassados. Sendo assim, o indivíduo não nasce com uma mente em branco, dado que a psique possui um âmbito inato fruto das vivências humanas ao longo da história.

Esta camada mais profunda é o que chamamos inconsciente coletivo. Eu optei pelo termo "coletivo" pelo fato de o inconsciente não ser de natureza individual, mas universal; isto é, contrariamente à psique pessoal ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são 'cum grano salis' os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. Em outras palavras, são idênticos em todos os seres humanos, constituindo, portanto, um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo. (Ibidem, § 3)

O inconsciente coletivo é permeado pelos arquétipos, definidos por Jung ([1916] 2011) como uma aptidão para repetir as mesmas ideias míticas ou, ao menos, similares. Segundo o autor, essa tendência engloba representações de um conceito

ou um conjunto de ideias não claramente definidas, mas que mantêm algo semelhante, apesar das inúmeras variações em detalhes. Ademais, explica que tais tendências são instintivas, ainda que não se refiram a impulsos fisiológicos, aqueles atribuídos aos sentidos, mas a fantasias, manifestando-se de modo espontâneo e revelando-se por meio de imagens simbólicas.

Os maiores e melhores pensamentos da humanidade são moldados sobre imagens primordiais, como sobre a planta de um projeto. Muitas vezes já me perguntaram de onde provêm esses arquétipos ou imagens primordiais. Suponho que sejam sedimentos de experiências constantemente revividas pela humanidade. (Ibidem, § 109)

Whitmont (2004) destaca a presença de elementos mitológicos em imagens arquetípicas, frequentemente, simbólicas, uma vez que contêm ideias míticas de vivências que se repetem ao longo do tempo e espaço, podendo ser expressas tanto pelo psiquismo individual, como em sonhos, fantasias, comportamentos, entre outros, como também em nível coletivo, como observado em mitos, lendas, contos, obras literárias, cinematográficas etc.

O núcleo arquetípico pode ser descrito da melhor forma em termos de seus aspectos dinâmicos e formais. O aspecto dinâmico refere-se a energia, a expressão per se – ações, reações, padrões de emoção e de comportamento - que é posta em jogo através das formas da casca pessoal do complexo. O aspecto formal envolve preceitos - experiências representativas - normalmente na forma de imagens de sonho ou de fantasia, mas algumas vezes na forma de experiências auditivas e, ocasionalmente, de experiências de um dos outros sentidos. Todas essas manifestações podem ser encaradas como correspondentes a temas mitológicos. (Ibidem, p. 66)

Jung ([1959] 2011) explica que os arquétipos são desprovidos de forma ou conteúdo, logo, existem como potenciais de representação e expressão comuns a todos os seres humanos, assim, não foram sujeitos à elaboração consciente. Sendo assim, para identificar suas manifestações e, posteriormente, integrá-las à consciência, deve-se estar atento às imagens simbólicas que, por sua vez, sofrem influências de elementos subjetivos e socioculturais aglutinados à potencialidade arquetípica.

O homem primitivo não se interessa pelas explicações objetivas do óbvio, mas, por outro lado, tem uma necessidade imperativa, ou melhor, a sua alma inconsciente é impelida irresistivelmente a assimilar toda experiência externa sensorial a acontecimentos anímicos. Para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder - para ele - a um acontecimento anímico, isto é o Sol, deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem. Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas etc., não são de modo algum alegorias destas, experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção - isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza. (Ibidem, § 7)

Portanto, o caráter simbólico das manifestações arquetípicas possui caráter pessoal e coletivo. Quando observadas sob uma perspectiva psicológica, podem ser revelados dramas humanos espelhados nos elementos mitológicos, por exemplo, a jornada do herói que é semelhante ao processo de amadurecimento de qualquer indivíduo que enfrenta adversidades, descobre forças e fraquezas, inclusive, referentes àquilo que há de mais profundo e oculto em si mesmo. Paralelamente, é possível que diante de tais figuras heróicas, o sujeito seja mobilizado, ou seja, confira um sentido pessoal a elas.

1.2.3 SÍMBOLO

Jung ([1964] 2022) define que aquilo que é considerado simbólico pressupõe sentidos para além do seu significado evidente. O psiquiatra postula que os símbolos expressam-se por meio de imagens e associações, análogas a mitos religiosos, lendas folclóricas e outros elementos observados nas artes e na cultura presentes na história da humanidade, mas ultrapassam o significado evidente de tais obras.

Um símbolo genuíno nos termos de Jung não é uma designação abstrata livremente escolhida ligada a um objeto específico por convenção (tais como signos verbais ou matemáticos), mas a expressão de uma experiência espontânea que aponta para além de si mesma na direção de um significado não transmitido por um termo racional, devido a limitação intrínseca do último. (WHITMONT, 2004, p.18)

O símbolo é formado a partir da necessidade de autorregulação da energia psíquica, criado devido à tensão entre consciente e inconsciente, assim, a dinâmica psíquica dá-se através de um movimento compensatório, na busca por equilíbrio entre seus âmbitos. O símbolo contém elementos tanto conscientes como inconscientes de cunho pessoal e coletivo, transcendendo estes opostos e representando a união dos contrários (PENNA, 2013).

Desse modo, em sua própria formação, tem função conectiva, união de elementos inconscientes e conscientes; função reveladora, manifestação de conteúdos inconscientes para o consciente; e função transformadora, possibilidade de revelar aspectos inconscientes representados no símbolo, a fim de serem integrados ao consciente. Por fim, o símbolo pode ser elaborado pelo ego, trazendo conteúdos oriundos do inconsciente coletivo e pessoal à consciência.

O símbolo, portanto, é meio pelo qual o material inconsciente pode tornar-se consciente, através de uma imagem representativa — não, necessariamente, uma figura visual — de um estado psíquico carregado de sensações, ideias, sentimentos, entre outros. Quando um símbolo manifesta-se, causa um fascínio que não se sabe explicar ao provocar a mobilização do indivíduo.

Dessa maneira, o símbolo pode possuir um significado individual, ou seja, particular para cada indivíduo. Jung ([1964] 2022) explica que o sentido atribuído ao símbolo pode diferir, mesmo compartilhando o mesmo nível cultural, pois é compreendido de modo particular, assim, tem-se os símbolos individuais.

Isto traz paz, quando as pessoas sentem que estão vivendo a vida simbólica, que são atores do drama divino. Unicamente isto dá sentido à vida humana; tudo o mais é banal e pode ser dispensado. Uma carreira ou a geração de filhos, tudo é maya comparado com esta única coisa: que nossa vida tenha sentido (...). O que estou dizendo são apenas palavras, mas para a pessoa que vive isto realmente significa o mundo inteiro. Significa mais do que o mundo todo, porque faz sentido para ela. Isto exprime o desejo da alma; exprime os fatos reais de nossa vida inconsciente. (JUNG, [1957] 2015, § 630-631)

Além disso, há símbolos construídos ao longo da história, assim, fazem referência a elementos culturais de diferentes povos, esses são os símbolos culturais. Jung ([1964] 2022) explica que há símbolos de caráter universal, portanto, independente da cultura em que emergem, ainda possuem estruturas similares, por

exemplo, o símbolo coletivo (cultural) do herói, que possui características semelhantes, a despeito da cultura a que pertença.

Ouvimos repetidamente a mesma história do herói de nascimento humilde, mas milagroso, provas de sua força sobre-humana precoce, sua ascensão rápida ao poder e à notoriedade, sua luta triunfante contra as forças do mal, sua falibilidade ante a tentação do orgulho (hybris) e seu declínio, por motivo de traição ou por um ato de sacrifício "heróico", onde sempre morre. (Ibidem, p. 110).

Portanto, o herói é uma expressão simbólica que perpassou inúmeras transformações e, mesmo após passar por um longo processo de experiências ao longo da história, tornou-se uma imagem coletiva aceita pela sociedade, assim, contém elementos com os quais o indivíduo identifica-se e, quando tais expressões emergem, evocam reações emotivas profundas.

1.2.4 O MITO DO HERÓI

Hamilton (2022) discorre sobre os mitos que carregam, em suas histórias, verdades antigas sobre a natureza, o cotidiano de antigas civilizações, o que se considerava primordial, a vida em si segundo a perspectiva vigente, sendo “[...] resultado das primeiras tentativas humanas de explicar o que viam a sua volta” (Ibidem, p. 18). O autor também destaca que a ideia moderna de mito não se refere à religião, apesar desta estar presente nas histórias, mas relaciona-se à necessidade da presença divina na vida cotidiana. Reflete-se que o mesmo possa ser dito da figura do herói, uma vez que esta representa significados necessários à vida e ao desenvolvimento psíquico, mesmo que, aparentemente, o contato com o herói seja concebido como mero entretenimento, por meio de filmes, séries e livros, aliviando o peso do mundo.

O verdadeiro atrativo dos mitos é que eles nos conduzem de volta a um tempo em que o mundo era recente e as pessoas tinham uma conexão com a terra, as árvores, os mares, as flores e as montanhas, diferente de qualquer coisa que possamos sentir hoje. Somos levados a entender que, quando as histórias estavam sendo elaboradas, a distinção entre o real e o irreal ainda era pequena. A imaginação era algo vivo, pujante e sem o contraponto da razão, de tal forma que qualquer pessoa poderia ver por entre as árvores da floresta uma ninfa em fuga ou, ao se curvar para beber de um lago de água límpida, avistar nas profundezas o rosto de uma náíade. (Ibidem, p. 11)

Os mitos fornecem um vislumbre de épocas passadas, relatam sobre tempos antigos, ao mesmo tempo em que, a partir de histórias fantásticas, comovem os leitores que se identificam com os personagens e suas vivências. Apesar de fantasiosas, fornecem um eco distante da sociedade atual, como também das pessoas que nela vivem, portanto, é possível identificar aspectos comumente experienciados pelo ser-humano.

São mitos que variam muito nos seus detalhes, mas quanto mais os examinamos, mais percebemos quanto se assemelham estruturalmente. Isso quer dizer que guardam uma forma universal mesmo quando desenvolvidos por grupos ou indivíduos sem qualquer contato cultural entre si. (JUNG, [1964] 2022, p. 110).

A jornada do herói é um tema que aparece nas mais diversas obras; apesar dos inúmeros detalhes que as diferem, possuem elementos facilmente reconhecíveis, não importa o percurso ou o passado daquele personagem. A princípio, algum acontecimento motiva o herói a sair de um estado conhecido de conforto, rumo ao desconhecido. Assim, inicia uma jornada transformadora, na qual potenciais e possibilidades podem ser descobertos, ressignificados e incorporados. Ao fim, o personagem não é mais a mesma pessoa, pois percorreu um longo caminho de amadurecimento e desenvolvimento.

A aventura começa a partir da saída de um estado conhecido, mediante algum desafio ou adversidade que retira o personagem do estado de conforto, logo, existirão inseguranças, medos, angústias perante esse desconhecido, temores que podem surgir durante todo o percurso, por vezes, será necessária a ajuda de algum mentor, uma figura tutelar que ajuda o herói. Por outro lado, quando superadas essas provações, o personagem descobrirá novas formas de existir, outros espaços e novas possibilidades de atuação. Joseph Campbell (2007) define o herói como um “[...] homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas” (p. 28).

[...] a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (...) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C.G. Jung denominou “imagens arquetípicas” (...). Sua segunda e solene façanha é (...) retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. (Ibidem, p. 27-28).

Dessa maneira, a jornada contribuirá para que o herói descubra a si mesmo, movimento análogo ao processo de desenvolvimento psíquico e amadurecimento humano. A psique do herói passa por uma mudança essencial de pensamento e caráter, assim, o mundo conscientemente vivido é questionado, possibilitando entrar em contato com novos elementos que poderiam ter sido ignorados, repudiados ou não entendidos como partes de si. A jornada do herói representa um potencial de transformação do indivíduo e a possibilidade de construir uma identidade, reivindicando sua singularidade e libertando-se exclusivamente das estruturas sociais e culturais em que, antes, estava imerso.

Ao longo do caminho, o herói enfrentará inúmeras dificuldades para, então, superá-las, geralmente, através de atos heroicos, façanhas que lhe trarão aprendizados importantes e contribuirão com seu crescimento pessoal, mediante maior entendimento sobre si mesmo e o mundo no qual está inserido. Usualmente, o herói realiza proezas ao ter que combater os mais diversos tipos de monstros ou alguma figura que represente o mal, frequentemente, o vilão da história (CAMPBELL, 2007).

O mito universal do herói, por exemplo, refere-se sempre a um homem ou um homem-deus poderoso que vence o mal, apresentado na forma de dragões, serpentes, monstros, demônios, e que sempre livra seu povo da destruição e da morte. (JUNG, [1964] 2022, p. 98).

A psique do indivíduo desenvolve-se de maneira análoga ao mito do herói, pois a criança é protegida pelas figuras materna e paterna e, apenas após o processo de amadurecimento da adolescência, desenvolverá maior autonomia durante o período em que precisa lançar-se a um mundo desconhecido para que possa descobrir a si mesmo e desenvolver sua independência.

Na infância, idealmente, a criança tem todas as necessidades atendidas e as decisões são tomadas por ela, assim, é protegida, dado que ainda não é capaz de fazê-lo por si mesma e pouco entende do mundo. Contudo, ao chegar na adolescência, o indivíduo é confrontado com a própria existência, sendo um período marcado por uma crise de identidade, em que se busca entender quem se é no mundo; para tanto, é necessário explorar, aventurar-se, sair da zona de conforto em busca da independência e individualidade, conseqüentemente, são dados os primeiros passos para longe da proteção parental e, apenas após certo nível de

desenvolvimento, é possível libertar-se dessa proteção, geralmente, quando se adentra o mundo adulto.

É durante essa busca por si mesmo que o indivíduo enfrentará provações e conflitos internos, análogos às provas a que é submetido o herói e aos monstros contra os quais luta – entidades que representariam a sombra, âmbito do inconsciente pessoal permeado por aspectos ocultos e reprimidos, como um espelho de conteúdos inaceitáveis, inicialmente, pelo ego (STEIN, 2006).

Os elementos da sombra precisam ser aceitos e assimilados como partes de si pelo ego, uma vez que, apesar de seu potencial destrutivo, seus conteúdos, quando reconhecidos, aceitos e assimilados, podem ser ressignificados, tendo, portanto, um rico potencial criativo. Desse modo, parte do processo de desenvolvimento psíquico e amadurecimento trata-se de contatar tais aspectos e integrá-los à consciência. Jung (Ibidem) enfatiza que o herói “[...] precisa convencer-se de que a sombra existe e que dela pode retirar sua força” (p. 155). Portanto, o conflito do herói contra entidades maléficas correlaciona-se à busca por libertação do ego de aspectos inconscientes e tendências regressivas decorrentes da imaturidade, bem como sua integração à consciência.

No decorrer do desenvolvimento da consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico pelo qual o ego emergente vence a inércia do inconsciente, liberando o homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado de bem-aventurança da infância, em um mundo dominado por sua mãe. (JUNG, [1964] 2022, p. 154)

Os símbolos heróicos tendem a surgir na adolescência, período marcado pela busca da singularidade, diante da saída do âmbito familiar protegido para se aventurar e explorar o mundo e a si mesmo. Por outro lado, como a identidade ainda está sendo construída, existe grande influência do meio externo, representada, sobretudo, pela indiferenciação entre o indivíduo e o grupo social, pois se dá muita importância à opinião, por exemplo, do grupo de amigos, contudo, superar essa pressão externa é de extrema importância para se atingir uma individualidade.

O herói é um padrão humano básico – igualmente característico tanto de mulheres quanto de homens – que exige o sacrifício da “mãe”, significando uma atitude infantil passiva, e que assume as responsabilidades da vida e enfrenta a realidade de um modo adulto. O arquétipo de herói exige o abandono desse pensamento fantasioso infantil e insiste que aceite a realidade de modo ativo (...). Porém para enfrentar sistematicamente a realidade é exigido um tremendo sacrifício do desejo e sôfrego anelo pelos confortos da infância. (STEIN, 2006, p. 86)

Entretanto, a figura do herói não emerge apenas nessa etapa da vida, mas também, em momentos posteriores em que se fazem necessárias transformações psíquica e vivencial, que exigem, novamente, a entrada no desconhecido.

Por meio das histórias fantásticas dos heróis, os indivíduos são convocados a entrarem em contato com seus heróis interiores, o que significa encontrarem em si mesmos forças que desconheciam, tornando-se capazes de superar obstáculos inimagináveis. Nesse percurso, torna-se possível entrar em contato com aspectos que ajudam a construir quem é ou gostaria de ser, algo que demarca a individualidade.

Campbell (2007) descreve a jornada do herói, a começar pelo chamado para a aventura, marcado pela convocação do personagem a adentrar um mundo desconhecido, levando-o a enfrentar um percurso repleto de adversidades. Jung ([1964] 2022) explica que superar a imaturidade equivale simbolicamente à morte seguida do renascimento, o que representa a conquista da maturidade, ou seja, não se é mais a pessoa que costumava ser, agora, existe um mundo de novas possibilidades.

Campbell (2007) explica que existem personagens que convocam o herói para a aventura e chama-os de arauto, frequentemente, figuras misteriosas, com traços assustadores, que costumam causar temor e desconfiança, mas, ao mesmo tempo, um certo fascínio.

Mito ou sonho, há nessas aventuras uma atmosfera de irresistível fascínio em torno da figura que aparece subitamente como guia, marcando um novo período, um novo estágio, da biografia. O elemento que tem de ser encarado, e que, de alguma forma, é profundamente familiar ao inconsciente – apesar de desconhecido, surpreendente e até assustador para a personalidade consciente (...). Daí por diante, mesmo que o herói retorne, por algum tempo, às suas ocupações corriqueiras, é possível que estas se lhe afigurem sem propósito. (Ibidem, p. 64)

No início da jornada, existe um conflito entre o mundo conhecido e a entrada ao desconhecido, uma vez que apesar do temor consciente, essa jornada desperta interesse, em parte, inconsciente. Ainda que o herói retorne às suas atividades cotidianas, voltando-se para a rotina a que está habituado, percebe que a vida com que está acostumado esvaziou-se de sentido e aparenta ser apática, mobilizando-o a atender o chamado à aventura.

Segundo o autor, é possível que o herói recuse este chamado, valorizando outros interesses pessoais e julgando-os mais importantes, mas sua vida perde o sentido, assim, é tomado por tédio, negatividade e desânimo, ao se reconhecer como apenas um dentre muitos. Por outro lado, o autor explica que essa recusa pode trazer aprendizados, possivelmente, reveladores - nas suas palavras: “Nem todos os que hesitam se perdem. A psique reserva muitos segredos, que só são revelados quando necessários” (Ibidem, p. 70).

O primeiro encontro do herói que atende ao chamado dá-se com uma figura tutelar que o auxilia em sua jornada, um mentor que fornece ajuda ao herói através de conselhos, ensinamentos e objetos, os quais parecem corresponder a forças desconhecidas que o herói carrega em si, assim, esta figura possibilita que o herói integre novos conteúdos e estimula-o a encontrar possibilidades ocultas em si mesmo.

Então, equipado com os artefatos que precisará para iniciar sua aventura, o herói adentra o primeiro limiar, o qual marca a passagem para o desconhecido, pois, uma vez atravessado, não há mais volta e o herói estará diante de inúmeras adversidades que terá que enfrentar. O limiar é guardado por uma figura que alerta o herói sobre os perigos do caminho que seguirá e, apenas após desafiá-la, a travessia é realizada.

Após cruzar o limiar, o herói enfrenta inúmeros desafios e provações que requerem força sobre-humana, coragem e resiliência, assim, tem que confrontar suas capacidades, descobrir suas potências, bem como seus limites pessoais e fraquezas, mas deve escolher superá-los em nome de um objetivo maior, o que provoca uma grande transformação de si. É possível traçar um paralelo com a experiência de qualquer indivíduo ao enfrentar momentos de desafio, alguns maiores que outros e, ainda, com o cenário em que se vê diante de uma provação suprema – um ato de sacrifício -, na qual precisará deixar de pensar prioritariamente em si em nome de algo

maior, conseqüentemente, experimentará mudanças de consciência provocadas por superação ou revelação iluminada (Ibidem).

Ainda segundo Campbell (Ibidem), ao longo do caminho, o herói encontra com a Deusa, figura feminina que representa seu oposto complementar. O herói entra em contato com essa contraparte, construindo uma relação com o feminino e aproximando-se mais de sua totalidade, a conquista de sua jornada.

A mulher representa na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida, a forma da deusa passa, aos seus olhos, por uma série de transfigurações: ela jamais pode ser maior que ele, embora seja capaz de prometer mais do que ele já é capaz de compreender. Ela o atrai e guia e lhe pede que rompa os grilhões que o prende. (Ibidem, p. 117)

O autor explica ser possível que a Deusa apareça em sua forma maternal, podendo ser tanto benigna quanto maléfica, enquanto a primeira corresponde à mãe protetora e nutridora de um pleno desenvolvimento, a segunda obstruirá este caminho. No segundo caso, o herói precisa superar a mãe destruidora para que possa encontrar o aspecto feminino complementar, o que é conquistado ao longo da aventura, conforme amadurece.

Outro aspecto importante da jornada heroica é a sintonia com o pai, mediante a qual pode libertar-se de percepções depreciativas acerca da figura paterna, construindo uma imagem mais positiva e realista, sendo assim, entende que ambas as figuras parentais podem contribuir com essa jornada, como também reconhece as potências paterna e materna como partes de si.

Pois, se for impossível confiar na terrível face do pai, nossa fé deve concentrar-se em algum outro lugar (Mulher-Aranha, Mãe abençoada); e, com essa confiança necessária ao apoio, suportamos a crise – apenas para descobrir, no final de tudo, que o pai e a mãe se refletem um ao outro e são, em essência a mesma coisa. (Ibidem, p. 128)

Transpostos os desafios, o herói é reconhecido como um ser grandioso no momento que o autor denominou apoteose, ilustrando-o a partir da história de Buda que, depois de muitas provações, alcança um alto patamar de sabedoria e parte em busca de compartilhar suas revelações, auxiliando os demais em suas próprias jornadas rumo à iluminação. Portanto, o herói encontra o herói dentro de si, a divindade que reside em si.

O conceito de Deus é simplesmente uma função psicológica necessária, de natureza irracional, que absolutamente nada tem de ver com a questão da existência de Deus. O intelecto humano jamais encontrará uma resposta para esta questão. Muito menos pode haver qualquer prova da existência de Deus, o que, aliás, é supérfluo. A ideia de um ser todo-poderoso, divino, existe em toda parte. Quando não é consciente, é inconsciente, porque seu fundamento é arquetípico. Há alguma coisa em nossa alma que tem um poder superior — não sendo um deus conscientemente [...]. (JUNG [1916] 2011, § 110)

O herói, após suas aventuras, retorna ao lar, ao mundo a que estava habituado, trazendo seus conhecimentos e/ou, até mesmo, objetos mágicos que conquistou ao longo de sua jornada, contudo, há heróis que recusam retornar, isolam-se dos demais e partem para caminhos solitários. O herói, geralmente, precisa da aprovação divina para voltar ao seu meio social, mas caso os deuses oponham-se, resultará em uma fuga repleta de novos obstáculos. Eventualmente, retornará e a passagem por esse limiar é marcada por dificuldades, principalmente, acostumar-se com o meio social pacato e ordinário em que vivia, após ter passado por tantas mudanças e entrado em contato com outro mundo, repleto de significados e potências. Por fim, o herói pode solucionar os pertinentes questionamentos quando atinge o equilíbrio entre ambos os mundos, o de sua aventura e o da vida comum, assim, pode transitar entre eles.

A busca do herói ou da heroína e o seu encontro com antagonistas mitológicos pode ser resumido, em linguagem psicológica, como o encontro do ego com os elementos formais típicos e sempre recorrentes da psique. Para a pessoa que trabalha com o inconsciente, surgem os problemas de adaptação inicial aos mundos exterior e interior (tipos psicológicos); o grupo coletivo continente (a persona); o conflito com a parte reprimida ou inaceitável da personalidade da pessoa (a sombra); a necessidade de estabelecer um relacionamento com os elementos contra-sexuais secundários da psique – masculinos (anima) ou femininos (animus); e, finalmente, o encontro com o núcleo suprapessoal da personalidade total e do significado da vida da pessoa (o Self). (WHITMONT, 2004, p. 122)

Dessa maneira, a imagem do herói simboliza transformação e emerge em momentos da vida em que o indivíduo encontra-se diante da necessidade de renovação, pois os padrões de comportamento mantidos não servem mais para enfrentar as novas adversidades. A imagem heróica convoca o indivíduo a abandonar seu mundo conhecido, confrontar uma nova realidade, reconhecer novos conteúdos, ampliar seus potenciais, portanto, a desenvolver seus universos interior e exterior.

1.2.5 INCONSCIENTE PESSOAL E SOMBRA

O inconsciente pessoal é produto daquilo que o indivíduo vivenciou, sendo composto por conteúdos subliminares, esquecidos e reprimidos, conforme discorre Jung ([1957] 2015). Os conteúdos subliminares encontram-se no limiar da consciência, ou seja, ainda não se tornaram plenamente conscientes, pois não detêm energia psíquica suficiente para serem retidos pelo ego. Os conteúdos esquecidos são aspectos vivenciais que permearam a consciência, mas perderam carga energética com o passar do tempo, portanto, foram deslocados para a inconsciência. Os conteúdos reprimidos referem-se a elementos incompatíveis afetiva ou cognitivamente com o ego, logo, este não acredita serem partes de si, por isso, compõe o inconsciente e jazem no âmbito da sombra.

Jung ([1964] 2022) explica que os elementos esquecidos podem retornar à consciência, muitas vezes, de maneira espontânea, mesmo após um esquecimento total. Referente aos aspectos subliminares, descreve que apesar de terem sido vividos, não foram focos de atenção do ego, seja por desatenção ou por desconsiderar sua importância. Por fim, explica que os conteúdos reprimidos não são reproduzidos voluntariamente, em função de serem demasiado desagradáveis e conflituosos.

Stein (2006) expõe que a sombra é construída simultaneamente à formação da consciência, tendo como base aquilo que não é escolhido como possibilidade de atuação a nível consciente, assim, o que é aceito pelo ego integra-se à consciência, enquanto o que é rejeitado como parte de si relega-se à sombra, a qual, portanto, contém aspectos inaceitáveis pelo indivíduo, sendo reprimidos pelo ego. Geralmente, relacionam-se a concepções que a sociedade repudia, assim, podem expressar-se através de comportamentos tidos como inadequados cultural ou socialmente, logo, opõe-se à persona, que será explicada mais adiante.

Os conteúdos da sombra são de difícil acesso, pois se posicionam a nível inconsciente, portanto, estão no âmbito das operações involuntárias, sujeitas a manobras defensivas da psique. Contudo, é importante buscar integrar os elementos de sombra à consciência, o que significa reconhecê-los e aceitá-los como partes de si. A sombra possui uma natureza conflituosa e pode ser potencialmente destruidora quando seus aspectos não são conscientizados, mas também pode ser criadora e trazer novas possibilidades e significados quando seus conteúdos são integrados à

consciência. Portanto, existe a possibilidade de virem a se tornar conscientes, de modo a contribuírem com o desenvolvimento psíquico e perderem a carga energética que causava intensa mobilização e descargas emocionais, logo, passam a compor o repertório de ação consciente do indivíduo.

Dessa maneira, a sombra pertence ao âmbito pessoal do inconsciente, pois contempla características particulares não assimiladas pelo ego. Por outro lado, ela pode atuar como uma manifestação arquetípica, de modo a emergir através de representações coletivas de ideias míticas, por exemplo, os monstros que o herói combate aludem a concepções vinculadas ao que se considera a sombra arquetípica.

1.2.6 PERSONA

Stein (2006) explica que, no início, a psique é uma unidade não-diferenciada, ou seja, não se tem consciência dessa totalidade, então, conforme torna-se gradativamente diferenciada e parcialmente consciente, divide-se em um conjunto de distintos âmbitos. Sendo assim, a sombra e a persona são âmbitos, partes de um todo que atuam como opostos complementares. Segundo o autor, ambos “[...] são como dois irmãos (para um homem) ou duas irmãs (para uma mulher), uma está à vista do público, a outra está escondida e é solitária” (Ibidem, p. 100).

A sombra é a imagem de nós que desliza em nossa esteira quando caminhamos em direção à luz. A persona, o seu oposto, é o nome inspirado pelo termo romano para designar a máscara de um ator. É o rosto que usamos para o encontro com o mundo social que nos cerca. (Ibidem, p. 97-98)

Portanto, a palavra persona, derivada do latim, refere-se às máscaras utilizadas por atores em peças de teatro da Antiguidade, sendo assim, representa o modo como um indivíduo apresenta-se perante a sociedade, ou seja, a máscara que utiliza frente aos demais. A persona forma-se como um conjunto de papéis sociais que apresentam uma ideia de sujeito à sociedade, logo, possui grande importância para as relações sociais.

A persona, como potencial, é um arquétipo do inconsciente coletivo, assim, também é possível emergirem suas manifestações arquetípicas, como personagens fictícios que se adequam rigidamente às convenções sociais. Por outro lado, ao se

agregar a elementos conscientes e do inconsciente pessoal, a persona de cada indivíduo carrega conteúdos das camadas pessoais da psique e, assim, correlaciona-se às aspirações sociais singulares e às demandas culturais vigentes.

A persona é uma instância importante não apenas para a adaptação social, contribuindo com a aceitação perante a sociedade, como também para a identidade, uma vez que os papéis com os quais o indivíduo identifica-se fazem parte de si, mas deve-se ter em vista que não são a totalidade de si. Ademais, em um desenvolvimento psíquico saudável, tais papéis modificam-se ao longo da vida, além de ser possível abandonar um papel quando não mais convém. Faz-se fundamental, ainda, desenvolver múltiplas facetas da persona, ou seja, desempenhar variados papéis, já que diferentes situações sociais requerem atuações distintas.

Temos de descobrir que usamos nossas vestimentas representacionais para proteção e aparência, mas que também podemos nos trocar e vestir algo mais confortável quando é apropriado, e que podemos ficar nus em outros momentos. (WHITMONT, 2004, p. 140)

Quando o indivíduo identifica-se exclusivamente com um papel social ou não se permite transitar entre diferentes papéis ao longo da vida, mantendo-se inflexível quanto às reconstruções dessa máscara, compõe-se uma persona rígida. Por outro lado, também existem aqueles que possuem personas frágeis, de modo que seus egos ficam muito expostos, dado que fica comprometida a proteção entre eles e o meio externo, assim, os indivíduos colocam-se desprotegidos nas situações, expõem-se sem preservarem-se devido à dificuldade de desenvolverem personas adaptativas. Sendo assim, é necessário desenvolver uma persona que não aprisione a essência do indivíduo e permita-lhe sentir-se confortável consigo mesmo, mas adaptado ao meio externo, ou seja, a persona também tem o papel de preservação do ego.

2 OBJETIVO

2.1 OBJETIVO GERAL

Elaborar análise simbólica de personagens do universo cinematográfico da Marvel, à luz da Psicologia Analítica.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Selecionar heróis e vilões das obras cinematográficas da Marvel para relacioná-los com elementos arquetípicos;
- Compreender o caráter simbólico que tais personagens podem possuir para muitas pessoas, mobilizando-as.

3 MÉTODO

O trabalho foi realizado a partir do embasamento teórico da Psicologia Analítica, em busca de analisar personagens do Universo Cinematográfico da Marvel. Penna (2013) esclarece que o método junguiano segue uma perspectiva simbólica-arquetípica, em que o símbolo é abordado de maneira arquetípica, logo, amplia-se sua compreensão para além da esfera pessoal.

A autora esclarece que a metodologia é a forma como o conhecimento é apreendido, ou seja, o caminho que produz conhecimento. O método junguiano explora tanto o inconsciente como o consciente, contudo, evidencia que a natureza do inconsciente é compreendida através do material simbólico. O presente trabalho busca compreender a simbologia de personagens de obras cinematográficas, sendo assim, não será abordada sua importância para pessoas específicas, mas entende-se que sejam significativas, devido à mobilização de número significativo de indivíduos.

Penna (2013) explica que os estudos sob a perspectiva da Psicologia Analítica contemplam fenômenos individuais e coletivos, considerando seu valor simbólico, seja para um indivíduo, seja para um grupo. O presente trabalho buscou compreender tais valores simbólicos coletivos de heróis e vilões atuais que são experienciados pela sociedade que consome o conteúdo das obras cinematográficas da Marvel.

Carvalho, Passini e Baduy (2015) explicam as origens do cinema até sua ampla difusão mundial. No século 20, o cinema era uma indústria extremamente rentável, com grandes sucessos de bilheteria, de modo a se estabelecer na cultura mundial, ao mesmo tempo em que carregava marcas da sociedade, o que perdura até os dias atuais. Deste modo, observa-se como as obras cinematográficas criam realidades fictícias e, concomitantemente, reflete o mundo em que o público está inserido. “De modo geral, pode-se considerar que o cinema atualmente é uma das grandes máquinas produtivas, capaz de elaborar e difundir modos de percepção do mundo” (Ibidem, p. 393).

As obras cinematográficas trazem percepções da realidade que, por vezes, colidem ou conectam-se com o mundo dos espectadores, sendo capazes de emocionar, provocar reflexões e ensinamentos. A partir desse encontro de ideias, o sujeito pode ser mobilizado a refletir sobre seus mundos externo e interno, dado que

o público é capaz de se identificar com o que é mostrado, sensibilizar-se com personagens ou eventos marcantes e, a partir disso, encontrar novos significados, como também revisitar o que tinha como pré-estabelecido. Ademais, como muitas obras cinematográficas expõem a realidade do mundo, é possível que contribuam com a formação social e cultural do indivíduo, não à toa, muitos filmes são transmitidos em salas para os alunos, como forma de exemplificar conceitos.

3.1 PROCEDIMENTOS

Esta é uma pesquisa qualitativa de modelo teórico, realizada a partir de levantamento bibliográfico de autores da Psicologia Analítica, sendo a fonte de pesquisa o acervo da Biblioteca Nadir Gouvêa Kfourri, do Campus Monte Alegre da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Sendo assim, os conceitos teóricos foram relacionados aos personagens do universo cinematográfico da Marvel, escolhidos com base nos resultados de uma enquete desenvolvida pela pesquisadora, através da plataforma Google, a qual contou com 150 respostas. Desse modo, os heróis mais votados foram: Homem Aranha (42%), Homem de Ferro (14,7%) e Doutor Estranho (13,3%), enquanto os vilões foram Loki (53,3%) e Thanos (19,3%).

3.2 ANÁLISES

As análises simbólicas dos personagens mais votados na enquete foram realizadas em correlação com os conceitos teóricos previamente descritos. A princípio, foram abordados os heróis e, em seguida, os vilões, sendo discutidas suas histórias com base nos mencionados conceitos teóricos da Psicologia Analítica. A fim de basear tais análises, foram assistidos os filmes correspondentes, de modo a ser possível descrever suas histórias e personalidades, mediante a seleção de cenas significativas de suas trajetórias.

4 RESULTADOS E ANÁLISES DE PERSONAGENS

4.1 DOUTOR ESTRANHO



Figura 1 – Doutor Estranho (Stephen Strange)

Disponível em: <<https://www.cnet.com/a/img/resize/ee6abd26861d2a4eaba6d4586f1baca489f075f2/h ub/2016/10/24/4c7b8f36-6f0e-427b-9884-59e1f7209591/strange1.jpg?auto=webp&width=1200>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

Doutor Estranho, também conhecido como Stephen Strange, aparece no Universo Cinematográfico Marvel, sendo interpretado pelo ator Benedict Cumberbatch, que protagonizou o filme Doutor Estranho e a sequência Doutor Estranho: Multiverso da Loucura. Ainda, o personagem participa dos filmes Vingadores: Guerra Infinita e Vingadores: Ultimato.

Em Doutor Estranho, Stephen Strange costumava ser um renomado neurocirurgião, porém, após um acidente de carro, sofreu danos severos em suas mãos, conseqüentemente, tornou-se incapacitado para continuar exercendo sua profissão. O médico, desesperado para encontrar uma cura, pesquisou todas as maneiras possíveis até ouvir falar de um santuário no Nepal, chamado Kamar-Taj, no qual residia alguém que poderia fazer algo a respeito de sua condição. Então ele encontra a Anciã, uma poderosa feiticeira, capaz de orientar o espírito a curar o próprio corpo. Assim, a pedido do médico, a Anciã torna-se sua mentora, ensinando as artes místicas ao médico.

Conforme as etapas da Jornada do Herói (CAMPBELL, 2007), o chamado para a aventura acontece quando Stephen Strange é informado por um paciente que havia sido curado de uma severa lesão na coluna neste santuário. O homem chamado Pangborn é misterioso e lhe informa sobre essa possibilidade, promovendo esperança, mas também alerta-o dos perigos de seguir por esse caminho. Sendo assim, remete à figura do arauto, um ser enigmático, cujas palavras causam receio e, concomitantemente, fascínio. A partida para a jornada em busca de Kamar-Taj marca a passagem pelo primeiro limiar, ao embarcar em busca do desconhecido, abandonando um mundo confortável e seguro.

A princípio, o médico é retratado como alguém arrogante e egoísta, cuja confiança nas próprias habilidades médicas expressa-se por meio de um forte senso de superioridade, entretanto, esta foi abalada mediante a possível incapacidade para prosseguir em sua profissão. Desse modo, perde seu propósito de vida, porém, conforme aprende as artes místicas, encontra um novo propósito, visto que a Anciã acreditava que o médico possuía o potencial de se tornar o próximo Mago Supremo, substituindo-a nessa posição protetora do mundo contra ameaças sobrenaturais de outras dimensões.

Stephen Strange enfrenta inúmeras adversidades e encontra dificuldades de dominar os conceitos referentes às artes mágicas, assim, não consegue acompanhar as lições. Por um lado, descobrir que havia um vasto conhecimento do qual não possuía consciência ou domínio abala seu senso de superioridade, por outro, a falta de controle sobre si e este novo universo incomoda-o, sendo que, no ramo da medicina, sempre esteve acostumado a deter o controle. Sendo assim, é necessário reorganizar sua persona, pois o papel social que antes assumia não cabe mais nas condições em que vive. Contudo, enfrenta dificuldades de adaptar-se, visto que sua persona compõe significativa parte de sua identidade, o que obstrui o trânsito entre diferentes papéis, mantendo-se inflexível quanto à reconstrução de sua personalidade, portanto, demonstra possuir uma persona rígida, mediante a superidentificação do ego com esta (WHITMONT, 2004)

Ainda, tais obstáculos parecem ferir o senso de superioridade que costumava aparentar, o que resulta na recusa de Stephen Strange em contatar suas inferioridades e vulnerabilidades, acirrando a repressão destes conteúdos inconscientes e a manutenção de controle egóico.

Entretanto, sua mentora pontua que, na verdade, Stephen duvidava constantemente das próprias habilidades, em função de sua lesão, o que representava um obstáculo para seu aprendizado, pois focava apenas em sua condição física, quando deveria acessar e confiar na sua capacidade mental. O controle das artes místicas relacionava-se justamente a render-se à falta de controle, o que a Anciã comparava à correnteza do mar, pela qual deve-se deixar levar-se e não, lutar contra.

Dessa maneira, quando finalmente entende tais ensinamentos, demonstra progresso em seu amadurecimento, como também conquista aprendizados a respeito das artes místicas, pois passa a dominar as habilidades correspondentes, mediante a diminuição de seu controle egóico para manter-se em sua rígida persona anterior; a compreensão de que certos fatores escapam de seu domínio; e o reconhecimento de que sua psique é composta por outros elementos, como as citadas vulnerabilidades e inferioridades, mas também, potencialidades não acessadas e vivenciadas por si (JUNG, [1916] 2011).

Stephen Strange possui medo do fracasso, assim, investe em melhorar, ao máximo, suas capacidades e se destaca em suas habilidades, buscando sempre esforçar-se para atingir o êxito. Dessa maneira, observa-se um elemento da sombra, uma vez que, diante de seu forte senso consciente de superioridade, parece existir uma contraparte inconsciente vinculada à inferioridade, incompatível e reprimida pelo ego. Contudo, este aspecto emerge diante das provações que enfrenta e sua mentora, pouco antes de morrer, ajuda-o a reconhecer conteúdos desagradáveis de si, instigando-o a compreendê-los como partes de si, ao invés de ignorar seus aspectos sombrios, o que poderia levá-lo a atitudes potencialmente destruidoras (STEIN, 2006).

Contudo, seu caminho de provas (CAMPBELL, 2007) para se tornar o Mago Supremo não é fácil, pois enfrenta desafios, treinamento rigoroso e, até mesmo, a traição de um antigo aprendiz da Anciã, chamado Kaecilius, um poderoso mago que oferece perigo para todo o mundo. O ex-aprendiz coloca o herói em uma posição difícil, pois havia buscado o santuário apenas para curar suas mãos e não, para enfrentar uma perigosa ameaça, assim, precisa escolher o que fará com suas novas habilidades: priorizar a si mesmo ou o bem comum; ou seja, vê-se diante de um ato de sacrifício (Ibidem).

O vilão parece ser uma manifestação arquetípica que alude à sombra de Stephen Strange, visto que ambos possuem um senso de superioridade e ambição, contrastando com um outro lado que remete à inferioridade. Kaecilius se corrompeu, em decorrência da busca desenfreada por poder e imortalidade, assim, abandona os princípios e valores que Doutor Estranho passou a adotar, cedendo a uma entidade chamada Dormammu, capaz de lhe dar os poderes necessários para alcançar seus objetivos. Desse modo, o vilão representa o que pode vir a ocorrer com Doutor Estranho, caso abandone o caminho de equilíbrio entre as polaridades psíquicas e retorne ao seu anterior estado de enrijecimento egóico.

Ainda, o vilão remete a um aspecto sombrio ainda não explorado por Doutor Estranho, a sede de poder diante do aprendizado de habilidades tão notáveis, portanto, o enfrentamento de seu antagonista representa o conflito com este aspecto de si, ao passo que a vitória do herói alude à superação desse embate, ampliando sua consciência a respeito de seu mundo interno (JUNG, [1959] 2011).

O encontro com a Deusa (CAMPBELL, 2007), na jornada do herói em questão, é vivenciado com Christine Palmer, uma colega de trabalho e cirurgiã talentosa, retratada como uma pessoa carinhosa, compreensiva e, genuinamente, preocupada com Stephen Strange. No início do filme, antes do acidente de carro que danifica as mãos do médico, fica claro que, em algum momento, possuíram um relacionamento amoroso e ela segue como um apoio emocional, tentando ajudá-lo durante seu período de recuperação e desafios profissionais.

Após o acidente, o médico afasta a amiga, recusa sua ajuda e a trata mal, contudo, mediante as transformações que sofre ao longo de sua jornada, volta a conversar com a amiga, reconhece seus erros, como também aceita a ajuda que ela tanto havia lhe oferecido. Ela também contribuiu com seu processo de amadurecimento, dado que sempre acreditou que perder o movimento das mãos não representaria um final, mas poderia ser um recomeço, um novo capítulo; em suas palavras: “há outras maneiras de salvar vidas”. Assim, fornece o estímulo necessário para que Stephen Strange assuma as responsabilidades de Mago Supremo, escolhendo devotar sua vida a proteger os demais, o que, por sua vez, remete ao contato e integração de aspectos do feminino, dado que o herói passa a desempenhar um papel de cuidado, proteção e empatia em relação aos outros.

Eventualmente, Strange assume a posição de Mago Supremo, aceitando seu novo papel de guardião das artes místicas e sua missão de proteger a realidade contra ameaças ocultas. Ainda, assume a responsabilidade de proteger o Olho de Agamotto, contendo a pedra do tempo, uma das Jóias do Infinito, um artefato poderoso que lhe confere visões sobre o futuro e o poder de manipular o tempo. Sendo assim, o herói possui uma ampla gama de habilidades mágicas, é capaz de lançar feitiços para transportá-lo, criar armas, escudos, dentre outros, como também viajar entre dimensões e conhecer o futuro e o passado. Ao final do filme, ele percebe que suas habilidades mágicas não são apenas uma forma de curar suas mãos, mas também, conferem a responsabilidade de proteger o mundo. Stephen Strange, então, abandona seu senso de superioridade e adota uma mentalidade mais humilde, logo, integra elementos de sua sombra, ao mesmo tempo em que entende que seus poderes devem ser usados para o bem comum.

Em Vingadores: Guerra Infinita, Doutor Estranho se junta à equipe de Vingadores para combater Thanos. Tendo em mãos uma das Jóias do Infinito, possuía a responsabilidade de protegê-la, lutando para que não caísse nas mãos do vilão. Thanos é um poderoso ser extraterrestre que busca obter o poder das Jóias do Infinito, artefatos que concedem um poder imenso a seu detentor acerca de realidade, tempo, mente, espaço, alma e poder. O objetivo do vilão é fazer uso destas jóias para eliminar metade da população do universo, pois acredita que este sofre de superlotação, conseqüentemente, existe uma escassez de recursos naturais capazes de sustentar a vida.

Doutor Estranho percebe que esta ameaça é mais perigosa do que imaginava e, diante do receio de que os Vingadores perdessem a batalha, decide avaliar as possibilidades de vitória, buscando algum cenário em que ganhassem o conflito. Como resultado, encontra apenas uma conjuntura, aquela em que deveria entregar a jóia do tempo para o vilão, assim, tendo em mãos o objeto, Thanos elimina metade da população do universo.

Dessa maneira, o herói enfrenta uma provação suprema (CAMPBELL, 2007), uma vez que deveria renunciar ao artefato que jurou guardar, como também arriscar a vida de bilhões, incluindo a própria, visto que também desaparece com o poder das Jóias do Infinito. Em Vingadores: Ultimato, os heróis que não desapareceram juntam esforços para conseguirem as jóias espalhadas pela linha temporal, contudo,

deveriam devolvê-las exatamente onde encontraram-nas, a fim de não haver danos no tempo. Os Vingadores obtêm êxito em sua missão, trazendo os desaparecidos de volta à existência, dentre os quais, Doutor Estranho. Assim, conforme o mago anteviu, havia apenas uma possibilidade de vitória, mas esta custa a vida do Homem de Ferro (Tony Stark).

Deste modo, após inúmeras adversidades enfrentadas, o herói, sábio e maduro, atinge a apoteose e realiza seu retorno (CAMPBELL, 2007), pois parte em busca de compartilhar suas revelações, ensinando as artes místicas a novos alunos, inclusive, a uma jovem chamada América Chavez. Em Doutor Estranho: Multiverso da Loucura, conhece esta garota que tem a habilidade de se transportar através de inúmeras realidades, então ela acaba perdida na realidade do mago, recebendo sua ajuda.

Nesse filme, a vilã é a Feiticeira Escarlata (Wanda Maximoff), antiga heroína pertencente à equipe dos Vingadores, uma poderosa feiticeira capaz de alterar a percepção da realidade. Após ter perdido todos que amava, incluindo seus filhos, busca recuperá-los através de suas versões alternativas em outros universos; para tanto, utiliza uma magia obscura e perigosa. Wanda Maximoff está decidida a recuperar o que perdeu, disposta a fazer todo o possível, incluindo roubar os poderes de América Chavez, o que mataria a menina. A vilã podia apenas projetar sua consciência em outra versão sua, mas não ir de fato até o universo paralelo.

Stephen Strange tenta impedi-la, por isso, parte para uma jornada através dos universos com a ajuda de América Chavez e, nessas realidades, encontra versões suas, o que o leva a confrontar o pior lado de si mesmo. Dessa maneira, suas outras versões mostram-lhe uma faceta arrogante e egoísta, ao passo que outras, um lado dotado de vasta inteligência dirigida à ambição por conhecimento, nem sempre aplicada à prática do bem, logo, algumas transformaram-se em vilões, representando um perigo às suas realidades. Sendo assim, conforme busca impedir a antiga amiga, ele aprende mais sobre si mesmo ao contatar diversos âmbitos de si representados por suas versões, o que alude à continuidade do processo de individuação ao longo da vida (JUNG, [1964] 2016). Ao final, a vilã percebe os erros em suas atitudes, arrepende-se e desiste de sua busca pelos filhos.



Figura 2 – Homem de Ferro (Tony Stark)

Disponível em: <<https://i.pinimg.com/originals/3f/cd/07/3fcd07bae3ee169ef648cef6633e7afd.jpg>>.
acesso em: 25 mai. 2023.

4.2 HOMEM DE FERRO



Figura 3 – A provação suprema: ato de sacrifício final do herói

Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/_anDMGmck-k/maxresdefault.jpg>. Acesso em: 15 mai. 2023.

O Homem de Ferro, também conhecido como Tony Stark, é um personagem retratado no Universo Cinematográfico da Marvel, interpretado pelo ator Robert Downey Jr. A primeira aparição do personagem foi no filme Homem de Ferro, em seguida, protagonizou duas produções e, posteriormente, atuou em Os Vingadores, Capitão América: Soldado Invernal, Vingadores: Era de Ultron, Capitão América: Guerra Civil, Vingadores: Guerra Infinita e Vingadores: Ultimato.

Em Homem de Ferro, é apresentado Tony Stark, um inventor e empresário bilionário, CEO das Indústrias Stark, cujo capital, a princípio, girava em torno da venda de armas de alta tecnologia. Mais tarde, Tony Stark busca mudar o objetivo de sua empresa, pois sente-se responsável pela destruição que suas criações causavam. A maior parte das armas era vendida para o exército americano e um dia, após a apresentação do armamento, seu veículo é emboscado, então sofre um acidente que danifica seu coração e é sequestrado por um grupo terrorista.

Conforme as etapas da jornada heróica (CAMPBELL, 2007), o chamado para a aventura começa com o seu sequestro, assim, enfrenta inúmeros perigos que o retiram de seu conforto. Enquanto era mantido em cativeiro, o personagem é tratado por Yinsen, um médico que também havia sido sequestrado. Tony Stark teve o

coração penetrado por fragmentos de metais pequenos, passando por uma cirurgia delicada para extrai-los, então o médico optou por colocar um ímã para atrair o metal. Yinsen remete à figura do arauto, um sujeito misterioso, a princípio, um pouco intimidador, visto que possui uma imagem que provoca medo e insegurança, sentimentos que, logo, são substituídos pela gratidão, em virtude de ter salvado a vida de Tony Stark.

O grupo terrorista sequestra o herói, pois deseja que construa o mesmo míssil que apresentou ao exército americano para sua utilização. A princípio, Tony Stark nega a ordem de seus captores, mas, eventualmente, parece acatar, contudo, ao invés de produzir o que solicitaram, cria um gerador para seu coração (*reactor arc*), funcionando de forma semelhante ao ímã, mas sem precisar carregar uma bateria constantemente; em seguida, projeta uma armadura de combate para que pudesse escapar de seus sequestradores. Assim, soluciona seus problemas, ao mesmo tempo em que produz os equipamentos que, mais adiante, definirão sua identidade de herói. Dessa maneira, apresenta-se o desafio que marca a passagem pelo primeiro limiar (Ibidem), ou seja, Tony Stark adentra um mundo desconhecido, repleto de adversidades.

O médico lhe auxilia em suas invenções e, quando chega o momento de escaparem, distrai os terroristas, mas é cercado pelos soldados e é morto, sendo que suas últimas palavras para Tony Stark são: “não desperdice sua vida”; o que marca o personagem, que passa a acreditar que deve estar vivo por alguma razão e deseja fazer sua segunda chance valer a pena.

Tony Stark faz uso da armadura de combate para fugir dos seus captores e, eventualmente, é resgatado pelo exército americano. Ao retornar para casa, questiona-se sobre o objetivo de sua empresa, visto que muitas pessoas foram mortas pelas armas que projetou, logo, teme como poderiam continuar ser utilizadas, então decide parar de projetar armas e pensar em um destino melhor para a empresa. Enquanto isso, em seu tempo livre, aperfeiçoa o gerador que criou para seu coração, como também desenvolve o protótipo da armadura de combate. O gerador não apenas ajudou seu coração a funcionar apropriadamente, como também serviu de bateria para a armadura.

Dá-se início ao caminho das provas (CAMPBELL, 2007), quando o herói usa a nova armadura para ajudar as pessoas e busca salvar um povoado afetado pelas

armas que produzia, pois seus habitantes estavam sendo atacados por um grupo terrorista em posse de tais armamentos. Nessa missão, o mundo vê o herói pela primeira vez, atribuindo-lhe o nome Homem de Ferro, o que motiva-o a assumir a máscara de herói, responsabilizando-se pelos danos causados por sua empresa.

Desse modo, Tony Stark apresenta uma transformação de consciência mediante as primeiras provas de sua trajetória heróica, uma vez que, ao se defrontar com o aspecto sombrio de suas criações oriundas de sua genialidade, abandona as atitudes exclusivamente arrogantes e superiores e inicia o movimento de equilíbrio, ao reconhecer suas vulnerabilidades e aspectos considerados negativos, de modo a buscar a reparação coletiva de seus atos (WHITMONT, 2004).

Ao longo do filme, Tony Stark desenvolve uma relação com Pepper Potts, inicialmente, sua assistente pessoal que desempenha um papel fundamental, ao ajudar Tony a manter sua vida pessoal e profissional em ordem, como também, auxiliá-lo nas adversidades que enfrenta como herói. Ambos possuem uma relação que se estende além do âmbito profissional, visto que estabelecem uma amizade que, com o tempo, transforma-se em um romance. Pepper Potts desempenha uma função crucial, pois apoia e desafia Tony Stark em sua jornada de crescimento pessoal, visto que encoraja-o a enfrentar seus medos e a utilizar seu potencial para o bem, demonstrando compreensão e paciência nos piores momentos do herói. Sendo assim, representa o encontro com a Deusa da jornada do herói (CAMPBELL, 2007).

Ao final do primeiro filme, ele revela ao mundo sua identidade de herói, em uma conferência repleta de jornalistas. No começo do discurso, admite ter conhecimento de que possui inúmeros defeitos, como também, sabe que não aparenta ser o ideal clássico de um herói. O personagem admite abertamente suas imperfeições, mostrando uma faceta mais humana aos olhos do público, ao reconhecer que a face que mostra ao mundo está centrada em torno da ideia de alguém carismático, confiante e excêntrico, por outro lado, é irresponsável, hedonista e egocêntrico. Esta cena revela que, mediante o caminho das provas (Ibidem), o herói contata e integra elementos de sua sombra, de modo a passar por uma transformação de consciência que desdobra na mudança de suas atitudes para com os outros (JUNG, [1016] 2011).

Contudo, ressalta-se que a persona de Tony Stark causa fascínio na sociedade, que acompanha avidamente a vida do bilionário famoso, seja pelas suas invenções visionárias, atos heróicos ou escândalos em que se envolve. O papel social

adotado pelo personagem, cabe tanto para Tony Stark como para o Homem de Ferro, pois, desde o princípio, revela sua identidade de herói, o que demonstra que ainda encontra-se no processo de desidentificação com sua persona, possivelmente, árduo em função do reconhecimento e admiração que provoca no meio social (STEIN, 2006).

Ao longo de sua trajetória nos filmes, contudo, observa-se seu amadurecimento, uma vez que reflete sobre seus defeitos e confronta suas falhas, o que promove uma transformação pessoal. Assim, gradualmente, torna-se mais consciente de suas ações e do impacto que tem sobre o mundo, o que o leva a uma reflexão sobre seu propósito como herói.

No segundo filme da trilogia, está desfrutando de sua fama, mas começa a enfrentar os efeitos colaterais de sua vida como Homem de Ferro. Tony Stark descobre que o gerador que o mantém vivo, também está envenenando seu corpo, pois o elemento utilizado, em seu núcleo, é tóxico ao corpo humano. A descoberta mobiliza-o a enfrentar sua própria mortalidade, como também, impulsiona-o a reavaliar suas prioridades. Sendo assim, busca focar exclusivamente em sua vida de herói, entregando o cargo de CEO da empresa para Pepper Potts. Em contrapartida, ao mesmo tempo, bebe e festeja compulsivamente, aproveitando os prazeres da vida. Nesse momento, Tony Stark aparenta uma polarização psíquica intensa, pois ao identificar-se exclusivamente com a persona heróica, a contraparte desta também aparece de modo exacerbado, de forma que, eventualmente, elementos da sombra parecem tomar o controle de seu ego (JUNG, [1916] 2011).

Por outro lado, ter inventado a armadura de combate gera sérias consequências, pois muitos ao redor do mundo cobiçam-na, procurando reproduzir o feito, o que preocupa o governo americano que, por sua vez, deseja que Tony Stark entregue sua tecnologia. Ele se recusa, mas, eventualmente, permite que seu melhor amigo, coronel do exército, leve uma das armaduras.

Enquanto isso, um homem com um passado conturbado descobre uma maneira de reproduzir a armadura, ajudando a empresa rival das Indústrias Stark a conseguir a tecnologia. Assim, este se torna o vilão do filme - Chicote Negro (Ivan Vanko), um inteligente inventor russo, inspirado pelo pai que havia trabalhado nas Indústrias Stark, mas, após ser demitido, foi deportado, causando ódio pela família Stark e desejo de vingança.

O vilão mostra-se capaz de produzir invenções formidáveis, como as de Tony Stark, em um momento em que a sociedade acreditava que ninguém seria capaz de reproduzir suas armaduras. Chicote Negro utiliza sua inteligência para fins egoístas, demonstrando um lado ignorante quanto ao mal que provoca, assim como Tony Stark antes de se tornar um herói e no presente momento, ao entregar-se à bebida e às festas, delegando o cargo de CEO para Pepper, sem pensar nas consequências de seus atos quando não se apresenta em sua persona heróica. Portanto, o vilão é uma manifestação arquetípica que alude a elementos da sombra do herói que precisam ser integrados, a fim de promoverem maior equilíbrio e desenvolvimento psíquicos (WHITMONT, 2004).

Durante certo tempo, Tony Stark ignora esses problemas, visto estar focado em salvar a própria vida, enquanto aproveita, ao máximo, caso esses sejam, realmente, seus últimos momentos. Eventualmente, Tony Stark descobre um novo elemento para ser usado no gerador, graças à contribuição de seu pai que havia deixado inúmeros estudos para o filho, antes de falecer. Assim, ele consegue salvar sua vida e, ao mesmo tempo, ressignifica a memória do pai, pois sempre achou que esse não gostava dele, mas percebe que, na verdade, é o oposto, apesar de não demonstrar afeto, ainda sim, amava o filho.

O herói estava focado em tais problemas, negligenciando sua empresa e delegando a responsabilidade para Pepper Potts, conseqüentemente, o relacionamento entre ambos deteriora. Ao final, Tony Stark desculpa-se com a mulher, ao mesmo tempo em que decide responsabilizar-se, voltando a ser CEO da empresa e participando mais ativamente dos negócios. Este cenário parece demonstrar que o herói atinge maior equilíbrio psíquico, após confrontar e integrar elementos inconscientes (WHITMONT, 2004), mediante o embate com Chicote Negro e a ressignificação das memórias relacionadas ao pai, prosseguindo em seu desenvolvimento.

Em Vingadores, Tony Stark é chamado para participar do novo time de super-heróis, designados para proteger o mundo. Ao longo do filme, ele enfrenta adversidades maiores, visto que um exército de seres extraterrestres invade a Terra. Assim, ele precisa juntar forças com sua nova equipe, o que o leva a confrontar questões pessoais, visto que não trabalha bem em grupo, devido ao seu narcisismo e senso de superioridade que ainda retornaram, fazendo-o desconsiderar os outros, em

prol de seus próprios valores e opiniões. Contudo, necessita lidar com tais aspectos diante de novas ameaças, visto que não é capaz de enfrentá-las sozinho, assim, faz-se necessário contatar novos conteúdos inconscientes de sombra, pois por trás da sua faceta independente, superior e individualista, existe um lado dependente, inferior e empático a ser acessado.

No terceiro filme da trilogia do Homem de Ferro, o herói está passando por um período de turbulência emocional, após os eventos do filme anterior, sendo assim, sofre de insônia, como também apresenta sintomas de crises de ansiedade. A sensação de perigo iminente que sente, desde os últimos acontecimentos, ocasiona pesadelos e, constantemente, pensa nos piores cenários.

Conforme a história se desenrola, o herói é desafiado pelo surgimento do vilão Mandarin, um terrorista que ameaça o governo estadunidense, mas acaba representando um risco direto à sua vida e à segurança de seus entes queridos. Quando o vilão ataca-os, o herói é motivado a agir e, movido pela raiva, busca se vingar do vilão. Entretanto, no confronto de tais adversidades, Tony Stark demonstra um senso mais profundo de responsabilidade e empatia, pois não apenas se preocupa com a segurança de seus entes queridos, mas com a vida dos inocentes de modo geral, então mostra-se disposto a arriscar a própria vida para protegê-los.

O filme acaba com uma reflexão do herói, em que toma consciência de seu amadurecimento, dado que, ao confrontar seus medos, compreende que seu verdadeiro poder não está nas tecnologias, mas em sua própria engenhosidade e determinação, conjugada às potências e qualidades daqueles que o cercam. Então associa sua armadura a um casulo que o protege em seu caminho para o amadurecimento, mas, agora, sente-se um homem transformado, mediante a integração de novos conteúdos inconscientes à consciência que, uma vez mais, promovem seu contínuo desenvolvimento psíquico (JUNG, [1916] 2011).

Em Vingadores: Era de Ultron, observa-se um importante crescimento do personagem. Tony Stark está determinado a proteger o mundo e gostaria de poder prevenir futuras ameaças, por isso, criou o programa Ultron, uma inteligência artificial destinada a ser um sistema de defesa global. No entanto, Ultron se torna uma ameaça, pois, ao estudar a espécie humana, absorve o que tem de pior em sua história, assim, entende que os seres humanos são uma ameaça e, conseqüentemente, precisam ser exterminados. Tendo em vista que é uma inteligência artificial complexa programada

para defender a vida, assume que, para cumprir seu objetivo, deveria acabar com a vida em si, possibilitando um recomeço. Portanto, além de desenvolver consciência própria, a inteligência consegue construir um corpo humanóide mecânico a partir da tecnologia da Indústria Stark.

Contudo, após as transformações de consciência ao longo de sua jornada heróica, Tony Stark demonstra maior senso de responsabilidade diante das consequências de suas atitudes, afinal, programas de inteligência artificial foram criados a partir de suas ideias. Assim, busca redimir-se, procurando soluções alternativas, conforme junta esforços com os demais heróis para derrotar Ultron. Por outro lado, não se arrepende da ideia de construir um sistema de defesa global, pois acredita que o mundo precisa de proteção adicional, além dos serviços da equipe de Vingadores ou do trabalho do governo, o que gera muitos conflitos com a citada equipe que, por sua vez, não concorda com a ideia e se frustra diante do herói não lhe dar ouvidos, continuando convicto de seus ideais. Eventualmente, os heróis unem-se apesar das divergências, em prol de combater a ameaça, sendo que Tony Stark demonstra maior senso de camaradagem e trabalho em equipe, pois reconhece a importância de confiar em seus colegas e valorizar suas habilidades individuais.

Em Capitão América: Guerra Civil, mais uma vez, há desavenças na equipe, sobretudo, protagonizadas por Tony Stark e Steve Rogers (Capitão América). Tony Stark defendia o Tratado de Sokovia, documento criado para regularizar as atividades de indivíduos aprimorados, pois acreditava que essa seria a maneira de responsabilizar os Vingadores, evitando futuras tragédias, sendo assim, mais uma vez, demonstra um lado altruísta, visto que está pensando no bem comum. Entretanto, Steve Rogers (Capitão América) repudiava o tratado, pois acreditava que o problema girava em torno do fato de que os heróis deveriam entregar suas identidades ao governo, ao mesmo tempo em que dependeriam das decisões de políticos, sendo que sabia por experiência própria como, às vezes, as atitudes de um governo nem sempre valorizavam o bem comum. O atrito entre ambos dividiu a equipe: de um lado, aqueles a favor do acordo; do outro, aqueles contra, que passam a ser perseguidos e apreendidos pelo governo.

Diante do conflito, Tony Stark procura ajuda, assim, encontra Peter Parker (Homem Aranha). Tony Stark desempenha o papel de mentor para Peter Parker, orientando e fornecendo tecnologia avançada para ajudá-lo em suas atividades

heroicas. Tony Stark assume uma posição de responsabilidade, conseqüentemente, considera o impacto de suas ações no desenvolvimento do jovem. Ademais, é lembrado da importância de usar seus recursos para ajudar os outros, estimulando maior senso de empatia. Esse cenário alude à transformação da consciência heróica, pois passa a desempenhar o papel de mentor e não mais, se trata do herói juvenil que dele depende (CAMPBELL, 2007).

Ao final do filme, Tony Stark mantém-se firme em sua crença acerca da necessidade de responsabilização dos Vingadores, porém entende que esta não deve dar-se às custas da liberdade e autonomia dos heróis. Então resolve a situação com o governo e liberta os heróis presos, demonstrando maior companheirismo e empatia, bem como buscando fazer concessões em prol da equipe, portanto, seus integrantes fazem as pazes e voltam a trabalhar juntos.

Em Vingadores: Guerra Infinita, uma nova ameaça surge, a mais difícil enfrentada pelos heróis. O conflito começa com o surgimento de Thanos, um poderoso ser extraterrestre que busca obter o poder das Jóias do Infinito, tendo como objetivo usá-las para eliminar metade da população do universo. A equipe não foi capaz de impedir o vilão, logo, este conseguiu atingir seu objetivo e muitos perderam familiares e amigos, inclusive, Tony Stark que vê seu pupilo Peter Parker desaparecer em seus braços.

Em Vingadores: Ultimato, os heróis sofrem com suas perdas, enquanto alguns aceitam a derrota, buscando seguir em frente, outros sofrem profundamente, incapazes de prosseguir. Tony Stark aposenta-se e busca abandonar seus dias de herói para focar em sua família, tendo, agora, uma filha com Pepper Potts. Quando seus amigos de equipe procuram-no com um plano para trazer todos de volta, ele nega ajuda, preocupado com os impactos em sua família, visto que deseja proteger o que conquistou. Entretanto, muda de ideia, em decorrência da lembrança de seu pupilo, Peter Parker, que o leva a ser tomado por nostalgia, saudade e senso de responsabilidade pelo jovem. Sendo assim, a memória de Peter influencia Tony Stark a se tornar mais consciente de seu papel como defensor da justiça, o que desdobra na reavaliação de suas prioridades e motivos, tornando-se ainda mais comprometido com o bem maior.

A equipe de Vingadores volta ao passado, em busca das Jóias do Infinito, artefatos que haviam sido destruídos por Thanos no presente. Tony Stark, em sua

jornada de volta ao passado, encontra seu pai, com quem tem uma conversa significativa e tocante, então testemunha o amor do pai por sua esposa grávida, como também o cuidado para consigo, seu futuro filho. Tony Stark enxerga um lado diferente do pai, alguém preocupado e carinhoso e não, apenas o homem de negócios, frio e distante que conheceu, assim, ressignifica novamente a memória do pai e se permite estabelecer uma conexão afetiva com sua lembrança, de modo menos rancoroso e distante. Sobretudo, percebe que ambos são parecidos, quando seu pai admite que temia que o filho fosse como ele, segundo suas palavras: “digamos que, raramente, o bem comum superou meu interesse próprio”. Esta fala ressoa no herói, pois vivenciou-a ao longo de sua jornada, por vezes, egoísta, incapaz de sacrificar seus interesses em prol bem comum.

O encontro e sintonia com o pai (CAMPBELL, 2007) é um momento importante em seu caminho de amadurecimento, dado que, agora, o herói reconhece suas forças e fraquezas, assim como compreende as figuras parentais como uma unidade dentro de si. Assim, tem-se a apoteose, em que alcança um maior nível de sabedoria, conquistado através de um árduo caminho de desenvolvimento e, então, ao longo dessa jornada, buscou compartilhar sua sabedoria, por exemplo, através do auxílio e dos ensinamentos a Peter Parker.

Ao final, os heróis conseguiram recuperar as Jóias do Infinito e trazer as pessoas desaparecidas de volta, porém o vilão ainda se mostrava um empecilho, pois sabia o plano dos heróis e procurou reverter a ação. O embate com o vilão configurou-se como a provação suprema e derrotá-lo era uma tarefa árdua, dado que, apesar dos esforços conjuntos de centenas de heróis, ainda era mais poderoso e possuía um exército maior.

Tony Stark consulta o mago Doutor Estranho (Stephen Strange) sobre suas chances de vitória e este responde que havia apenas uma possibilidade. Tony Stark entende o custo da conquista, assim, sacrifica-se para destruir o vilão, de modo que utiliza as jóias para eliminá-lo, mas o poder dos artefatos é demais para seu corpo suportar. Sendo assim, o herói morreu em prol bem comum, mostrando o ápice de seu lado altruísta, capaz de superar os próprios interesses.

O personagem foi o segundo herói preferido de acordo com a enquete realizada para o presente trabalho, logo, causa fascínio e mobilização, o que se supõe advir de sua cativante e complexa evolução. Tony Stark/Homem de Ferro reflete uma

combinação de confiança, arrogância, empatia e vulnerabilidade; por trás da fachada do bilionário *playboy*, existe um homem em constante busca de redenção, tentando equilibrar seu papel como defensor da justiça e seus conflitos internos. Ao mesmo tempo, reconhece sua falibilidade e mostra-se abertamente vulnerável. Trata-se, portanto, de um movimento de amadurecimento que parece comover o público, possivelmente, em virtude de sua história ressoar nos espectadores, pois representa o desenvolvimento psíquico de cada um, inclusa a capacidade humana de se reestruturar e buscar uma personalidade mais unificada e autêntica.



Figura 4 – Homem-Aranha (Peter Parker)

Disponível em: <<https://i.pinimg.com/originals/d5/4a/c0/d54ac0dc3cd2f4da0ec8e726c79b8f59.jpg>>.
Acesso em: 26 mai. 2023.

4.3 HOMEM-ARANHA



Figura 5 – Peter Parker (à direita) e Tony Stark (à esquerda): o jovem por trás do herói e seu mentor.

Disponível em: <<https://www.kotaku.com.au/wp-content/uploads/sites/3/2017/06/29/qsdtuy8m9s7v4xwjpgxex.jpg?quality=80&resize=832,468>>. Acesso em: 26 mai. 2023.

O personagem Homem-Aranha, também conhecido como Peter Parker, aparece no Universo Cinematográfico da Marvel, sendo encenado pelo ator Tom Holland. Sua primeira aparição foi no filme Capitão América: Guerra Civil e, mais tarde, protagonizou Homem-Aranha: De volta ao lar, Homem-Aranha: Longe de casa, Homem-Aranha: Sem volta para casa. Ainda, ofereceu contribuições em Vingadores: Guerra Infinita e Vingadores: Ultimato.

Nos filmes, o personagem perdeu os pais quando criança, então sua guarda foi transferida a seus tios, contudo, após a morte de seu tio Ben, permaneceu sob os cuidados de sua tia May. Anos mais tarde, quando adolescente, recebeu poderes ao ser picado por uma aranha, sendo eles: superforça, reflexos rápidos, resistência aprimorada, sexto sentido que indica perigo (*spider-sense*) e grudar em superfícies. Ainda, desenvolveu um equipamento que lança teias, inspirado na habilidade das aranhas. Nos filmes, não são apresentados detalhes sobre a morte de seus familiares e a origem de seus poderes, contextos aprofundados nas histórias em quadrinho.

Em Capitão América: Guerra Civil, o personagem é introduzido através do Homem de Ferro (Tony Stark), que encontra o jovem e, sabendo de seus poderes,

pede seu auxílio diante das dificuldades enfrentadas pela equipe dos Vingadores. Ao mesmo tempo, auxilia o jovem, atuando como um mentor, de modo que fornece conselhos e confecciona uma roupa de super-herói para o jovem. Portanto, conforme as etapas delineadas por Campbell (2007), inicia-se a jornada do herói do Homem-Aranha ao sair de um estado conhecido a caminho de um desafio desconhecido, com o auxílio da figura tutelar do Homem de Ferro.

Seu primeiro desafio foi o enfrentamento de membros da equipe dos Vingadores, a qual se dividiu devido a divergências de opinião a respeito do Tratado de Sokovia, desenvolvido pelo governo como forma de regulamentar a atividade dos heróis, principalmente, daqueles que trabalhavam para algum órgão governamental. Sendo assim, caso o documento fosse implementado, os heróis em atuação deveriam fornecer suas verdadeiras identidades, o que gerou críticas e alguns membros da equipe recusaram-se a assiná-lo, tornando-se fugitivos. Dessa maneira, o papel do Homem-Aranha nesse conflito era o de ajudar o Homem de Ferro a capturar seus antigos companheiros de equipe.

Apesar das dificuldades de lutar contra indivíduos mais experientes, o jovem tem um bom desempenho, esforçando-se para ajudar o Homem de Ferro. As suas façanhas rendem-lhe aprendizados importantes, conferem-lhe maior experiência em combate e permitem que conheça um mundo muito mais amplo do que o bairro em que morava, com novas possibilidades de atuação.

Logo, esta missão representa o primeiro limiar, a passagem para o desconhecido, bem como o início do caminho das provas (CAMPBELL, 2007), adiante, precisará enfrentar inúmeras adversidades. Capitão América (Steve Rogers) alerta o jovem herói sobre os perigos do embate, mesmo assim, este persiste, dando tudo de si na batalha. A missão impulsionou o jovem herói para fora de sua zona de conforto, pois ocupava uma posição segura até então, sendo conhecido como o amigo da vizinhança, uma vez que cuidava dos demais, auxiliava as pessoas em seu cotidiano e ajudava a prender criminosos no bairro. Contudo, nunca havia lutado contra indivíduos aprimorados como ele, ou seja, com algum tipo de habilidade ou equipamento especial.

Em Homem-Aranha: De volta ao lar, após o confronto com os ex-membros dos Vingadores, o jovem retorna para seu cotidiano, mas traz consigo novos equipamentos, como também experiência em combate. Desse modo, descobre novas

formas de existir como herói e passa a se engajar em novos desafios, com riscos maiores aos de costume, deixando de atuar apenas como o herói amigo da vizinhança.

Ao longo do filme, é evidente que o herói tornou-se dependente dos equipamentos oferecidos por seu mentor, pois a roupa confeccionada permitia-lhe acesso a diversos recursos, como rastreadores, mapa eletrônico, visão infravermelha (calor), modo de combate automático e uma inteligência artificial que o ajudava a navegar no sistema. A princípio, possuía acesso apenas a recursos básicos, mas descobre que o traje detinha protocolos de segurança que restringia o acesso a todos os mecanismos. Então pede ajuda a seu melhor amigo (Ned), que lhe oferece suporte em missões e é seu confidente, assim, ambos invadem o sistema do traje, invalidando os protocolos de segurança, o que garante acesso a todos os recursos, os quais ajudam o herói em suas missões, facilitando encontrar vilões, investigá-los e até combatê-los, mas acaba por se acomodar mediante o uso de tecnologias.

Contudo, mesmo com tantos recursos, os vilões apresentam-se como fortes adversários, sendo assim, após fracassar em uma missão, o herói é confrontado com as consequências de seus atos, dado que perseguiu alguns criminosos até uma balsa, com os quais travou um árduo combate, resultando em diversos danos a um barco e, conseqüentemente, no risco de morte dos passageiros. Tony Stark não estava contente com sua atuação, acreditava que havia sido inconsequente e não deveria ter ido sozinho atrás de criminosos perigosos, sendo assim, pune-o ao retirar seus equipamentos. O jovem angustiado diz-lhe que não era nada sem tais equipamentos e seu mentor expressa que, por isso, não deveria tê-los.

Os vilões não haviam sido pegos e Homem-Aranha descobre que planejavam um atentado a uma carga de equipamentos valiosos de Tony Stark. Quando não consegue avisar o mentor a tempo, decide tentar impedi-los pessoalmente, sem os recursos de antes, desse modo, é levado a superar limites pessoais, confrontando suas forças e fraquezas. Assim, percebe que um herói é definido por si mesmo, destaca-se pelo seu potencial e não apenas, pelos seus equipamentos especiais que utiliza. Ao final, após superado os desafios, percebe que ainda havia muito a aprender, portanto, nega o pedido de seu mentor para que se juntasse à equipe dos Vingadores.

Nesse primeiro filme, o herói dá seus primeiros passos em direção ao amadurecimento, pois começa a entrar em contato consigo e com o mundo que

adentrou, contudo, também percorre um caminho de desenvolvimento como adolescente, iniciando o movimento de construção de sua independência e individualidade. Sendo assim, o jovem alcança certa autonomia, ao mesmo tempo em que busca entender quem é no mundo.

Ao final do primeiro filme, acidentalmente, sua tia descobre sua identidade como herói e, a partir da revelação deste segredo, passa a ajudá-lo nas adversidades enfrentadas. No caminho de amadurecimento do jovem, sua tia tem relevância e contribui com seu desenvolvimento, ao desempenhar o papel de uma figura materna, acolhedora, sensível e empática, que satisfaz as necessidades básicas e protege o sobrinho do mundo.

Em Homem-Aranha: Longe de casa, segundo filme do herói, ele precisa lidar com o luto após a morte de seu mentor, ao mesmo tempo em que enfrenta um novo vilão, enquanto viaja com a escola para a Itália. A perda do mentor é dolorosa, dado que este ajudou-o a superar diversos obstáculos em sua jornada de herói, sendo construído forte vínculo entre eles. Ainda, Tony Stark - considerado o maior inventor do mundo - deixa-lhe uma herança, concedendo-lhe o acesso a diversas tecnologias, dentre elas, um óculos equipado com uma das mais avançadas inteligências artificiais. Junto com os presentes, deixa uma mensagem: "Para o próximo Tony Stark. Eu confio em você". Dessa maneira, o jovem sente o peso da responsabilidade do legado de seu mentor, tanto em função das tecnologias herdadas serem armas perigosas, quanto em virtude de fazer jus à sua memória. O jovem sempre desejou ser como o mentor, mas Tony Stark gostaria que Peter Parker buscasse ser melhor do que ele.

O herói possui insegurança constante a respeito de não ser bom o suficiente e, frequentemente, duvida de si mesmo. Em contrapartida, em seu inconsciente, parece residir um senso de confiança em potencial, visto que assume uma identidade de herói muito jovem, assim, demonstra certa segurança em aceitar responsabilidades. No primeiro filme, quando o mentor toma-lhe o traje como forma de punição, mostra-se angustiado, pois acredita que não seria nada sem os equipamentos, demonstrando, novamente, sua insegurança.

Já no segundo filme, estabeleceu uma relação de afeto com seu mentor e conquista a confiança deste, pois está mais maduro após superar inúmeros desafios. Por outro lado, não conta mais com a presença de Tony Stark e precisa seguir sua

jornada heróica sozinho, o que requer maior confiança em si mesmo, logo, convoca-o a entrar em contato com aspectos inconscientes.

A princípio, ele duvida de si mesmo, sendo que o gesto de entregar os óculos do mentor ao colega simboliza sua insegurança, a tal ponto que o levou a acreditar que não atingiria as expectativas de Tony Stark. O jovem tenta justificar, dizendo que seu mentor deveria saber que não estava pronto para as responsabilidades, de forma a encobrir a verdade: Peter Parker não acreditava em si mesmo. Posteriormente, arrepende-se da decisão de entregar os óculos, quando percebe que, na verdade, o colega era um vilão - Mysterio (Quentin Beck) - que desejava prejudicá-lo.

Ao final, antes de morrer, Mysterio deixa uma gravação, revelando a identidade do Homem-Aranha, assim como produz uma narrativa falsa sobre o jovem, na qual ele teria matado Mysterio, levando o público a acreditar que Peter Parker seria o vilão. Desse modo, o herói passa a ter que enfrentar as consequências da acusação, em decorrência do impacto que causa à sua persona de herói e, ainda, à sua persona de adolescente comum.

Ao longo do segundo filme, diante das dificuldades, ele conta com o suporte de sua tia, de seu melhor amigo (Ned) e de um novo interesse romântico (Mary Jane - MJ), uma garota sarcástica, observadora e inteligente. Ao longo da trama, eles desenvolvem uma amizade, mas, aos poucos, ele se apaixona pela garota. No segundo filme, tornam-se cada vez mais próximos, então, em um ato de coragem, decide declarar-se para ela. Contudo, é interrompido por MJ, que revela ter descoberto sua identidade de herói, o que causa surpresa ao garoto que, a princípio, nega em uma tentativa de encobrir o segredo, mas, logo depois, confirma esta identidade. Eventualmente, ambos declaram os sentimentos um pelo outro.

Deste modo, ela se torna uma das poucas pessoas em quem Peter confia, compartilhando seus segredos, medos e preocupações, desse modo, oferece suporte emocional e viabiliza a expressão de uma faceta mais vulnerável do herói. Portanto, esse interesse romântico representa o encontro com a Deusa (CAMPBELL, 2007), uma contraparte feminina que contribui com o processo de desenvolvimento do herói.

A persona do Homem-Aranha apresenta-se mediante um perfil carismático, amigável e engraçado e, como todo herói, movido pelo ímpeto de fazer o bem, por outro lado, é desajeitado e impulsivo, por diversas vezes, sua inexperiência é evidente, o que marca a falibilidade do herói. Desse modo, não é uma figura

idealizada, o que facilita a identificação com o personagem, talvez, por isso, seja tão famoso.

Peter Parker é o jovem por trás do herói, um adolescente inteligente, esforçado, mas também, tímido, introvertido e desajeitado. A persona do herói complementa essa faceta comum, ambas fazem parte da totalidade de quem ele é, mas nem sempre é fácil separar as obrigações de cada papel que desempenha, pois de um lado, existem as responsabilidades de herói, enquanto do outro, os deveres de um jovem estudante, com uma vida social e familiar. Quando ambos os mundos colidem com a revelação de sua identidade, as dificuldades aumentam, uma vez que, agora, todos sabem quem ele é, onde mora, em qual escola estuda, portanto, o público está lhe julgando aonde quer que vá e seus amigos também enfrentam a represália, a ponto de perderem a admissão para a faculdade. Ademais, o governo acusa-o de crimes que não cometeu, logo, precisa responder judicialmente, enquanto os riscos aumentam diante dos vilões saberem sua localização.

No terceiro filme da franquia, o personagem é confrontado com a pressão de equilibrar sua vida pessoal e suas obrigações como super-herói, como também, com o impacto que o mundo de herói gerou em sua vida comum e na de todos à sua volta. Ao mesmo tempo em que enfrentava questões comuns ao período da adolescência, marcado pela crise de identidade, enfrentava conflitos heróicos. Ao longo dos filmes, é observado como foi difícil conciliar o mundo de Peter Parker e do Homem-Aranha, mas, mediante os novos desafios, o jovem procura alternativas para solucionar tais problemas, assim, consulta Doutor Estranho (Stephen Strange). O jovem questiona a possibilidade do mago usar um feitiço que apagasse a memória das pessoas acerca de sua identidade que havia sido revelada, contudo, não contava que esta ação incluiria seus amigos e familiares, então, durante o feitiço, interrompe Doutor Estranho, atrapalhando sua execução, conseqüentemente, o feitiço mal desempenhado desordena a realidade, a qual é invadida por versões de universos alternativos do Homem-Aranha e dos vilões enfrentados.

No confronto com os vilões, sua tia é morta ao se colocar em perigo para ajudar o herói, tal como sempre o fizera, logo, é uma morte impactante, pois ela arrisca sua vida para proteger o jovem, um ato de amor que lhe custa a vida. Sua tia havia contribuído imensamente para seu desenvolvimento, representando uma figura materna positiva, assim, era o porto seguro do jovem e, mesmo em suas últimas

palavras, contribuiu com sua jornada através de um profundo ensinamento: “Você tem um presente, você tem poderes e, com grandes poderes, deverá ter grandes responsabilidades”.

A morte de sua figura materna é impactante, a princípio, o herói é tomado pela dor da perda, logo, pela raiva. Peter Parker considera vingar-se, mas suas versões de outros universos que também vivenciaram perdas semelhantes alertam-no sobre o perigo de se permitir ser consumido pela raiva, pois não queriam que ele fosse impulsivo e fizesse algo de que se arrependesse. O herói enfrenta um dilema ético, mas, ao invés de tirar a vida do vilão que matou sua tia, escolhe salvá-lo, ao reconhecer que todas as vidas são importantes, sendo esse seu papel de herói: ajudar e proteger os outros, mesmo que implique sacrifícios pessoais.

Portanto, o herói entende que carrega uma grande responsabilidade, procura consertar seus erros, aceita que o mago apague sua identidade da memória de todos, incluindo seus amigos, o que significa que, para aqueles que mais amava, seria como se ele nunca tivesse existido. Assim, enfrenta uma provação suprema, superada através de um ato de sacrifício (CAMPBELL, 2007), no qual renuncia ao que é importante para si, em nome do bem maior, garantindo a segurança de todos. Por fim, atinge o momento da apoteose (Ibidem), em que, após diversas provações, torna-se uma pessoa mais madura e sábia.

O sacrifício em prol do bem maior muda radicalmente sua vida, visto que ninguém lembra do jovem Peter Parker, o que inclui não apenas seus amigos, mas antigos companheiros heróis, sendo assim, sua memória foi apagada não apenas da mente das pessoas, mas qualquer prova de sua existência na vida delas desapareceu. Desse modo, todos os bens e equipamentos que Tony Stark deixou para Peter Parker perdem o valor, retornando ao patrimônio do mentor. A partir desse ponto, precisará contar com seus próprios recursos para lidar com as adversidades, o que alude à integração de elementos inconscientes, pois demonstra confiança para enfrentar as dificuldades sozinho, bem como representa o desenvolvimento de sua singularidade e autonomia, característica da fase da adolescência (JUNG, [1959] 2011).

Stan Lee é um escritor, editor, produtor, responsável pela criação de diversos heróis da empresa Marvel. Ele conta que enquanto criava o Homem-Aranha, adveio o desejo de que fosse um adolescente, assim como procurava dar ao personagem uma história mais humana, permeada por problemas pessoais, de modo a distanciar-

se de uma figura idealizada. A princípio, os editores da época não aceitaram sua ideia e, para tanto, listaram algumas razões, dentre elas, que adolescentes deveriam ser ajudantes e heróis não teriam problemas pessoais. É evidente que defendiam a ideia clássica de um herói forte, destemido e corajoso a ponto de nada o abalar. Entretanto, eventualmente, Homem-Aranha é apresentado ao público, fazendo enorme sucesso e, atualmente, a partir do resultado da enquete realizada para o presente trabalho, entende-se que é um dos favoritos. É possível que tamanho sucesso decorra de ser um personagem com o qual o público identifica-se com maior facilidade, pois reflete questões mundanas, dramas que todos costumam viver, portanto, tem dificuldades como qualquer ser humano.

Ao longo da história da humanidade, inúmeros heróis surgiram, os quais podem ser concebidos como símbolos culturais, uma vez que possuem características semelhantes independente das culturas em que aparecem, mas também diferenças que refletem as sociedades em que emergem. O herói em questão remete à falibilidade humana, mas também, à possibilidade de se tornar melhor, além de aludir à fase da adolescência, um período conturbado de amadurecimento, o que o aproxima das vivências do público, ao representar um futuro de possibilidades de um jovem inexperiente que, ao mesmo tempo, carrega o contagiante otimismo e ousadia da juventude.



Figura 6 — Thanos em posse das Jóias do Infinito

Disponível em: <<https://i.pinimg.com/originals/e8/16/59/e81659c3ff56354819a45ca49b265a63.jpg>>.
Acesso em: 27 mai. 2023.

4.4 THANOS



Figura 7 — Thanos satisfeito com os resultados de suas ações

Disponível em: <https://3.bp.blogspot.com/-3alwCMhuHUI/XNekSNyp1YI/AAAAAAAAACUg/QZmU3djXoUouEkAJ-QOcoXQxcC_GK_a-gCKgBGAs/w4096-h2304-c/avengers-endgame-thanos-uhdpaper.com-8K-150.jpg>. Acesso em: 27 mai. 2023.

Thanos é um vilão que protagonizou os conflitos dos filmes Vingadores: Guerra Infinita e Vingadores: Ultimato, sendo interpretado por Josh Brolin. O personagem é um ser extraterrestre que busca as Jóias do Infinito, cujos poderes deseja utilizar para eliminar metade da população do universo, pois acredita que este sofre de superlotação, conseqüentemente, existe uma escassez de recursos naturais capazes de sustentar a vida, por essa razão, existiria tamanho sofrimento, como pobreza, fome e miséria. Portanto, ao eliminar metade da população aleatoriamente, possibilitaria que os recursos restantes sustentassem a sobrevivência da outra metade, buscando o que ele considerava um equilíbrio. O vilão acredita ser um ato de compaixão, pois as jóias permitiriam uma morte indolor e justa, visto que não haveria critérios de seleção de quem sobreviveria

O vilão acredita estar no caminho correto para resolver os problemas do universo, pois esse seria o melhor cenário para todos. Crê, ainda, que seus fins justificam os meios, mesmo que impliquem sacrificar vidas e cometer atos terríveis. O vilão está disposto a fazer tudo para conseguir atingir seu objetivo, inclusive, sacrificar sua filha para conseguir uma das jóias, assim, renuncia aos seus interesses pessoais

em prol daquilo que considerava o bem comum. De certa maneira, ele é movido por uma intenção heróica, visto que acredita estar praticando o bem.

Thanos representa, simbolicamente, a sombra deste universo, pois constitui-se pelos aspectos julgados imorais, cruéis e condenáveis neste mundo fantástico, sendo assim, expressa conteúdos reprimidos, tanto da sociedade quanto do conjunto de heróis, culminado no confronto entre estes e o vilão.

Thanos, portanto, personifica o lado sombrio da natureza humana, referente à uma faceta cruel, violenta e ambiciosa. Ao longo da história, os seres humanos causaram significativo sofrimento, marcado por atos violentos, abusivos e perversos; ainda, a ambição é um fator recorrente nas sociedades e sempre existirão aqueles em busca de maior poder e riquezas. Sendo assim, o vilão dá voz a um lado sombrio da personalidade humana, imbuído de características e concepções repudiadas e, usualmente, ocultadas em decorrência da condenação cultural.

O vilão entende suas atitudes como generosas e altruístas, visto que seu gesto seria um ato de compaixão visando ao bem comum, ainda que precisasse tomar atitudes consideradas cruéis pelos demais. Desse modo, sua crueldade e ambição mostram-se como facetas inconscientes, dado que não reconhece conscientemente tais características. O vilão, assim, ilustra o perigo de uma identificação excessiva com conteúdos oriundos da sombra, pois é obcecado por sua missão, incapaz de encontrar alternativas ou compreender os danos de suas atitudes. Por outro lado, negar a sombra também é potencialmente destruidor, logo, faz-se necessário confrontar e integrar tais conteúdos como parte de si, ao invés de se deixar consumir (JUNG, [1957] 2015).

Ao explorar a dualidade de Thanos, os filmes alertam sobre os perigos de se deixar consumir cegamente por uma visão extremista, ignorando as consequências das próprias ações. Paralelamente, destacam a importância de reconhecer e integrar os conteúdos de sombra, a fim de evitar sua manifestação destrutiva. O vilão Thanos é um lembrete de que a busca por soluções simplistas e extremas pode levar a um caminho perigoso, comprometendo os valores essenciais de compaixão, empatia e respeito pela vida.

A determinação do vilão desafia as expectativas dos heróis e do público, que está acostumado a vê-los triunfar, uma vez que, em Vingadores: Guerra Infinita, o vilão ganha o conflito, pois é capaz de juntar as jóias e eliminar metade da população

do universo, o que inclui muitos dos amados heróis. O final desse filme representa uma quebra de expectativa, tanto do público habituado a assistir os heróis vencendo as batalhas, como dos próprios personagens que sempre foram movidos pela convicção de que venceriam qualquer ameaça. Sendo assim, subverte as convenções narrativas e força os heróis a confrontarem as próprias falibilidades.

O confronto e vitória do vilão desestabiliza os heróis analisados no presente trabalho, bem como desencadeia a provação suprema de Homem de Ferro e Doutor Estranho. Enquanto o primeiro sacrifica-se para derrotar o vilão, o segundo entrega-lhe a joia do tempo, ao entender que a derrota momentânea poderia levar à vitória final. Já Homem-Aranha foi desintegrado pelo estalo de dedos de Thanos, juntamente com metade da população do universo, um momento traumático que afetou profundamente o jovem herói, ao experimentar a sensação de desaparecer e a perda de seu mentor.

O impacto de Thanos nos três heróis mencionados transcende o mero confronto físico, pois desafiou-os emocionalmente, testando sua resiliência, coragem e capacidade de fazer sacrifícios. As interações dos heróis com Thanos impulsionaram seus arcos de personagem, amadurecendo-os e levando-os a um maior senso de propósito. Assim, o vilão desempenhou um papel crucial na evolução e no desenvolvimento desses icônicos heróis, tal como a consciência amplia-se e transforma-se mediante o confronto do ego com os conteúdos de sombra, viabilizando sua integração (WHITMONT, 2004).

Ao final, em Vingadores: Ultimato, os heróis encontram uma maneira de reverter a ação do vilão, após retornarem ao passado e obterem as Jóias do Infinito - artefatos que haviam sido destruídos por Thanos após conquistar sua missão. Então Homem de Ferro, utilizando as jóias, ocasiona a morte do vilão.

4.5 LOKI



Figura 8 - O deus da trapaça: Loki

Disponível em: <<https://c4.wallpaperflare.com/wallpaper/830/569/186/loki-in-thor-2-wallpaper-preview.jpg>>. Acesso em 28 mai. 2023.

Loki é um personagem baseado no deus nórdico de mesmo nome, interpretado por Tom Hiddleston e aparece nos filmes Os Vingadores, Thor, Thor: O Mundo Sombrio, Thor: Ragnarok e Vingadores: Guerra Infinita. Loki é o deus asgardiano da trapaça e do engano, conhecido por suas habilidades mágicas e de transformação, bem como por sua astúcia. Ele é irmão adotivo de Thor, personagem também baseado no deus nórdico homônimo e, assim como nos mitos, ambos possuem uma relação conturbada e repleta de conflitos. Ao longo dos filmes, Loki passa por uma jornada de redenção e desenvolvimento, dado que começou como um vilão, causando problemas para Thor e outros heróis, mas, gradualmente, se tornou um personagem ambíguo e complexo.

O personagem teve sua primeira aparição no filme Thor, em que descobriu ser filho adotivo de Odin, como também ser descendente de uma raça de Gigantes de Gelo, inimigos de Asgard. Ao descobrir sua verdadeira origem, sentiu-se traído e enganado, pois acreditou que, por esse motivo, Odin sempre preferiu Thor, como também presumiu que, por essa razão, nunca teria direito ao trono. A revelação

mobilizou a ira do personagem, tomado por um sentimento de injustiça que alimentou sua amargura e ressentimento, o que, por sua vez, impactou a relação com o meio-irmão, visto que possuía rivalidade e inveja, devido ao favoritismo do pai por Thor. Por outro lado, existia um vínculo de amor fraternal, dado que os irmãos, apesar dos desentendimentos, possuíam afeto um pelo outro e lutavam juntos.

Logo no princípio do filme, Thor foi banido devido a suas atitudes irresponsáveis que provocaram uma guerra contra os Gigantes de Gelo, então Loki confrontou o pai a respeito de sua descendência e, durante o conflito, Odin mergulhou em um sono profundo que serviria para recuperar suas forças, assim, Loki assumiu o trono. O antagonista vai à Terra, visitar seu irmão e mente, dizendo que Odin teria morrido e, ainda, culpa Thor por sua morte, ao alegar que seu banimento teria sido demais para o pai suportar. Contudo, suas duras palavras foram seguidas do oferecimento de conforto, buscando manter a imagem de um bom irmão. Ademais, informou que Thor não poderia voltar para Asgard, pois a trégua com seus inimigos dependeria de seu exílio, assim como sua mãe teria proibido seu retorno. As mentiras do antagonista, provavelmente, tinham, como finalidade, desestruturar o irmão, como também, garantir que não retornasse para o reino e reivindicasse o trono. Mais tarde, Loki enviou uma poderosa arma, chamada O Destruidor, para matar Thor na Terra.

O vilão recorreu a seus inimigos para selar um acordo, prometendo, ao líder dos Gigantes de Gelo - Laufey seu pai biológico - que o ajudaria a matar Odin e recuperar a Caixa do Inverno Eterno, um item de imenso poder roubado dos Gigantes de Gelo, oriundo de seu reino Jotunheim. Contudo, quando os Gigantes de Gelo invadiram o palácio para matar Odin, Loki traiu os supostos aliados, matando Laufrey. Loki havia arquitetado um plano para destruir a raça de Gigantes de Gelo, eliminando por completo Jotunheim, pois acreditava que, dessa maneira, conseguiria a aprovação do pai para ascender ao trono, assim, esperava que, quando acordasse, Odin lhe felicitasse por suas atitudes.

Loki sempre procurou provar seu valor e ganhar a atenção do pai e, em sua busca por aceitação, desejava alcançar o trono, pois acreditava que essa seria a maneira de conquistar o respeito e a admiração de Odin, concomitantemente, era atraído pelo poder e pela influência que a posição de rei lhe proporcionaria. Loki é o deus da trapaça e do engano e se deleita ao exercer controle sobre os outros, de modo que sua habilidade de manipulação é uma fonte de satisfação e poder,

características que compõem sua consciência e constituem sua persona, visto que, frequentemente, adotou um papel social com tais traços em suas relações (STEIN, 2006).

Loki faz uso de sua magia, como também de suas palavras e estratégias para obter vantagem e alcançar seus objetivos. Essa manipulação é parte integrante de sua persona, visto que permite controlar as percepções dos outros sobre ele. Sendo assim, ele é capaz de se adaptar a diferentes circunstâncias e desempenhar diversos papéis sociais, conforme necessário. Ele pode mudar sua aparência e suas atitudes - mas não, suas intenções -, a fim de se adequar às situações e alcançar seus objetivos. Essa adaptabilidade é uma parte essencial de sua persona, permitindo-lhe mover-se com facilidade entre diferentes máscaras e identidades.

Thor sobreviveu ao ataque e retornou a Asgard, disposto a impedir os planos de seu irmão, visto que, apesar dos Gigantes de Gelo serem uma raça inimiga dos Asgardianos, não considerou correto exterminar um povo por completo. Durante o confronto, ambos os irmãos foram tomados pela raiva, então Loki, repleto de inveja, provocou o irmão, logo, o confronto tomou proporções violentas, levando-os a quase caírem em um abismo, mas foram segurados por seu pai, ao acordar do sono profundo. Antes que o vilão pudesse ser puxado de volta ao solo, tentou explicar suas atitudes para o pai, entretanto, Odin olhou para o filho com desapontamento, em seguida, Loki se lançou no precipício.

Em Os Vingadores, Loki sobreviveu aos acontecimentos do filme anterior e encontrou refúgio junto à raça de seres extraterrestres chamada Chitauri. Assim, foi enviado por seu líder, Thanos, para recuperar o Tesseract, uma poderosa fonte de energia cósmica, em posse da S.H.I.E.L.D. Loki, então, invadiu esta companhia, atacando muitos agentes e controlando outros, forçando-os a ajudá-lo, de modo que conseguiu fugir com o poderoso artefato. Em resposta, o diretor da companhia - Nick Fury - colocou, em ação, a iniciativa Vingadores, grupo que protegeria a humanidade, composto por indivíduos com habilidades sobre-humanas: Homem de Ferro, Capitão América, Thor, Hulk, Viúva Negra e Gavião Arqueiro - o último foi controlado e levado pelo vilão. Portanto, Loki foi um elemento-chave na formação dos Vingadores, pois sua presença movimentou os heróis a se unirem para enfrentar essa ameaça comum, desencadeando a necessidade de cooperação e trabalho em equipe entre esses personagens.

Loki, quando chegou à Terra, encontrou-se com Nick Fury e o confrontou, revelando seus planos de subjugar a humanidade, mediante o uso do Tesseract, porém o diretor recusou-se a cooperar com o vilão, capturando-o. Quando Loki foi colocado em confinamento, percebeu as desavenças entre os integrantes dos Vingadores e, aproveitando-se do momento, conseguiu manipular Viúva Negra e Gavião Arqueiro, usando-os para escapar. Assim, destruiu parte das instalações da S.H.I.E.L.D., matou vários agentes e escapou com o Tesseract.

Os heróis, relutantemente, uniram-se e viajaram para a Torre Stark em Nova York, onde Loki viria a abrir um portal, por meio do Tesseract, a fim de permitir a invasão dos Chitauri. Os Vingadores enfrentaram hordas do exército inimigo, defenderam a cidade e, ao final, venceram a batalha. Então Loki foi capturado novamente e, em seguida, Thor levou-o de volta a Asgard, junto com o Tesseract, para que enfrentasse a justiça em seu reino natal. Por fim, os Vingadores despediram-se, com a promessa de que se o mundo viesse a enfrentar uma ameaça futura, eles se reuniriam novamente.

O confronto com o vilão permitiu que os heróis mostrassem suas habilidades e personalidades distintas, ao mesmo tempo em que aprendiam a trabalhar juntos para combater a ameaça. A dinâmica entre Loki e os Vingadores explorou as motivações e os desafios individuais de cada personagem, visto que o vilão gosta de manipular as pessoas, fazendo uso de seus conflitos pessoais e trazendo, à luz, uma faceta vulnerável dos heróis.

O vilão é apresentado como alguém carismático e persuasivo, capaz de conquistar a confiança de outros personagens com facilidade. Loki usa seu encanto e suas habilidades para manipular as pessoas, enganando aqueles ao seu redor e ocultando suas verdadeiras intenções. Portanto, sua persona apresenta uma mistura de carisma, arrogância e inteligência manipulativa. A combinação de charme e malícia causa fascínio no público que acompanha as obras.

Loki tem, ainda, confiança excessiva em suas habilidades e inteligência, inclusive, acredita firmemente ser superior aos outros e, em particular, acredita ser mais inteligente e astuto do que seu meio-irmão, Thor. Essa arrogância manifesta-se em seu comportamento, em sua postura e em suas interações com os outros personagens, por exemplo, durante os acontecimentos em Os Vingadores, menosprezou a raça humana, julgando-a inferior e comparando-a a formigas fadadas

a serem pisoteadas, a ponto de fazer um grupo de seres humanos ajoelhar-se diante de si, explicando ser esse seu estado natural, servir a outro superior. Portanto, características importantes de sua persona são seu senso de superioridade e confiança excessiva.

Por outro lado, complementarmente, existe um senso inconsciente de inferioridade que reside em sua sombra, o que parece alimentado por anos de desprezo do pai e favoritismo do irmão, fortalecendo sua inveja e resultando em questões atinentes à autoestima, ocultadas através de um falso senso de superioridade (JUNG, [1916] 2011). Loki adotou tal persona marcada pela superioridade como forma de compensar e ocultar suas próprias inseguranças, vulnerabilidades e sentimentos de inadequação, servindo como forma de proteção à sua autoestima e imagem.

Em Thor: O Mundo Sombrio, Loki estava preso em Asgard, após os acontecimentos em Os Vingadores. Durante seu julgamento, seu pai tentou conscientizar o vilão e expressou que suas atitudes estavam centradas na vontade de ascender ao trono, mas foi cruel ao dizer que esse era um direito que não havia herdado, visto que deveria ter morrido quando criança e apenas estava vivo, em decorrência de um ato de misericórdia. Em seguida, Odin condenou-o a passar o resto de seus dias preso e afirmou que apenas não o mataria em respeito à sua mãe.

Frigga, mãe de Loki, é uma figura de afeto, apoio e compreensão para o vilão, portanto, demonstra um amor maternal genuíno por Loki, apesar de suas falhas e escolhas questionáveis, assim, reconhece sua natureza complicada e busca entender suas motivações e emoções. Ao mesmo tempo em que é uma defensora de Loki, acredita que ele é capaz de redenção, vê um bom potencial nele e procura guiá-lo a um caminho melhor.

Dessa maneira, enquanto esteve preso, sua mãe visitava-o, fazendo o possível para deixar sua estadia mais confortável, logo, demonstrava preocupação com o filho, mas também procurava conscientizá-lo de suas atitudes. Loki, tomado pelo seu ódio contra seu pai e meio-irmão, projetava sua raiva em Frigga, afirmando que, assim como o pai, ela também não era sua mãe. Apesar disso, ela não demonstrava revolta ou tristeza, apenas acolhia a dor do filho e, antes de partir, deixou um profundo ensinamento para ele: “Você sempre foi tão perspicaz sobre todos, menos sobre si

mesmo”. Portanto, ela demonstrou enxergar além de sua fachada de arrogância e manipulação, reconhecendo sua dor interior e necessidade de aceitação.

Enquanto ele passava seus dias preso, o reino enfrentou a ameaça dos Elfos Negros, povo liderado por Malekith, o qual buscava mergulhar o universo na escuridão eterna, através do poder de uma força chamada Éter, que havia sido escondida na Terra, mas foi encontrada por Jane Foster, amada de Thor, que acabou por ser infectada pela força, tornando-se alvo de Malekith. Então Thor levou a jovem para Asgard, procurando ajudá-la e protegê-la.

Asgard foi atacada por uma criatura a mando dos Elfos Negros e, ao ser aprisionada, encontrou Loki, que lhe aponta o melhor caminho para fugir, entretanto, ao escapar dos guardas com sucesso, a criatura encontrou-se com Malekith e, em um confronto com Frigga, matou-a. A perda de Frigga desencadeia um conflito interno em Loki que, pela primeira vez, sentiu as consequências de suas atitudes.

Loki recebeu a notícia com pesar e sua dor tornou-se evidente ao usar seus poderes para destruir os móveis de sua prisão. Quando seu irmão lhe visitou, escondeu a tristeza, por meio de seus poderes, criando uma ilusão confiante e indiferente, mas Thor percebeu a farsa. Assim, quando a ilusão desapareceu, Thor viu-se diante de um quarto destruído, com paredes manchadas de comida, bem como de Loki, com uma aparência devastada. Tornou-se evidente que sentia profunda tristeza e dor pela perda de sua mãe, embora tentasse esconder esses sentimentos.

Thor ofereceu vingança contra Malekith, o que foi aceito por Loki, visto que ambos queriam punir aqueles responsáveis pela morte de sua mãe, então elaboraram um plano para derrotar Malekith. Desse modo, a morte da mãe criou uma oportunidade de reconciliação entre Loki e Thor, visto que, embora tenham estabelecido uma relação conturbada, uniram-se mediante sua dor compartilhada e seu desejo de vingança. Logo, tal motivação comum levou-os a trabalharem juntos e estabelecerem uma trégua temporária em sua rivalidade.

Durante a batalha, Loki fingiu sacrificar sua vida para salvar Thor, convencendo seu irmão de sua morte. Dessa maneira, observa-se o caráter duvidoso do antagonista, pois oscila entre ajudar e sabotar Thor, deixando os espectadores incertos acerca de suas verdadeiras intenções. A natureza complexa de Loki torna suas motivações sujeitas a interpretações, considerando que ele não admite suas reais intenções.

Dessa maneira, é possível elaborar a hipótese de que o antagonista acredita que tal ato heróico o ajudará a ser visto de maneira diferente e a conquistar a aprovação dos outros, especialmente, de seu pai, algo que retoma o senso de inferioridade inconsciente que reside em sua sombra. Por outro lado, sabe-se que sua persona é marcada pela manipulação, dado que, frequentemente, faz uso de suas habilidades de ilusão para enganar os outros, assim, também é possível pensar que suas atitudes estejam apenas reafirmando o papel social e a autopercepção que adotou.

Após a batalha, Loki se passou por Odin, assumiu o trono em seu lugar e, sem a aprovação do pai, optou por interná-lo em um centro de acolhimento para idosos na Terra. Assim, é possível que o ato heróico tenha sido uma estratégia para reinar Asgard e entende-se que o antagonista aceitou que não alcançaria a aprovação do pai, mas, ainda assim, não desiste do trono, uma vez que esta seria uma maneira de se reafirmar como superior.

Ao final do filme, Malekith e seus elfos negros invadiram Asgard em busca do Éter, então Thor e seus aliados lutaram para impedir que Malekith atingisse seu objetivo de mergulhar o universo na escuridão. Após a batalha, Thor retornou a Asgard e renunciou ao trono para buscar seu próprio caminho, enquanto Loki se passou por Odin e assumiu o trono em seu lugar. O filme termina com Thor reunindo-se com Jane na Terra, deixando claro que seu amor por ela era mais importante do que seu papel como príncipe de Asgard.

Em Thor: O Mundo Sombrio, existe um aprofundamento na personalidade de Loki, apresentando uma faceta mais complexa do personagem. Ele continua a ser um antagonista, mas é revelado mais sobre suas motivações, mesmo que não estejam completamente esclarecidas, de modo a conferir nuances ao personagem, apresentando uma imagem menos maniqueísta.

Dessa maneira, entende-se que a personalidade de Loki é, muitas vezes, marcada por uma natureza ambígua e ambivalente, pois pode alternar entre ser um aliado ou um adversário, um herói ou um vilão, de forma que sua verdadeira intenção pode ser difícil de discernir. Essa ambiguidade cria uma aura de mistério e contribui com o fascínio em relação ao personagem, bem como alude à imagem arquetípica do trickster (JUNG, [1959] 2011).

O filme Thor: Ragnarok começa com Thor capturado por Surtur, um demônio de fogo, que revelou a profecia do Ragnarok, referindo-se à destruição de Asgard. Contudo, Thor escapou e retornou ao reino, descobrindo que seu irmão assumiu o trono, ao se disfarçar de seu pai, visto que percebe as diferenças devido a conhecer bem ambos. Thor confrontou o antagonista que, por sua vez, revelou sua verdadeira identidade e admitiu o que fez com o pai, assim, eles viajaram para a Terra, descobrindo que o centro de acolhimento para idosos havia sido demolido. Os irmãos contaram com a ajuda de Doutor Estranho para encontrarem seu pai, que estava na Noruega, então Odin revelou estar morrendo e o fim de sua vida permitiria que sua primogênita, a deusa da morte - Hela -, escapasse de sua prisão.

Hela, ao retornar, provou-se mais forte que os irmãos, assim, eles fugiram para Asgard, mas ela os seguiu e, enquanto eram transportados, a vilã lançou-os para fora do portal, então foram deslocados a um planeta, chamado Sakaar. Hela chegou a Asgard, reivindicou o trono e planejava conquistar os outros reinos. Enquanto isso, em Sakaar, Thor foi capturado e forçado a lutar, como um gladiador, contra demais campeões. Loki, por outro lado, fez amizade com o líder do planeta, o Grão-Mestre, sem precisar lutar, assim, apenas festejava.

A princípio, recusou-se a ajudar Thor, pois pretendia manter uma boa imagem diante do Grão-Mestre. Ainda, Loki, ao testemunhar a força de sua irmã, passou a temer seu poder e acreditar que seria um erro enfrentá-la, por isso, não planejava voltar para seu reino e preferia permanecer em Sakaar.

Thor estava cansado das artimanhas de seu irmão e não confiava mais nele; ainda, guardava mágoa de Loki, em função de fingir a própria morte, tomar o trono do pai e mandá-lo para Terra. Thor, também, culpava-o pela morte do pai, visto que Odin estava debilitado e, mesmo sabendo de seu estado, o deus da trapaça enviou-o a outro planeta. Loki não demonstrava arrependimentos, mas aparentava estar preocupado com o irmão, pois teria que lutar contra um forte campeão, apesar disso, não fez esforços para auxiliar Thor. O deus do trovão encontrou, então, seu antigo aliado - Hulk (Bruce Banner) - e o convence a ajudá-lo a escapar, junto com uma nova aliada, Valkyrie. Mais tarde, Loki também decide ajudá-los.

Os irmãos fizeram as pazes quando estavam fugindo e decidiram ser honestos sobre seus sentimentos, assim, Thor admitiu que, apesar de não parecer, possuía muitas expectativas boas em relação ao irmão e acreditava que ele era uma pessoa

melhor do que deixava transparecer, entretanto, considerava que seus caminhos divergiram há muito tempo, possuíam diversas diferenças e, constantemente, se desentendiam. Ao final de sua reflexão, percebeu que costumava acreditar que sempre lutariam juntos, mas a realidade não era essa, sendo assim, aceitou que o irmão permanecesse em Sakaar. Em uma reviravolta, Loki revelou mais uma traição, pois planejava capturar Thor para adquirir a respectiva recompensa, porém Thor esperava por isso, assim, impediu o irmão. Antes de partir, Thor ofereceu uma lição a Loki, ao afirmar que estava tornando-se previsível, pois nunca amadureceu e permanecia o mesmo deus da trapaça, quando poderia ser muito mais.

Enquanto isso, Hela revelou que, outrora, havia governado junto com Odin, sendo que seu poder tinha ajudado-o a ganhar inúmeras batalhas, assim, contou o passado sangrento da fundação do reino e ressuscitou um exército de soldados mortos para conquistar Asgard. Thor, Hulk e Valkyrie partiram para este reino, a fim de combater Hela e juntaram-se aos sobreviventes para enfrentá-la. Durante a batalha, Loki recuperou sua lealdade a Thor e Asgard, possivelmente, em decorrência de ter se comovido com as palavras do irmão, assim, trouxe uma nave para resgatar o povo e o auxílio dos campeões de Sakaar, juntando-se à luta.

À medida que a luta era travada, Thor percebeu que a única maneira de deter Hela seria causar a destruição completa de Asgard, visto que o poder da vilã originava-se do reino, tornando-se mais forte no solo de sua terra natal. Em seguida, Thor ordenou que Loki convocasse Surtur, um demônio de fogo que, por sua vez, destruiu Asgard, então Thor e seus aliados escaparam em uma nave espacial, junto com os sobreviventes. O filme termina com Thor tornando-se o novo rei de Asgard, levando seu povo para a Terra, em busca de um novo lar.

Nesse filme, Loki é confrontado com a responsabilidade de escolher entre seu próprio interesse e a proteção de seu povo. Embora sua lealdade seja duvidosa, visto que possui o hábito de enganar e trair seus aliados, o antagonista, eventualmente, assume uma posição, aproximando-se de uma possível redenção.

Em Vingadores: Guerra Infinita, Thanos interceptou a nave dos heróis e massacrou os sobreviventes de Asgard. Loki estava diante do líder dos Chitauri, com o qual, mais uma vez, aliou-se, assim, devido à personalidade ambígua do antagonista, por um momento, permeia a dúvida em relação às suas próximas ações: mostrará redenção, salvando o irmão ou reforçará seu caráter traiçoeiro, escolhendo

fins egoístas? Ao final, o antagonista sacrificou-se para proteger o irmão, a quem amava e com quem se importava profundamente, desse modo, engana Thanos, manipulando-o para que pensasse que gostaria de se aliar a ele, mas tenta apunhalá-lo, porém Thanos acaba por matar Loki nesse momento.

Ao longo de sua jornada nos filmes, Loki se mostrou um personagem complexo, muitas vezes, aliando-se a vilões e causando danos, portanto, sua morte demarcou um ponto de virada, em que reconheceu seus erros e buscou agir de modo louvável e correto, mesmo que implicasse perder a própria vida. Apesar de todas as suas falhas, preocupava-se com Asgard e seu povo, visto que, ao enfrentar Thanos, procurava ganhar tempo e provocar uma distração, a fim de viabilizar a evacuação dos sobreviventes de Asgard, demonstrando seu desejo de proteger seu lar e as pessoas que ali viviam

Embora, inicialmente, seja visto como um vilão arrogante, egoísta e destrutivo, por vezes, demonstra uma faceta vulnerável, conforme são descobertos os aspectos que esconde por trás de suas atitudes. O personagem oscila entre a maldade e a redenção, de modo que sua trajetória é uma representação da dualidade humana, inclusive entre o ilusório e a autenticidade, caracterizando-se como uma personalidade ambígua. Ainda, Loki alude à figura do trickster, representativo da possibilidade de conjugação de polaridades dos âmbitos consciente e inconsciente, mediante a promoção do diálogo entre estas, dado que tal figura contém, em si, tal dualidade e conhece os caminhos para transitar entre seus polos (JUNG, [1959] 2011).

Loki é um dos personagens mais intrigantes e populares do Universo Cinematográfico da Marvel, sendo que suas inúmeras possibilidades de atuação e motivação constroem uma aura de mistério que, por sua vez, contribui com tal fascínio e mobilização. Ainda, é um personagem repleto de emoções conflitantes e ambiguidades, expressas pela atuação do ator Tom Hiddleston, que captura as nuances emocionais, a dualidade interior e as camadas complexas da personalidade de Loki. O ator confere um carisma magnético ao personagem, de modo a dominar as cenas em que aparece, exibindo uma combinação de charme, malícia e intensidade, o que cativa a atenção do público em suas aparições.

5 Considerações finais

O herói é um símbolo cultural, assim, suas imagens fazem referência a elementos de diferentes povos, mas possuem características semelhantes, independente da cultura a que pertençam. Desse modo, sabe-se que muitos heróis da Marvel, como Capitão América e Homem de Ferro, são intrinsecamente associados à cultura americana, visto que personificam valores como o patriotismo e a cultura de guerra, tendo em vista, respectivamente, o desenvolvimento de armas e o ideal americano de alistar-se ao exército. Por outro lado, a Marvel também incorpora variedade de personagens de diferentes origens étnicas e culturais, como Pantera Negra e a Miss Marvel, os quais aludem à importância da diversidade e inclusão, abordando questões sociais relevantes e ampliando a representatividade.

As jornadas dos personagens do Universo Cinematográfico da Marvel demonstram como as manifestações arquetípicas podem emergir, por meio de imagens coletivas que se tornam amplamente conhecidas e fascinantes - como o herói corajoso e altruísta, o mentor sábio e o vilão ambicioso -, as quais ressoam em pessoas de diferentes origens culturais, pois refletem desejos e medos universais, visto que o público se emociona e se identifica com as histórias.

A partir das análises neste trabalho, constatou-se que três personagens escolhidos como favoritos, na enquete realizada pela pesquisadora, possuem caráter ambíguo e complexo, nem sempre adequando-se à ideia tradicional de herói ou vilão, como Homem de Ferro, Doutor Estranho e Loki. É possível que tal mobilização decorra de expressarem a ideia de que o bem e o mal não são absolutos e fixos, assim, representam as contradições socioculturais, mas também, a dinâmica psíquica individual, cujos âmbitos são permeados por conteúdos admiráveis, éticos e bondosos, bem como por aqueles condenáveis, imorais e maus. Portanto, o desenvolvimento psíquico, tal como as trajetórias dos personagens, implica o reconhecimento de tais facetas de si.

Ao mesmo tempo, existe uma crescente apreciação pela profundidade psicológica e pelo desenvolvimento dos personagens nas narrativas. Heróis e vilões complexos viabilizam a exploração mais profunda de suas motivações, traumas e conflitos internos, o que parece atrair o público em virtude de expressarem, nas telas, a complexidade humana. Assim, tais personagens oferecem a oportunidade de

contato com temas mais profundos, como redenção, moralidade, dilemas éticos, natureza humana, por intermédio de um movimento projetivo dos espectadores, tornando as histórias mais ricas, cativantes e mobilizadoras.

Ainda assim, vilões absolutamente malvados, tendem a impactar profundamente o público, por exemplo, Thanos. É evidente que a existência de um antagonista poderoso e implacável pode aumentar a sensação de perigo e desafio para os heróis, tornando a narrativa mais emocionante e dramática. Ao mesmo tempo, serve como catalisador para o crescimento e desenvolvimento dos heróis, o que cria momentos de heroísmo e redenção, particularmente, emocionantes e inspiradores para o público.

Além disso, tais vilões podem desencadear reflexões mais profundas sobre questões morais e éticas. Ao confrontar o mal expresso em uma imagem exterior, os espectadores podem ser levados a considerar o que é certo e errado, como a sociedade responde à maldade e quais os limites da justiça. Por outro lado, é possível que exista certa fascinação pelo desconhecido e pelo lado obscuro da natureza humana, visto que estes vilões tendem a representar elementos popularmente atribuídos à sombra, cujos elementos podem ser projetados em tais figuras pelo público.

Ademais, cabem algumas considerações sobre o Homem Aranha; ao ser comparado aos demais, pode-se considerá-lo igualmente complexo, porém menos ambíguo. Entretanto, possui grande popularidade, possivelmente, em virtude de ser introduzido como o primeiro herói adolescente, em idade escolar, no Universo Cinematográfico da Marvel, o que permitiu que o público mais jovem se identificasse com o personagem, já que ele enfrentava desafios típicos da juventude, indicando, novamente, um possível movimento projetivo.

Diante das considerações expostas, acredita-se que os heróis e vilões analisados neste trabalho possuam caráter simbólico para os espectadores de seus filmes, uma vez que causam fascínio e mobilização, o que parece decorrer de expressarem, por meio das imagens de suas trajetórias, processos inerentes ao desenvolvimento psíquico, de modo a dialogarem não apenas com o âmbito consciente, mas também, com a dimensão inconsciente de seu público.

Referências Bibliográficas

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2007.

CARVALHO, P. R.; PASSINI, P. M.; BADUY, R.S. Cinema e Psicologia: dos processos de subjetivação na contemporaneidade. In: **Psicologia em Estudo**, v. 20, n. 3, 389-398, Maringá, 2015.

HAMILTON, E. **Contos imortais de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Sextante, 2022.

JUNG, C.G, **Aion: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo, O.C IX/II**. [1951]. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

_____. **A vida simbólica, O. C. XVIII/1**. [1957]. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo, O.C. IX/I**. [1959]. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

_____. **O homem e seus símbolos**. [1964]. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2022.

_____. **Psicologia do Inconsciente, O.C. VIII/I**. [1916]. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

PENNA, E. M. D. **Epistemologia e método na obra de C. G. Jung**. São Paulo: EDUC/FAPESP, 2013.

STEIN, M. **Jung**, o mapa da alma – uma introdução. São Paulo: Cultrix, 2006.

WHITMONT, E. C. **A busca do símbolo** – conceitos básicos de Psicologia Analítica. São Paulo: Cultrix, 2004.

Referências filmográficas

CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL. Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2016.

DOUTOR ESTRANHO. Direção: Scott Derrickson. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2016.

DOUTOR ESTRANHO: MULTIVERSO DA LOUCURA. Direção: Sam Raimi. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2022.

HOMEM DE FERRO. Direção: Jon Favreau. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2008.

HOMEM DE FERRO 2. Direção: Jon Favreau. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2010.

HOMEM DE FERRO 3. Direção: Shane Black. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2013.

HOMEM ARANHA: DE VOLTA AO LAR. Direção: Jon Watts. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2017.

HOMEM ARANHA: LONGE DE CASA. Direção: Jon Watts. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2019.

HOMEM ARANHA: SEM VOLTA PARA CASA. Direção: Jon Watts. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2021.

OS VINGADORES. Direção: Joss Whedon. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2012.

THOR. Direção: Kenneth Branagh. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2011.

THOR: O MUNDO SOMBRIO. Direção: Alan Taylor. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2013.

THOR: RAGNAROK. Direção: Taika Waititi. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2017.

VINGADORES: ERA DE ULTRON. Direção: Joss Whedon. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2015.

VINGADORES: GUERRA INFINITA. Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2018.

VINGADORES: ULTIMATO. Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Picture, 2019.