

ESPECULAR



Nº 011

JUNHO
2024

Do Herói ao Vilão: os arquétipos da ficção fantástica

APRESENTAÇÃO por
Matheus Maciel

CONTO por Arthur Vasconcelos

“Você precisa ser isso”, um conto sobre a vulnerabilidade infantil em contraste com a indiferença do ambiente ao redor. Uma reflexão o arquétipo da inocência, esmagado pelas circunstâncias e a impotência frente ao destino.

RESENHA por Bianca Laís

A subversão do bem e do mal presente em “Berserk”

CONTO por Franco Alencastro

“O Piloto Excelso”, um conto sobre destino e sacrifício heroico, revelando um ciclo aparentemente interminável de guerra e expectativas sociais.

ARTIGO por Nicolas R. Aquino

Desvendando o Verdadeiro Heroísmo: O arquétipo do herói além da bravura na fantasia



p.03

Apresentação

por MATHEUS MACIEL

p.05

Você precisa ser isso

conto por ARTHUR VASCONCELOS

p.14

A subversão do bem e do mal presente em “Berserk”

resenha por BIANCA LAIS

p.19

Piloto Excelso

conto por FRANCO ALENCASTRO

p. 30

Desvendando o Verdadeiro Heroísmo: O arquétipo do herói além da bravura na fantasia

artigo por NICOLAS R. AQUINO

INICIANDO PELOS TERMOS

apresentação por Matheus Maciel

Talvez o ponto alto, falando-se da arte de contar histórias, do gênero da ficção de fantasia seja o embate entre herói e vilão. Simples assim como escrevi: um contra o outro, bem contra mal, luz e escuridão; ambos investidos de poder e convicção. Geralmente masculinos, também. Um exercício fácil é esse de catalogar grandes conflitos entre um herói e um vilão nas mídias que estamos acostumados: Luke e Vader, Simba e Scar, James Bond e Goldfinger, Mario e Bowser, Deku e Shigaraki... Nem é necessário dizer que a lista estenderia-se ao exaustivo.

Os embates entre herói e vilão, embora eu tenha listados exemplos de mídias, conceitos e épocas diferentes, encontram unidade e tornam-se obviamente identificáveis devido às suas naturezas estruturais em termos narrativos. Não acaba importando, portanto, se o herói é um encanador baixinho ou se o vilão é um proto-samurai-ciborgue-espacial, afinal, os combates parecem os mesmos e a vitória do herói, apesar de dificuldades quase intransponíveis, é certa. Cria-se aí o clichê, que embora possa dizer-se por aí que “já deu” e que “esse tipo de história já está batido”, as salas de cinema lotaram até a tampa para ver

o Homem de Ferro e Thanos digladiando-se às últimas consequências. Como isso pode ser explicado?

Embora seja uma pergunta certamente vaga e que exija uma resposta com complexidade não razoável para agora, é possível uma pequena viagem pelo conceito e sua historicidade que sirva como “aperitivo”. A graça desta revista, afinal, é especular! Posso dizer, de antemão, que o segredo para compreender a dinâmica entre heroísmo e vilania é a semiótica da coisa. Semiótica, no caso, é o ramo da filosofia - e linguística - que se ocupa da compreensão no emprego dos símbolos e signos. A ideia de herói em si, carrega, atualmente, uma pequena infinidade destes símbolos, porém, façamos o exercício da etimologia. A palavra herói vem do grego (*hērōs*) e indica “defensor”. Uma das coisas mais importantes para os gregos antigos é a ideia de, com o perdão do anacronismo, sua “pátria”, ou seja, *terra natal*.

A pólis grega não era apenas uma organização com um território e um povo em cima, mas um bastião da legitimidade de determinado modo de vida. Cada pólis era dotada de uma cultura, que embora carregasse elementos comuns à região heládica como um todo, ainda era individual em essência. A ameaça óbvia para o patriotismo, claro, é o pavor do estrangeiro. Vale lembrar que o mundo da antiguidade compreendia a guerra como pilar cultural, então, qual seria o valor do melhor guerreiro? Este seria o herói, uma figura que incorporava os anseios e desejos da pólis como unidade, um signo do estilo de vida grego. O vilão, por sua vez, tem sua etimologia no latim (*villanu*),

significando, literalmente, alguém que vive em uma vila. O termo advir do latim é interessante na medida em que se opõe ao grego. Calma, eu explico: com o que, historiograficamente, estabeleceu-se por Idade Média (medievo) na Europa, o latim tornou-se uma língua erudita na medida em que, formal e simbolicamente, senhores feudais instalavam-se nas estruturas jurídicas e políticas romanas. O resgate do grego - e do próprio latim, em maior escala - veio ao fim do período, a *Baixa Idade Média*.

Em tal contexto, o vilão era a representação oposta ao nobre: o primeiro vivia em vilas com condições econômicas inferiores, enquanto o outro era abastado. A vilania era associada a práticas de “pobres”, animais no sentido que remete a “O Cortiço” de Aluísio Azevedo mesmo. O nobre, por sua vez, era apartado dessa condição “suja” e indigna. Aqui estamos no auge do período da cavalaria, ou seja, nobres de armaduras reluzentes e ideias que muito se aproximavam do fascinante e recém-resgatado modelo do herói grego.

Entendemos, portanto, que o herói foi concebido como uma figura de ideais perfeitos e protetor de todo um conjunto de valores, que carregava-os expostos mesmo em seu peito, como Aragorn, que marchou contra Mordor trajando a árvore de Gondor e brandindo a espada reforjada do antigo rei. Os orcs de Mordor, por sua vez, representavam a maldade atrelada à pobreza, a sujeira “típica” de alguém que teve o azar de não nascer em berço de ouro. Vilões, como vimos anteriormente.

É claro que uma explicação assim não cobre toda a questão da dicotomia “herói contra vilão”. Exatamente por isso, convido a você que lê a presente apresentação a levar consigo esta pequena introdução à tiracolo, mas para além disso, estar de mente aberta para as próximas páginas, deixando-se levar, sem perder a veia crítica, pelas especulações dos autores desta edição. Vai ver que heróis talvez não sejam o que parecem, e vilões podem ser muito mais que meros inimigos.

Para você, desejo uma boa especulação!

Matheus Maciel

(1995)



Autor de “A Bruxa de Lavanda Negra”, é historiador e professor. Quando não está lendo ou escrevendo, divide o seu tempo entre D&D, filmes de terror e jogos de basquete

CONTO POR Arthur Vasconcelos

Você precisa ser
isso

VOCÊ PRECISA SER ISSO

Um conto por Arthur Vasconcelos

1

Nila gostava de brincar. Mesmo estando muito gelado, e por mais que fosse pobre e obrigada a usar roupas desgastadas, ela gostava de brincar. Fugia do calor de sua casa, o qual não era muito, para ir lá fora se divertir com os amigos. Isso já lhe rendeu duas pneumonias, mas que escapou pela graça do deus de seus pais, o mesmo deus adorado pelo resto das pessoas do mundo, Zen.

Todos clamavam por ele e o chamavam pelo nome. A maneira como isso era feito variava de povo para povo, de cultura para cultura, mas no final todos clamavam pelo seu nome. “Oh, Zen, Senhor da Criação, me traga a vitória e a sorte de bênçãos”. “A ti eu louvo, Mestre dos Céus, Dominador das Estrelas, Zen!”. “Por favor, me proteja de todo mal e enfermidade, Criador do Mundo. Eu te peço proteção e me prostro diante da tua grandeza, Zen, meu pai...”. Nila era uma filha de Zen, assim como todos os que pisavam sobre a terra: imperadores, clérigos, camponeses, comerciantes, bandoleiros, ladrões, assassinos, maníacos, estupradores, feiticeiros e, assim como ela, todos mereciam a misericórdia de um Deus todo poderoso, adorado com louvor por cada ser vivo. Nila só queria brincar lá fora e Zen, sentado em seu suposto trono, sabia disso.

A menina de apenas seis anos vivia nos arredores do vilarejo de Caronte, localizado no lado norte da ilha de Lótus, colônia do império zodinicano. Seu pai era sapateiro, sua mãe, dona de casa. Ao longo de sua breve vida, Nila crescia frequentando a oficina do pai, no meio de seus aprendizes que a fitavam com olhares maliciosos, como se ela fosse indesejada. Alguns desejavam que ela se perdesse na floresta, que a menina sumisse e não voltasse mais; outros apenas torciam para que ela escorregasse perto da quina de uma mesa. Muitos deles eram órfãos, ou filhos de bêbados sem esperança, ou crianças que cresceram em meretrícios devido à profissão das mães. Havia a carência de uma figura paterna, que eles preenchiam com o pai da garotinha. Com a afeição demonstrada pelo mentor, vinha o ciúme de sua amada filha biológica, que os lembrava que jamais seriam amados daquela maneira. Por mais que a vida fosse difícil, o trabalho manufaturado garantia à família de Nila o sustento básico. Não era muita coisa, mas era uma suficiente para uma estabilidade que os impedia de morrer de fome.

2

Numa manhã dominical, Nila estava com seus amigos andando pelas ruas do vilarejo. O tráfego de pessoas era consideravelmente maior naquele dia, pois, de maneira excepcional, o frio do inverno havia dado uma trégua para os moradores da ilha, e a chegada de pessoas, cavalos e carroças era nítida a qualquer um. Porém, apesar disso, o barro da estrada estava coberto por grossas camadas de neve, dificultando o tráfego por Caronte. Enquanto andavam e sentiam seus pés afundando dentro da neve, as crianças observavam a mobilização dos moradores para liberar as passagens. Um senhor, já muito desgastado pelo labor excessivo, encarou o grupo composto de cinco crianças e disse com um sorriso simpático e aproveitador:

– Ei, garotos, o que acham de ajudar os adultos aqui?

Um sorriso como aquele seria visto até o final do dia na boca de alguém, de outra coisa, e lançaria uma família, sem luxo e opulência, mas apenas rica em amor, no lamento e na desgraça, chocando todo vilarejo. Naturalmente, Zen sabia disso.

– Do que precisa, velhote?

– Preciso que removam a neve da estrada usando alguns baldes. Nós temos três deles ali. Um de vocês precisa ir na casa do velho Sávio buscar mais dois.

Na casa do velho Sávio não...

Voltando ao trabalho com a pá em suas mãos, o senhor desviou o olhar das crianças e apenas completou dizendo:

– Não me importo quem seja, só escolham um para fazer isso logo. Há muito para ser feito aqui.

A assembleia para escolher aquele que se deslocaria até o local foi montada. Imediatamente, uma roda entre os cinco amigos foi formada. Logo, pouco foi dito até um deles falar:

– Nila, você é a mais nova, então é você quem vai até lá.

– O quê? – disse Nila, sem esperar pelo comentário.

– É, eu concordo. Tá na hora de você começar a mostrar algum serviço aqui – corroborou a outra menina do grupo.

De alguma maneira, na cabeça das crianças, era preferível enviar a pessoa mais nova entre eles para cruzar o vilarejo sozinha até a boca da floresta ao invés do que fosse mais esperto ou, quiçá, mais velho e maduro. O cheiro da ingenuidade, e da maldade, da infância exalava daquela roda.

– Mas por que eu? – questionou brevemente Nila tentando escapar da laboriosa e aterradora viagem que beirava a boca de onde os monstros espreitavam juvenzinhas como ela. Era dito que tais criaturas eram percebidas apenas pelos mais atentos, mesmo que não fossem vistas. Na verdade, muitos já haviam alegado algum encontro, alguns até já disseram ter matado uma ou outra criatura, mas ninguém nunca tinha prova nenhuma. Em compensação, ocasionalmente, desaparecimentos aconteciam.

– Ei, sem questionar. A gente é quem manda em você – disse o mais moço entre os meninos – Com quem mais você vai brincar se não com a gente? Por isso, se você não for logo, nós não vamos ser mais seus amigos.

Mordendo os lábios e sem ter muito o que dizer, a pobre garota se limitou a responder um simples:

– Tá bom.

Porém, quando se virou e começou a caminhar em direção a seu destino, lágrimas começaram a verter do seu rosto.

Por mais que fosse inocente e não conseguisse compreender muito bem a chantagem lançada, Nila era capaz de senti-la. Ela detestava aquilo, aquilo a magoava. Sempre se sentia triste e sozinha quando era excluída do grupo por algum motivo, principalmente quando esse motivo era sua idade. Ela não tinha culpa de existir a apenas seis anos. Uma vez, a pobrezinha havia perguntado aos pais por que não poderia ter oito, ou melhor, dez anos de idade. Os pais, consternados pela indagação, apenas se limitaram a abraçá-la dizendo que na vida tudo tinha seu momento certo e aquele era o momento de Nila ter seis anos. Mas, mesmo assim, a garota não entendia. Agora, ela apenas se preocupava em ter de ir até o antro dos demônios.

O velho Sávio era um dos moradores mais antigos da colônia. Ele havia embarcado nas primeiras naus saídas de Zodíaco em direção ao novo mundo. Por muito tempo, aquele idoso, que outrora havia sido um destemido, conseguiu ganhar a vida nos burgos, com o comércio de especiarias nas regiões costeiras da ilha, onde era possível ver maior variedade de pessoas, principalmente marinheiros em buscas de estadia, suprimentos e mulheres, quase sempre prostitutas, pois o mar gerava a falta, a escassez, a carência.

O mar gerava a carência da terra, a abstinência do silêncio que não é estucado quando o quebrar e requebrar de ondas tornavam-se uma constante nos ouvidos, juntamente com as gaivotas que pairam pelo céu. O mar gerava a carência dos odores mais diversos, como o cheiro das camadas mais fofas de barro seco ao ser molhado pelo suave beijo da chuva... Ah, como isso pode parecer doce quando a única fragrância que se sente é a salinidade do oceano. O mar gerava a carência do toque e do calor humano, da luxúria de poder se deliciar nas ondulações das curvas do corpo das mais belas moças, dos mais devassos

3

4

quereres e das eternas núpcias de apenas uma noite. Disso tudo o velho Sávio sabia e, fazendo uma oferenda desses prazeres a respectiva estirpe de cães marítimos, ele conseguiu montar sua clientela, juntamente com uma rede de contatos, vários negócios ascendentes e, por fim, sua fortuna. Porém, no final de sua vida, limitou-se a resguardar seus cabelos brancos em uma grande casa de madeira na borda de Caronte, tendo apenas a companhia do filho, Jonas. Ambos viviam quase na entrada da floresta que dava para as partes mais centrais de Lótus, no coração da ilha, região pouco explorada devido à inexistência de ousadia e a falta de apego à vida entre a maioria dos homens do vilarejo.

Nila e seus amigos quase nunca se davam a chance de chegar perto daquele local. Na verdade, pouco tinham notado o quão exuberante era tal casa. As crianças acreditavam que tanto o velho Sávio como seu filho foram possuídos a muito tempo pelo espírito das bestas inumanas e demoníacas que também habitavam no corpo de animais. Pouco se via dos dois e, quando um deles aparecia, era sempre de forma muito discreta e reservada. As lacunas sobre a família opulenta de duas pessoas eram responsáveis por movimentar as lendas urbanas. Agora, Nila teria algum tipo de resposta para os mistérios que elas e os amigos criavam dentro de suas cabeças.

Após a longa caminhada, ela se aproximou da casa de três andares. Hesitante, a menina não sabia se possuía a coragem necessária para dar mais um passo. Alguns degraus curtos levavam a uma pequena sacada onde ficava a porta da frente, porém, estranhamente, naquela ocasião, a porta já estava semiaberta. O vento bateu na copa das árvores e moveu algumas poucas folhas quase soltas. A porta de madeira se arrastou lentamente, estalando com um rangido ensurdecedor. Nila notou isso... e Zen também.

De uma forma paranoica, a garota começa a olhar ao seu redor, como se buscasse alguém na brancura do espaço aberto que antecipava o emaranhado de árvores sem folhagem. Seus olhos arregalados percorriam com voracidade o ambiente. Sua mente criava possibilidades do porquê aquela porta estaria daquela maneira, se deixando mover unicamente pelo vento, enquanto o interior da casa se encontrava mergulhado no breu. Assim, ao passo que buscava respostas à sua volta, sua visão passou muito rapidamente sob a silhueta de algo a observando distante, atrás de uma das árvores. Ela o viu, mas seus olhos continuaram se movendo enquanto sua mente processava a informação recebida e, ao se dar conta daquela presença, ela parou e moveu sua cabeça lentamente para ter certeza de que sua mente não pregava peças. Sim, era real.

Nila o encarava mais uma vez, agora paralisada, com o coração palpitando e a bexiga quase cedendo a tensão, aquilo entre as árvores a encarava de volta.

- Garotinha - a voz ecoava.

“Tenho que fugir”.

- Garotinha.

5

Era o único som que se ouvia e se movia através daquele lugar, deslocando-se de um jeito fantasmagórico. O barulho retumbante que a chamava estava se aproximando cada vez mais.

“Ele vai me pegar”.

– Garotinha, garotinha.

A palavra era entoada acima da cabeça da criança, com ela sentindo o calor do hálito de quem a dizia, ou do que a dizia. A menina sentia uma sensação de estar sendo predada. Já era possível sentir as mãos gigantes, úmidas, munidas de garras afiadas feito espinhos colossais. Elas fechavam em torno de seu pequenino torso e esmagando-a aos poucos até seu corpo ser partido ao meio, tingindo a neve com o vermelho carmesim de suas vísceras.

“Papai, mamãe”.

– Ei, você está bem? – Nila estava chorando, com as mãos tampando seus olhos e as pernas tremendo num movimento fora de controle. Em sua face, só residia uma expressão de desespero – Você não parece nada bem, menina.

O homem estava agachado na altura dela. Dessa maneira, ele a analisou e verificou cada detalhe de seu pânico. O medo e a ansiedade fazem parte do instinto humano, funcionando como mecanismos de sobrevivência para a espécie, entretanto, a forte ação de ambos traz à tona monstros que cada um cria dentro de si, tornando-os reais, mesmo que por um instante.

– O que aconteceu? Você parece assustada. Deixe-me ajudá-la.

Por um instante, aquelas palavras foram capazes de tirá-la do transe e, aos poucos, ela foi voltando à realidade. A única coisa que ela foi capaz de ver, era um homem trajando calças e botas bem caras, com um sobretudo e um capuz na cabeça escondendo-lhe o rosto.

– Está tudo bem, menina – o homem remove o capuz da cabeça, revelando seu cabelo curto e sua barba, a qual preenchia de forma tal elegante as laterais da face. Na verdade, o rosto do homem era muito belo de maneira geral. Traços finos e delicados, mas com um olhar profundo e cintilante, como duas estrelas pulsando no céu noturno. Os fios ruivos-dourados não só tranquilizavam o coração de Nila, como também aqueciam e realmente a faziam acreditar que estava tudo bem.

– Me diga, quem é você e o que faz aqui.

A resposta ouvida por ele veio tímida, na cadência de um sopro de voz:

- Nila.

- Nila? Nila de quê?

- Nila, de Caronte, filha de Paulo, o Sapateiro – já com mais ânimo em sua entonação, ela continuou – Papai diz que não temos sobrenomes. Isso é coisa de gente nobre e nós moramos nos burgos.

- Tudo bem, Nila, de Caronte, filha de um sapateiro. Pode me dizer o que faz sozinha aqui? Você é muito nova para andar por esse lado do vilarejo desacompanhada.

- Vim ver o velho Sávio – então, os olhos de Nila começaram a marejar de novo.

O homem ponderou um segundo e, a fim de deixar a menina ainda mais confortável, finalmente se apresentou:

- Eu entendo. Meu nome é Hector, Hector Balzac. Sou médico, na verdade, sou o médico do senhor Sávio. Estou aqui porque ele solicitou uma consulta comigo marcada para hoje. Contudo, agora vejo que a porta está aberta e parece não haver ninguém em casa – oferecendo um sorriso tão acolhedor quanto simpático, o médico finalizou dizendo – E você, qual o motivo da sua visita?

Contraíndo os músculos do rosto e soluçando em frenesi, Nila se colocou num pranto violento. Por um instante, Hector se assustou, mas, logo em seguida, já se pôs a tranquilizá-la:

- O que há, juvenzinha? Fale comigo. Preciso saber o que se passa com você. Acho que só assim poderei ajudá-la.

- E-eu vim ver o velho Sávio, porque meus amigos mandaram, porque um velho mandou, m-mas eu não queria estar aqui – era difícil falar enquanto o nariz escorria naquele frio – S-só vim porque, se eu não viesse, e-eles disseram que i-iam deixar de ser meus a-amigos e eu não quero ficar sozinha.

- É, realmente não deu para entender muito do que você disse. Alguma coisa com os seus amigos, não é? – disse Hector.

- Eu tenho que falar com o velho Sávio, mas eu tenho medo! Se eu não fizer isso, meus amigos não vão gostar mais de mim – ela se debulhou mais em suas lágrimas e se atirou nos braços de Hector – Eu quero meu papai e minha mamãe!

- Não se preocupe, eu vou levá-la até eles.

6

O abraço de Nila era forte, pois ela buscava algum conforto para as dores da rejeição. Hector, ao perceber a situação, olhou em volta e percebeu que não havia demorado muito para achar o que queria. Seus olhos repousavam na garota, depois vagaram da porta da casa até o pé de uma árvore. Nela, um punhado de flores recém desabrochadas coloriam a grande tela branca que era o chão. Por conseguinte, Hector se levantou e deu a mão a Nila. Ela, por sua vez, apenas se limitou a segui-lo. Os dois caminharam alguns passos e pararam diante das flores violetas.

- Sabe o que é isso?

- U-uma flor - respondeu Nila, enquanto secava suas próprias lágrimas.

7

- Essa é a lótus do inverno, uma planta muito especial que cresce apenas nessa ilha e em uma época específica do ano - disse Hector, se agachando e admirando aquele pequeno canteiro - Dizem que os primeiros exploradores que chegaram aqui se assustaram com o frio. Eles não estavam preparados para o clima dessa terra. Acho que alguns até morreram por essa razão. Então, acabaram percebendo que não havia muita hospitalidade por aqui, talvez não houvesse nada na verdade e, por isso, acreditaram que a ilha tivesse sido esquecida por Deus. Era um lugar amaldiçoado pelo frio. Mas quando já estavam prestes a partir, eles observaram essa flor e se maravilharam com sua beleza e o seu perfume. Só que o fato que mais espantou os marinheiros foi perceber que ela germinava num solo coberto pela neve, algo impossível, algo espantoso, algo mágico. Aquilo os deu esperança para ficarem e para lutarem contra a ação avassaladora deste lugar, descobrindo seus segredos e domando a própria natureza no processo. Assim, nossa ilha passou a ser conhecida como Lótus, em homenagem à flor do inverno que existe aqui. Sabe, Nila, o jardim de inverno é um lugar de morte, mas também é um terreno de ressurreição.

A criança já não chorava mais.

- As coisas são assim, Nila, por mais que a vida seja difícil ou que o inverno seja frio e solitário, ainda existem belezas que compensam as adversidades - enquanto falava, Hector se abaixou e colheu uma lótus - Há coisas que fazem tudo valer a pena, basta saber reconhecê-las quando elas se aparecerem. Você precisa ser isso, Nila. Você tem tudo para ser uma flor do inverno neste jardim - o médico finalizou seu discurso oferecendo a planta a garota, de tal forma que parecia um herói galante nas lendas de cavalaria, alguém que tranquilizava os inocentes em situações de perigo.

Ela a aceitou e, enquanto recebia o presente que lhe fora oferecido, falou com ânimo, retomando a compostura:

- O senhor fala de um jeito engraçado.

Hector riu.

- Acho que sim. Você não deve ter entendido uma palavra do eu disse, não é?

- É, não entendi, mas eu achei bonito.

- Como alguém acha bonito aquilo que não entende?

- Sei lá, eu tenho apenas seis anos. Mamãe disse que esta é a hora de eu ter seis anos.

Hector deu uma risada forte e Nila o acompanhou. Os dois permaneceram ali por mais algum tempo, tal qual amigos que desfrutam a companhia um do outro. Tanto era conversado. Várias informações iam sendo trocadas entre eles. Com isso, as coisas acabaram por parecer menos pesadas ou menos importantes depois de tudo, já que nenhum dos dois se deu ao trabalho de lembrar da razão pela qual a porta da casa continuava entreaberta ou, então, porque nenhum dos moradores havia aparecido até aquele momento. Tudo parecia menos ameaçador agora. Nem mesmo o fato de estarem na boca da floresta, num lugar onde não havia testemunhas e muito menos socorro, parecia fazer qualquer diferença. Os monstros poderiam atacar, mas... onde estavam os monstros? Onde está o verdadeiro monstro que caminha por esse palco de neve? Quem é o verdadeiro monstro? Que besteira. O que importava era o conforto de estar com aquele estranho, aquele amigo que não se conhecia ainda. Aqueles foram os últimos momentos de Nila e Zen sabia disso...

8



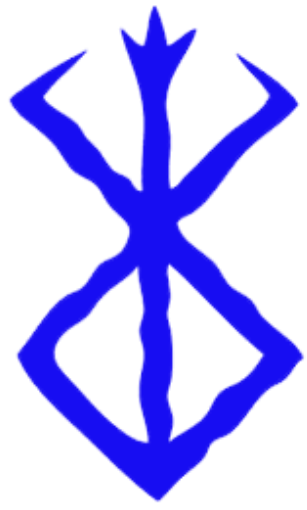
Arthur Vasconcelos (1998)

Professor de física e escritor de Bangu, no Rio de Janeiro, integra ciência e filosofia em sua escrita. Seu estilo reflete as angústias da vida, mas valoriza as grandezas dela. Para ele, a vida é matéria-prima e uma ode à natureza, e o amor pela existência é a verdadeira liberdade.



RESENHA POR Bianca Lais

A subversão do bem e do mal presente em "Berserk"



A Marca do Sacrifício em "Bersek" é uma forma de representar toda a dor e o sofrimento das pessoas que passaram por experiências ruins.

Berserk é um mangá seinen do gênero dark fantasy, publicado desde 1990. Seu autor, Kentaro Miura, tem como referência principal o protagonista Kenshiro de outra obra, Hokuto no Ken, de Tetsuo Hara e Buronson, publicado em 1982. A referência é importante porque é de Kenshiro que Guts, protagonista de Berserk, herda seu modus operandi: ele é um andarilho misterioso que aniquila seus amigos sem piedade enquanto caminha por sua própria jornada solitária. No entanto, diferente da inspiração focada na ação, Berserk mergulha nas profundezas da fantasia e principalmente do horror, bebendo de inúmeras fontes históricas, culturais e filosóficas para estabelecer seu mundo e a moral de seus personagens.

Começando pelo título: Berserk. O termo em inglês é proveniente dos berserkir, guerreiros nórdicos associados ao culto do deus Odin, que lutavam em completa loucura ritualística, sendo capazes de permanecer em batalha mesmo que estivessem gravemente feridos. O “modo berserker” é bem conhecido no mundo dos jogos. Neste mangá, a ira de Guts não só tinge tudo de vermelho-sangue por onde ele passa — ainda que os mangás sejam em preto e branco —, mas também dá corpo ao gênero dark fantasy, cuja obra de Miura tem grande influência. Além disso, quando mergulhamos no abismo da sua fúria visceral — não é à toa que ele se chama Guts, “entranhas” ou “coragem” em inglês —, nos deparamos com todas as camadas de tragédia, tristeza, mágoa e sofrimento que podem levar alguém ao completo ódio e à sede de vingança.

Essa é a narrativa principal de Berserk: nosso anti-herói quer vingança. Ele quer matar. Matar muitos. Ok, seus inimigos são demônios execráveis que se aproveitam e violentam os inocentes, mas Guts não luta contra eles por esse motivo. Ele tem um objetivo pessoal e egoísta. Esse é o primeiro contraste que observamos na história de Berserk. Nosso protagonista é a imagem do mal. Além de ser violento, misterioso e vingativo, Guts carrega uma aparência muito característica: ele se veste de preto dos pés à cabeça, um de seus braços é substituído por uma peça metálica estratégica e seu olho direito está inutilizado. Ele também tem uma marca na pele que o condena como “sacrifício” para demônios que o perseguem todas as noites e o impedem de dormir, além de sempre tentar afastar qualquer pessoa da forma mais grosseira possível, mesmo que seja alguém que queira ajudá-lo.

Porém, toda a caricatura do mal que Guts carrega, sendo chamado de “O espadachim negro” (algo que remete à sua natureza das trevas), serve justamente como uma armadilha para alguém que possui feridas abertas muito profundas, as quais somos apresentados no arco seguinte do mangá. “A Era de Ouro” é um grande flashback que dura 10 volumes e consagra Berserk como uma obra de relevância dentro do seinen, entre os japoneses e entre consumidores e artistas da fantasia no geral. Aqui, conhecemos o passado de Guts, a profundidade de sua natureza e como ele está sempre lutando contra um destino que parece inevitável: a morte. De forma intrigante, a ira de Guts — aquela que dá nome ao mangá e o apresenta como uma criatura maligna — é o que o mantém vivo. Há dentro dele desperto um certo instinto de sobrevivência que o impede de fazer muitos questionamentos sobre propósito, sentido da vida ou o porquê das coisas. Guts apenas luta e vive cada dia. Cada batalha representa mais um dia vivo, mais um dia seguro. Apenas.



Cena do mangá “Bersek”, escrito e ilustrado por Kentaro Miura.

Em contrapartida, conhecemos na “Era de Ouro” o personagem Griffith. Ele já foi brevemente apresentado aos leitores no arco do presente de Guts, pois é o principal alvo da vingança do nosso anti-herói, mesmo que seja aparentemente inalcançável. Aqui, no flashback, Griffith é seu nêmesis. Ele é delicado, inteligente, estrategista e super habilidoso, usa uma armadura prateada e cavalga um cavalo branco. Além disso, Griffith é o líder de um bando de mercenários muito reconhecido, tem uma aparência andrógina angelical e nunca eleva o tom de sua voz. Porém, seu maior contraste com Guts é o fato de que Griffith tem um objetivo de vida: ele tem um sonho.

Em Berserk, há uma longa jornada metafórica existencial. Aqui, o autor caminha sobre os conceitos de Nietzsche sobre propósito de vida, “super-homem”, “vontade de poder” e até sobre a causalidade do destino, sendo ele determinado ou influenciado por nossas ações. A própria imagem de “deus” é conflituosa com os padrões sociais: no mangá, em um capítulo

perdido (retirado da publicação oficial por escolha do autor), “deus” na verdade é uma criatura chamada de “Ideia do Mal”. Ele se alimenta da necessidade das pessoas de acreditarem em um deus que possa salvá-las das tragédias e protegê-las do mal e, assim, garante que esse medo continue presente na vida das pessoas através do fio do destino, da causalidade e de demônios que o servem, espalhando todo o tipo de desesperança pelo mundo. No entanto, um dos pontos mais relevantes de Berserk — e mais debatido pelos leitores — é a ambiguidade moral de seus principais personagens e a subversão do dualismo do bem e o mal entre Griffith e Guts.

Guts é o espadachim negro, Griffith é o falcão da luz. Guts é representado pelo negro, pelo escuro, pela sombra. Griffith é representado pelo branco, pelo claro, pela luz. No entanto, é Guts quem tem as ações mais humanas e justificáveis, é Guts quem é abandonado, quem é violentado e quem se apaixona. É Guts que tenta buscar um propósito para a própria

existência, que volta para salvar seus companheiros e quem assiste, lutando com todas as forças, seus amigos serem devorados por criaturas medonhas. É ele quem arranca o próprio braço para tentar salvar a mulher que ama. É Guts quem está tão ferido, tão destruído, tão consumido pelo sofrimento, pela dor, pela tristeza, que não consegue se levantar se não estiver blindado pela armadura do ódio, da vingança e da fúria berserker.

Griffith, apesar de ser admirado por todos os seus subalternos quase como uma criatura divina, é quem trama armadilhas para seus inimigos por disputa de poder. É ele quem vê seus soldados como degraus para seu objetivo, quem utiliza Guts e Casca (alguém igualmente importante para a trama) como peças de um tabuleiro de xadrez. É Griffith quem arquiteta as mortes daqueles que estavam no seu caminho e é ele quem se recusa a aceitar a derrota, por mais ínfima que seja. É Griffith quem não aceita não ser o centro das atenções de Guts e Casca e é ele quem decide sacrificar todos aqueles que lutaram por ele para poder realizar seu desejo: ter um reino. É Griffith quem tortura Guts, particularmente, da forma mais desprezível possível e quebra totalmente o coração daqueles que lutariam por ele até a morte, como se fossem objetos descartáveis. É Griffith quem, quando volta, agora poderoso, se aproveita do caos do mundo para criar a narrativa de que ele é o salvador, quando, na verdade, ele é parte das criaturas destinadas a espalharem o mal sobre a humanidade.

A causalidade em Berserk não é explícita. Com isso, quero dizer que nunca fica claro na história se ela segue um conceito determinista ou possibilista. Sendo mostrada como um efeito do destino determinado e inalterável, percebemos que Guts, Griffith, Casca ou qualquer um, não tem controle sobre sua própria vontade; como um dos capítulos deixa implícito. Griffith fez o que tinha de fazer, Guts fez o que tinha de fazer, e é isto. Ao mesmo tempo, esse cenário implica

em dizer que a luta do nosso protagonista é inútil e ele nunca vai alcançar o seu objetivo; que se torna o objetivo de todos que embarcam com ele em sua jornada. Mas, Kentaro Miura tem um trunfo. Ele cria na própria existência de Guts uma contradição à essa determinação universal. Guts sobrevive ao sacrifício aos demônios — algo que ninguém jamais conseguiu —, da mesma forma que sobreviveu às outras tragédias que davam sua morte como certa; desde o seu nascimento. Ele é chamado de struggler, ou “lutador” em inglês, como uma forma de dizer que ele tem uma afinidade mística com a morte. Quase como se a constante tentativa dela em levá-lo os tornasse familiar e desse a ele poder para confrontá-la. É nesse momento que ficamos em dúvida e se alimenta uma chama de esperança: seria Guts capaz de transformar um destino imutável? A causalidade é afetada por suas ações?

Caso seja possível, Guts pode enfrentar o destino e realizar sua vingança, mas, então, toda a desgraça anterior teria seus culpados. A culpa é um grande fator em Berserk, principalmente porque há um duelo moral pouco convencional entre os protagonistas e os leitores referente a ela.

Novamente, podemos encontrar a abordagem da filosofia de Nietzsche sobre a moralidade convencional e como ela reprime os impulsos naturais dos indivíduos. Tanto Guts quanto Griffith precisam abraçar suas sombras de autodeterminação e vontade de poder, respectivamente, e, dessa forma, revelam para os leitores sua verdadeira natureza, baseada no anseio mais primitivo de suas almas. Enquanto Guts é a encarnação da coexistência do bem e do mal — e a constante batalha interna em busca do equilíbrio — dentro de si mesmo, Griffith personifica o mal disfarçado sob a imagem da bondade, da nobreza e da inocência; e sua transformação futura em um demônio chamado Femto põe em dúvida suas verdadeiras intenções desde o início. Kentaro

Miura consegue aplicar de forma natural e coesa a complexidade das personalidades de seus personagens, que passam a se moldar através de suas escolhas, experiências e ambições, em vez de serem superficialmente definidos como o bem e o mal. A zona cinzenta que eles ocupam cria uma dúvida constante entre os fins que justificam ou não os meios.

Dessa forma, passamos a questionar nós mesmos nossos preconceitos sobre moralidade e os desejos inerentes à humanidade. O que faríamos para realizar o nosso maior sonho? O que faríamos se alguém destruísse nossa vida e a de quem amamos? É por essa razão que Guts segue colecionando fãs que sofrem junto com ele a cada capítulo de Berserk que ainda é lançado. Também pelo mesmo motivo há uma corrente de leitores que repete “Griffith did nothing wrong”; este, com muito menos apoio, por razões óbvias à nossa moralidade atual. A própria manutenção da publicação dos capítulos repete os questionamentos entre certo e errado. Kentaro Miura, autor de Berserk, faleceu em maio de 2021, por conta de uma doença cardíaca não tratada. Um ano depois, seus assistentes e seu melhor amigo, Kouji Mori, também mangaká, decidem continuar o mangá para dar prosseguimento e um fim ao trabalho de Miura, em respeito à sua vida de dedicação à Berserk. A tradição no Japão é que o trabalho de um mangaká seja finalizado com a sua morte, mas Guts e Berserk parecem estar destinados a confrontar a morte dentro e fora das páginas.

Se o destino está determinado ou pode ser alterado, não sabemos. A verdade é que Berserk é uma história subversiva do início ao fim. Trazendo reflexões, questionamentos e inspirações, mergulhamos por todas as nuances ambíguas da condição humana e pairamos como naufragos no mar das representações básicas da filosofia humana: trevas e luz. Não sabemos como a história acaba para Guts, nem como acaba para nós. Mas a principal dúvida que paira é: quem triunfará? O bem ou o mal?



Bianca Lais (1997)

Formada em comunicação, ensaísta e autora independente. Sente que tem um dever consigo mesma em seguir o que a faz feliz, ou seja, escrever e contar histórias para as pessoas.

CONTO POR Franco Alencastro

Piloto Excelso



PILOTO EXCELSO

Um conto por Franco Alencastro

1

O que ela mais gostava era do uniforme. A costura elegante com os detalhes dourados, a textura que dava ao tecido uma aparência confortável, até a gola rija que terminava logo abaixo do queixo. Várias vezes ao dia, ela sonhava com o uniforme do Piloto Excelso e em como ficaria linda com ele. E, sempre que começava a divagar na sala de aula – o que era frequente –, ela colocava esse sonho no papel, desenhando a si mesma.

– Faltou o cometa – disse uma voz ao seu lado.

Samuel apontou para o seu desenho, e Clara percebeu: havia esquecido o cometa dourado, a insígnia que ficava no canto esquerdo do peito. Sua caneta deslizou sobre o painel digital à sua frente, desenhando as cinco pontas e a cauda alongada que terminava em uma curva; o símbolo do Piloto Excelso. Em um instante, contudo, o símbolo foi apagado.

No painel, reapareceram imagens que ela já tinha visto muitas vezes, mas que nem por isso eram mais fáceis de se encarar. Sua mãe lhe havia mostrado as filmagens daquela época: as cidades sucumbindo às chamas; os trens repletos de órfãos, fugindo para recantos mais distantes e seguros; e, por fim, aqueles dentes asquerosos, as bocas abertas como uma fenda no rosto viscoso e coberto de tentáculos.

– Os Artâmenas – disse a voz metálica da professora – são os maiores inimigos de nossa civilização. A Primeira Invasão ocorreu em 2031, quando os pais da maioria de vocês não eram nem nascidos. Alguém sabe como os Artâmenas se locomovem?

Samuel levantou a mão. A professora fez um sinal para que respondesse.

– Eles vêm até nós na Nave Mãe, professora – disse Samuel.

– Correto, Samuel. E com que frequência a Nave Mãe ataca?

- Ela nos ataca todo ano – disse Samuel, sem pestanejar – No dia 1º de julho.
- Muito bem, Samuel! E o que nossas forças militares podem fazer para derrotá-la?
- Essa é fácil, professora – disse Samuel, sorrindo – eles mandam o Piloto Excelso.

O céu adquiria pouco a pouco uma coloração lilás. O pôr do sol sempre era lilás em Gunther-7.

Na penumbra, Samuel desabotoou seu uniforme.

- Quando eu crescer – disse Clara – Eu quero ser piloto.

Ele e Clara caminhavam pelos jardins da escola em direção ao ponto do Trem Magnético, que iria conduzir cada uma das crianças de volta às suas casas. A escola, uma edificação alta que terminava em um domo alongado, semelhante a uma bala, ficava para trás, e o barulho das crianças mais novas se tornava um chiado impreciso.

-É o meu sonho também – disse Samuel, e colocou a mão na parte interna de seu uniforme. O uniforme dos Jovens Aprendizes lembrava o dos pilotos, com o seu fecho no lado esquerdo do peito, mas era azul ao invés de vermelho.

-Eu mal posso esperar para receber a minha carta e virar um cadete – ele disse – E de lá para piloto e, quem sabe...

-Capitão? – disse Clara.

-Melhor. Piloto Excelso!

Aos Jovens Aprendizes não era permitido fazer modificações no uniforme, mas Clara percebeu que Samuel havia costurado um pequeno bolso na parte interna. De dentro do bolso, tirou um boneco: um robzinho amarelo.

Chegavam agora a um canto mais quieto e arborizado, daqueles que eram raros em Gunther-7. Um rio corria, tranquilo. Samuel brincou com o robô por alguns instantes, sentado à margem do rio.

-Já te mostrei? Meu pai que me deu esse – ele disse.

Era um brinquedo simples, tosco até. Mas Clara colocou-o em cima de uma pedra e dobrou seus braços em direção ao céu, como se ele pedisse ajuda.

2

3

-Cuidado, os Artâmenas estão vindo! – ela disse.

-Eles estão destruindo tudo! – disse Samuel, e imitou com os dedos as garras dos Artâmenas.

-Mas espera – disse Clara – ele está vindo para nos resgatar!

-Quem? – disse Samuel, olhando à sua volta.

-O Capitão Samuel Navarro! – disse Clara, mostrando a língua.

Os olhos de Samuel brilharam; ele mudou sua posição. Agora, fingia que estava dentro da Starset, a nave super potente do Piloto Excelso. Apertou todos os botões no painel, que havia decorado, e massacrou centenas de Artâmenas que imaginava ali, à beira do rio, e que Clara, se esforçava para imitar, correndo para que Samuel não a alcançasse. Eu poderia ser o piloto, ela pensou, sou mais ágil que ele. Tão ágil que tropeçou em uma pedra, caindo de joelhos. Mas Samuel continuou; fingiu que jogava a Starset contra Clara, parando com seus punhos fechados a apenas alguns centímetros do rosto dela. Ela observava ele, com suas bochechas coradas. Samuel esticou então a mão para ajudá-la a levantar.

-Você é muito habilidoso – ela disse – Vai ser um grande Piloto Excelso um dia.

-Tomara – ele disse – Você também vai!

-É mais difícil meninas conseguirem – ela respondeu, pensativa – O seu nome é por isso também?

Samuel, quieto, fez que sim com a cabeça. Samuel Peynard havia sido o primeiro Piloto Excelso, faziam mais de quarenta anos. No momento mais crucial da Primeira Invasão, Samuel realizou o supremo sacrifício, lançando a Starset contra a Nave Mãe dos Artâmenas. O motor experimental de lítio da Starset produziu uma reação química explosiva com um elemento químico não-identificado, presente no reator dos Artâmenas. A Nave Mãe foi imediatamente destruída. Na época, não se imaginava que o sacrifício de Samuel se repetiria dali em diante, todos os anos.

- Seus pais têm grandes sonhos para você – ela disse, entregando o robô para Samuel.

- São meus sonhos, também – ele respondeu, e guardou o robô.

- Seu pai vai ter muito orgulho de você – disse Clara.

Ela logo se arrependeu do comentário; Samuel se retraiu imediatamente, escondendo o olhar.

-Ah, desculpa, Sam... eu...

-Tudo bem. Tem dois anos - ele disse - Ele fazia parte da linha de frente. Dos pilotos batedores. Dia 30 de junho. Eu tinha oito... não, nove anos.

Clara sabia, porque havia perguntado antes para Samuel, que essa era a data de seu aniversário. Ele levantou os olhos e reabotoou o uniforme.

-Preciso ir, senão vou me atrasar - ele disse, e abraçou Clara. Ela sentia o seu corpo quente, como se algo fervesse dentro dele.

Clara viu Samuel em pessoa apenas mais duas vezes. Alguns dias depois, ele recebeu sua carta da Academia das Asas e partiu para se tornar um cadete. Tinha então onze anos.

4

Só havia um problema: O Piloto estava desaparecido.

E ele escolheu a melhor época para isso, ela pensou, saindo do trem. O apartamento de Samuel ficava em um canto abastado da cidade, e o esquema de segurança surpreendeu-a: três portas com biometria, que ela só conseguiu atravessar por que já havia recebido anuência prévia. No saguão principal, um homem de cabelos brancos, seu corpo robusto espremido no uniforme azul-escuro do Estado Maior, a esperava.

-Inspetora Baumann - disse o homem; ela reconheceu a voz do General Garcia, com quem falara ao telefone - Permita-me conduzí-la aos aposentos do Piloto Excelso. Como você pode imaginar, Inspetora, esse caso está nos deixando muito preocupados...

-Por favor - ela respondeu, enquanto entravam no elevador - Pode me chamar de Clara. Você diria que o desaparecido deu alguma indicação anterior dos comportamentos que o levaram a fugir?

-Nenhum, Insp... Clara - disse o General - Eu o supervisionei pessoalmente na academia. Samuel sempre foi um aluno modelo. Tenho certeza que você sabe disso, pois entendo que vocês dois foram colegas de turma...

A porta do elevador se abriu.

-Faz anos - disse Clara, adentrando o apartamento.

Clara não sabia se o General estava certo quanto à Samuel, mas seu apartamento em todo caso era o complemento da personalidade que ele havia descrito: tratava-se de uma moradia simultaneamente espartana e luxuosa. A sala de estar se descortinava em uma sala de jantar decorada com um alto-relevo em marfim da Starset, ao lado da qual uma janela dava para uma vista gloriosa da cidade.

5

Clara foi de lá diretamente para o escritório, que ficava ao lado. Ali, como na sala de jantar, a disposição dos documentos sobre a mesa de trabalho era metódica; metódica demais, pensou Clara, como se Samuel tivesse certeza de que seriam buscados, e havia, portanto, arranjado os mesmos para distraí-la de outras pistas mais óbvias.

– Já vasculharam o histórico do computador pessoal dele?

– Sim, senhora.

– Alguma compra de passagem? Algo que possa indicar um possível destino?

– Samuel quase não fez viagens nos últimos anos. A preparação do Piloto Excelso, como você pode imaginar, é intensa – o General suspirou. – É a primeira vez que isso acontece...

– Mesmo? – perguntou Clara – Ninguém tentou fugir antes?

– Alguns até apresentam resistência – disse o General, titubeando – Mas, no geral, todos desejam cumprir seu dever. E uma fuga assim, de véspera, mas tão bem executada... Tenho que dizer que nem nisso Samuel faltou com o preparo.

Clara vasculhou os papéis sobre a mesa; manuais de voo, estudos sobre as Naves Mãe de anos anteriores... nada de útil. Estava pronta para desistir daquele cômodo, quando uma das pastas caiu do canto da mesa. Ao se abaixar para pegá-la, distinguiu algo debaixo do móvel. Esticou o braço e sentiu a forma rígida do plástico em sua mão. Puxou o objeto para ela.

Um robzinho de brinquedo.

– Algo de interessante? – disse o General.

– Sim – disse Clara – Sei exatamente para onde ele foi.

O chá de Carmela era quente e excessivamente doce, como quase tudo na sua casa, decorada com rendas e babados a perder de vista. Sentada à sua frente, Carmela sorria como se tivesse reencontrado uma velha amiga – e isso apesar de esta ser a primeira vez que Clara a via.

– Eu me sinto honrada de receber uma visita de uma velha amiga do Samuel aqui em casa – disse Carmela – Ele nunca fala da época da escola para mim. Era uma criança que gostava de segredos. Tem certeza que não quer mais chá?

-Acho que vou aceitar mais, afinal - disse Clara, e Carmela encheu sua xícara. Clara notou, sobre um dos armários onde Carmela foi buscar o açúcar, um porta-retrato: na foto, Samuel visitava o museu aeroespacial, acompanhado de uma Carmela muito mais jovem e magra. Ao lado dos dois, havia um homem sorridente de suéter. O pai de Samuel.

-Quer dizer que o motivo pelo qual ele sempre demorava para chegar em casa era que ficava brincando com você, né? - Carmela riu - Eu sabia que, no fundo, ele era levado. Mas nunca dei tanta bola, afinal as notas dele eram boas. O importante era que não se meteu em problemas.

Até hoje, pensou Clara.

-Tenho certeza que ele vai ficar contente de te ver - disse Carmela.

-Onde ele está?

-Lá em cima - disse Carmela, apontando para cima, com um sorriso tranquilo - É que é hora da história.

6

Clara subiu uma escada iluminada com luzes de Natal até um corredor estreito. Comparada com a cobertura de Samuel na cidade, a casa de Carmela era como uma caixa de fósforos, mas não deixava de ser aconchegante. Chegando ao final do corredor, Clara pôde ouvir uma voz: o eco grave de uma voz masculina.

-Os Artâmenas, então, precisavam usar sua arma secreta: O raio iônico...

-E aí o que o Samuel fez? - respondeu uma voz de criança.

Clara se aproximou da porta de onde vinham os sons.

-Fez o que ele tinha sido treinado pra fazer. Com toda a sua habilidade, ele conduziu a sua Starset para uma saída de ventilação da Nave Mãe...

Clara agora estava à frente da porta e examinou o quarto. Era, como o resto da casa, um cômodo modesto, banhado de luz por uma luminária de armação de cobre. A pouca mobília consistia de uma pequena cama e de uma estante de madeira recheada de livros de papel, do tipo que não se via mais tanto por aí; sobre o teto inclinado, ao redor de uma claraboia, estavam coladas dezenas de estrelas.

Deitada na cama, havia uma menina loira, que observava um homem sentado ao seu lado. O rosto do homem era um que Clara havia visto inúmeras vezes, sobretudo nos últimos

dias, quando as notícias de seu desaparecimento tinham se tornado mais frequentes. O homem continuou a contar sua história para a menina, que escutava tudo com um olhar de assombro.

-Ele já sabia que os mísseis seriam travados pelo escudo de energia – continuou Samuel – mas sua intuição dizia que o motor de lítio conseguiria perfurá-lo... Então, no momento certo...

Clara bateu na guarnição da porta. Samuel se virou no mesmo momento, e seus olhos se fixaram sobre Clara.

-...Ele fez uma decisão – disse Samuel.

-E aí? – perguntou a menina.

-E aí, eu conto o resto amanhã – disse Samuel, indo cumprimentar Clara.

-Quanto tempo – ele disse, e abraçou-a.

-Poxa – disse a menina, insatisfeita – Você sempre pára na melhor parte...

Com seu rosto firme e simétrico e seu corpo atlético, Samuel era ainda mais bonito do que nas fotos; mais bonito do que ela se lembrava. Ela retribuiu o abraço.

-Quem é, Samu? – perguntou a menina.

-Essa é uma velha amiga – disse Samuel.

-Muito prazer – disse Clara se aproximando da menina – Como se chama?

-Meu nome é Tássia – ela disse, e estendeu a sua mão.

-Muito prazer, Tássia! Meu nome é Clara. Me diz, o que você vai querer ser quando crescer?

-Eu quero ser Piloto Excelso, como o Samu – disse Tássia, e apontou para um minúsculo modelo da Starset sobre sua estante, entre os livros empoeirados – Quero ir lá em cima, e derrotar os caras maus, e ser uma heroína amada por todos...

-E agora você vai dormir – disse Samu, indo apagar a luminária.

7

-Samu - disse Tássia, quando Samuel já se virava para ir embora - Por favor, não desiste de voar não.

Samu olhou para Clara, e então se voltou para Tássia.

-Prometo - ele disse, antes de fechar a porta.

-Acredita que eu não contei nada pra ela? - disse Samuel, rindo. Ele caminhava com Clara pelo terreno da casa, que era verde e espaçoso.

-Eu acho que ela só adivinhou, antes da minha mãe. Essas crianças de hoje são terríveis.

-E porque, Samuel? - perguntou Clara, finalmente.

-Porque o quê?

-Porque, depois de tantos anos...

-Entendi. Porque esperei subir toda a hierarquia militar, passar por anos de um treinamento intenso e doloroso para, quando cheguei no auge da carreira, só então fugir? - Samuel riu - Eu acho que a gente precisa ter estado dentro do sistema... subido cada degrau, visto a Academia, os planos de guerra, para entender o quebra-cabeça completo, por assim dizer.

-E o que você entendeu?

-Simple. Que é tudo uma farsa.

-Samuel, não precisa ser radical...

-Clara, eu e você sabemos que essa história de Piloto Excelso... não tem nada a ver com ganhar a guerra - ele cuspiu - Se tivesse, já teríamos ganhado há muito tempo. Aliás, não te estranha que, em todos esses anos, ninguém tenha tentado negociar a paz com os Artâmenas? É só tentar a mesma coisa, uma vez por ano.

-Samuel, eles são uma raça guerreira... alienígenas irracionais...

-Mas nós também somos uma raça guerreira. Ou pelo menos viramos. Você já leu as teorias sobre porque os Artâmenas nos atacam todos os anos?

-Sim. Dizem que eles vivem em um asteróide super-povoado. E que essas guerras contra um inimigo de fora ajudam a manter a paz na sociedade deles.

8

-Sim. Dizem que eles vivem em um asteróide super-povoado. E que essas guerras contra um inimigo de fora ajudam a manter a paz na sociedade deles.

-É incrível que estudiosos possam escrever isso e não perceber a projeção que tá acontecendo. Amanhã, milhões de pessoas vão assistir, ao vivo, a destruição da Nave Mãe... milhões de alienados. É assim ano após ano... Alguém tem que parar com esse ciclo.

Samuel caminhava mais rápido que ela; ofegante, ela o alcançou. Estavam já longe da casa, à margem de um rio.

-Samuel, o que você quer com isso?

-O que eu quero é que a minha irmã não morra – exclamou Samuel, com raiva – Como meu pai morreu. Como eu vou morrer.

-Samuel – Clara disse, respirando fundo – Se você não for agora, milhões de pessoas irão morrer de qualquer forma. Você acha que é só você nessa guerra?

Samuel ficou quieto, e voltou seu olhar para o céu acima dos dois; para as estrelas.

-Você sabe que um dia isso tem que acabar – ele disse.

-Vai acabar um dia, eu tenho certeza – ela disse, meditando – Mas não com você. Infelizmente, o seu papel nisso foi escolhido há muito tempo atrás.

Samuel deu uma última olhada para a casa de sua mãe.

-Posso me despedir dela, pelo menos?

-Claro. Só não demore. Estarei esperando no carro.

Como todos os outros habitantes da colônia de Gunther-7, Clara assistiu ao grande sacrifício pela televisão. Câmeras haviam sido instaladas dentro do cockpit e nas asas da Starset, permitindo um nível superior de intimidade com o piloto se comparado com as ocasiões anteriores.

- O momento se aproxima – disse o comentarista. A câmera externa mostrava a colossal Nave Mãe se aproximando, seu exterior se contorcendo em um urro cibernético, enquanto uma profusão de tentáculos biotecnológicos se espalhava espaço afora.

9

Corte para a parte interna. Samuel, em seu uniforme vermelho: um herói clássico, imponente. Seu rosto rígido não deixa espaço para dúvidas, não treme; não demonstra emoção. Ele ativa as armas da Starset, realiza disparos para destruir as naves inimigas que se aproximam. Sua mão se demora sobre o botão da hipervelocidade.

– O Samuel, Piloto Excelso, está posicionando a nave – disse o comentarista, com sua voz untuosa.

Clara sabia que não. Ela estava olhando nos olhos de Samuel.

Ela viu as lágrimas.

As estrelas ao redor da nave se alongaram, transformando-se em milhares de lanças. Na tomada seguinte, a Nave Mãe desapareceu. Um flash ocupou toda a tela e, quando este se apagou, os detritos da grotesca espaçonave de guerra dos Artâmenas voaram em todas as direções.

Gunther-7 estava segura por mais um ano.

Clara mudou o canal, mas todos eles davam a mesma notícia. Uma sensação estranha tomava conta dela; ao invés de tranquila, se sentia sufocada. Decidiu sair à rua para tomar ar. Mas, lá fora, a sensação continuou. Para onde quer que olhasse, ela o via. Nos pontos de publicidade, todos os monitores exibiam o rosto de Samuel, austero e rígido. Clara caminhou em busca de um local mais calmo, mas quase não havia rua sem monitores. Parou, então, e observou o rosto de Samuel. E viu nele o rosto do garoto que conhecera, tantos anos atrás.

Um grupo de crianças, usando os uniformes azuis da escola, pararam logo atrás dela, e saudaram o piloto, gritando seu nome:

– Samuel! Piloto Excelso!

Clara tentou desviar o olhar, mas a imagem do rosto permaneceu com ela. Ela permaneceria por muitos anos.

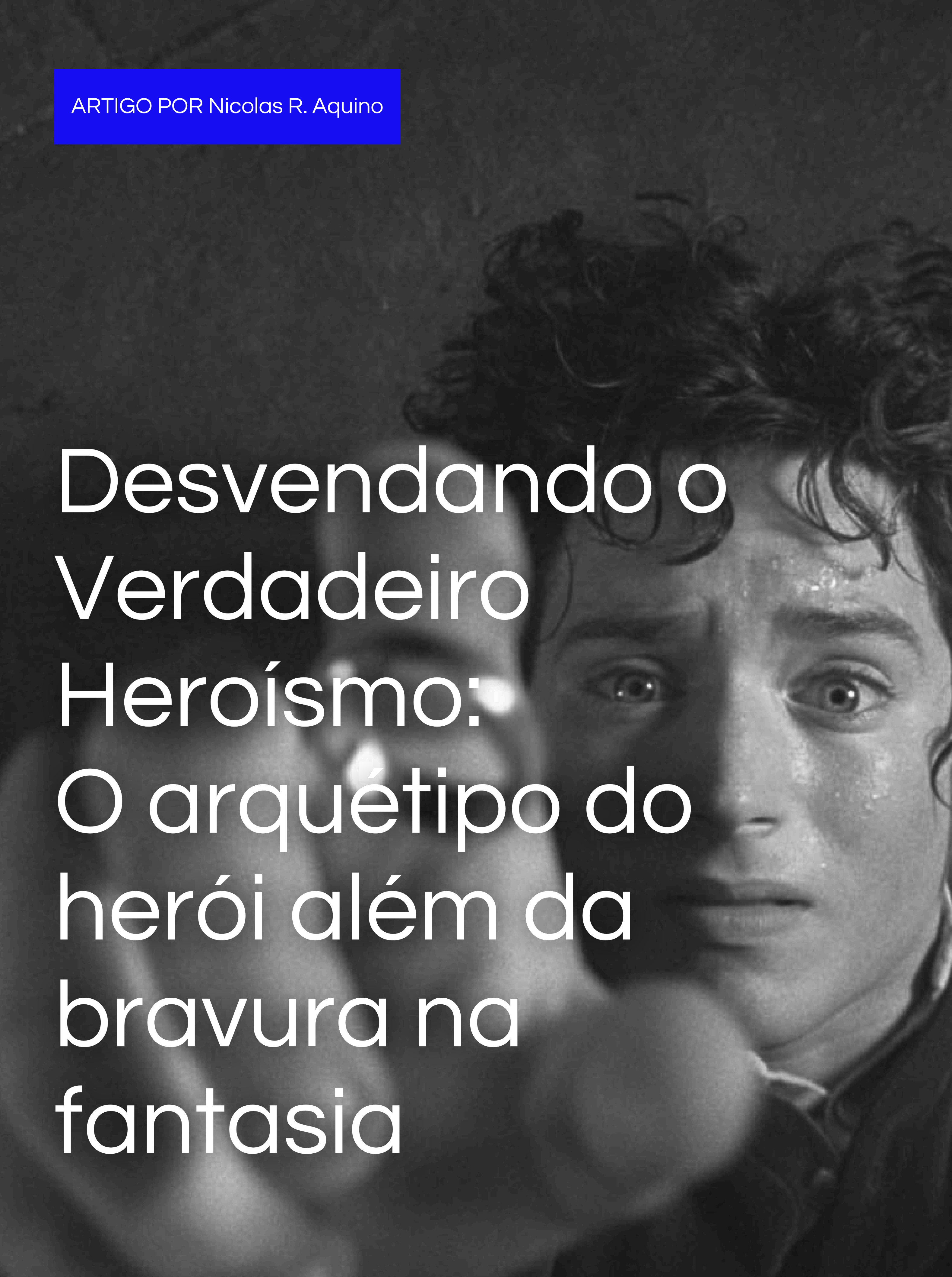
10



Franco Alencastro (1994)

Formado em Relações Internacionais pela PUC-Rio, procura criar histórias que unem cenários imaginários a reflexões políticas e sociais. Em 2020, estreou pela Plutão Livros com a ficção científica Starllite. Vive atualmente no bairro do Leme, ao lado de sua esposa e um trio de gatos sapecas.

ARTIGO POR Nicolas R. Aquino



Desvendando o Verdadeiro Heroísmo: O arquétipo do herói além da bravura na fantasia

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios, o arquétipo do herói tem sido uma figura central nas narrativas fantásticas, comumente motivados pela vontade de deixar sua marca no mundo, refletir os valores, aspirações e ensinamentos de suas culturas na busca pela paz e pela justiça.

Frequentemente guiados pela bravura e honra, esses heróis seguem a "Jornada do Herói", descrita por Joseph Campbell como um enfrentamento de desafios, monstros e vilões para alcançar a vitória e restaurar a ordem. Estes heróis podem ser figuras lendárias, como os da antiga Grécia; jovens detentores de grandes poderes mágicos; reis; domadores de feras; ou pequenos bolseiros, cada um exemplificando um arquétipo atemporal, inspirando a todos com suas aventuras épicas e jornadas de transformação.

Embora o arquétipo do herói seja baseado em alguns princípios e convenções, a ficção fantástica frequentemente movimentada as linhas do universo para apresentar heróis não convencionais, mas que são tão capazes, e às vezes até mais, do que os clássicos de armadura dourada e com sede de aventura. Estes heróis não convencionais não necessariamente seguem as mesmas regras, possuindo características e motivações mais complexas e, muitas vezes, moralmente ambíguas. A variedade de heróis ao longo da história é tanta que surge o questionamento de o que faz de alguém um verdadeiro herói.

Este artigo irá explorar e questionar o papel dos ditos heróis, desde os modelos clássicos até os menos convencionais, buscando entender se os valores e atitudes por eles tomadas configuram um real heroísmo. Usando de grandes protagonistas da literatura fantástica,

RESUMO

O presente artigo explora o arquétipo do herói na literatura fantástica, desde seus primórdios nas antigas epopeias até as suas representações contemporâneas. Ao analisar heróis clássicos como Gilgamesh e Aquiles, assim como personagens modernos, como Percy Jackson e Kvothe, o trabalho se propõe a investigar os desafios, os sacrifícios e as transformações enfrentadas pelos protagonistas ao longo de suas jornadas. Desde o chamado à aventura até as batalhas épicas, indo ao retorno à vida comum, examina-se como o heroísmo é retratado e questionado, revelando os verdadeiros significados por trás das façanhas na literatura fantástica.

Palavras-chave: *Arquétipo da Ficção Fantástica, Cultura Pop, Jornada do herói*

ABSTRACT

The present article explores the hero archetype in fantasy literature, from its origins in ancient epics to its contemporary representations. By analyzing classic heroes such as Gilgamesh and Achilles, as well as modern characters like Percy Jackson and Kvothe, the work aims to investigate the challenges, sacrifices, and transformations faced by protagonists throughout their journeys. From the call to adventure to epic battles, and through the return to ordinary life, it examines how heroism is portrayed and questioned, revealing the true meanings behind the feats in fantasy literature.

Keywords: *Archetype of Fantasy Fiction, Pop Culture, Hero's Journey*

investigaremos pelas nuances de arquétipos, estabelecendo quem são os verdadeiros heróis destas histórias.

O NASCIMENTO DE UM HERÓI

Considerando uma abordagem histórica, muitos consideram os semideuses gregos como os primeiros heróis do ocidente, mas o primeiro entre os heróis vem de muito antes. A Epopeia Gilgamesh é uma das mais antigas obras literárias conhecidas da humanidade, datando aproximadamente de 2100 a.C. a 1200 a.C. Nela, o herói é descrito como dois terços divino e um terço humano.

Gilgamesh é dotado de força e poder extraordinário. A Epopeia de Gilgamesh não só influenciou a literatura subsequente na região mesopotâmica, mas também teve um impacto em narrativas heroicas ao redor do mundo. Ela estabeleceu muitos dos tropos e arquétipos encontrados em mitos e histórias de heróis posteriores. Isso porque a jornada de Gilgamesh segue um padrão que pode ser identificado em muitos mitos e histórias subsequentes. Ele enfrenta desafios, faz alianças, sofre perdas e busca algo maior que si mesmo, sendo estas características centrais na construção do verdadeiro heroísmo.

Indo para Grécia, o que muitos acabam por considerar o verdadeiro começo do heroísmo, as primeiras obras literárias conhecidas, como "A Ilíada" e "A Odisseia", foram escritas por volta do século 8 a.C. Embora os mitos gregos partam de uma tradição oral anterior aos escritos de Homero, suas narrativas são cheias de figuras associadas à bravura, à coragem e a uma vida de heroísmo carregada de desafios e tragédias. Seus heróis partem do que é central nesse tipo de arquétipo, isto é, a busca por

deixar sua marca no mundo.

Nomes muito conhecidos como Odisseu, Aquiles, Perseu e, com certeza o mais famoso deles, Hércules são grandes figuras entre os predestinados heróis. Assim como os seres comuns (e incomuns, também), a história de um herói muitas vezes começa já em seu nascimento, ou em seus primeiros anos de vida. Hércules, diferente dos mortais e mundanos, demonstra uma inclinação a ser especial, assumindo o papel de "o escolhido" ainda na infância, tendo atributos fora do comum. Logo no começo de sua jornada, o herói provou ser forte como seu pai e estrangulou duas cobras com as próprias mãos.

A literatura fantásticas é cheia de casos como os heróis gregos, alguns mais diretos como Percy Jackson (Percy Jackson e os Olimpianos) que não só é filho de um deus, mas é um possível herói de uma profecia, que existe antes mesmo de descobrir que seria um herói. Da mesma forma, Clary Fairchild (Instrumentos Mortais), nascida do bem e do mal, antes mesmo de descobrir sua verdadeira natureza tem a missão de salvar um submundo, assim como muitos outros heróis que simplesmente têm suas jornadas arquitetadas.

Esses exemplos retratam aqueles que nascem predestinados a grandes feitos, o que deixa os questionamentos: até onde vai o heroísmo desses personagens? Eles são heróis porque querem salvar o mundo ou porque não têm a escolha de seguir outro caminho? Podemos atribuir os valores do heroísmo como uma bênção do destino ou como uma condenação de um futuro pré-estabelecido?

Os "nascidos heróis", muitas vezes impostos por suas condições acabam, sofrendo muito mais ao longo de sua jornada do que aqueles que escolhem o heroísmo e tornam aquilo uma motivação. Dos heróis mencionados acima,

Héracles, como parte de seus doze trabalhos, acidentalmente matou esposa e filhos; Aquiles foi marcado por sua "ira fatal" e seu destino trágico; Percy passou toda sua infância e início da adolescência lutando em nome dos deuses, perdendo aqueles que amava no caminho; Clary não teve chance de viver uma infância normal, já que constantemente alguma figura a afastava do seu mundo.

É certo que a jornada de um herói não é fácil, seu desejo básico é provar o próprio valor imposto por uma condição ou adquirido por meio de ações corajosas, mas ao mesmo tempo difíceis e carregadas de consequências, o medo da fraqueza, a vulnerabilidade e a iminente desistência os assombra. Mas, independentemente de ser um "nascido herói", uma pessoa comum com um destino de glória e grandeza, ou alguém que por meio de um laço ou ganho de poderes e habilidades especiais, todo herói sente o chamado à aventura.

O CHAMADO À AVENTURA

O chamado à aventura marca o início da jornada de qualquer herói. É quando nossa figura central é confrontada com a necessidade de deixar seu lugar de origem, aqueles que conhece e se importa e seguir rumo ao perigo iminente, cumprindo sua obrigação como herói. Esse chamado, dentro da jornada do herói, é o ponto de partida para sua transformação, adaptação e mudança, onde ele ou ela deve decidir se aceita ou recusa os desafios que estão à frente.

O chamado à aventura frequentemente vem a partir de uma circunstância inevitável, seja como um decreto dos deuses, a morte de uma figura importante, um grande perigo que está o perseguindo, a aparição de uma figura de mentoria ou às vezes o combo de tudo isso.

Para Héracles, o chamado à aventura veio na forma dos Doze Trabalhos. Odisseu, outro herói grego, foi chamado à aventura quando convocado para lutar na Guerra da Tróia, além de enfrentar uma longa e árdua viagem de volta para casa, cheia de desafios e tentações, que testam sua inteligência, coragem e determinação.

O chamado à aventura pode ser responsável por motivar muitos corações heroicos que desconhecem sua força. Para Tress, a garota do Mar Esmeralda, o chamado à aventura surge de forma inesperada. Vivendo uma vida simples em uma pequena ilha, envolta por um mar de esporos, a garota com o cabelo que parece feito de fios de ouro nunca imaginou que sua existência tranquila seria interrompida por uma necessidade urgente e pessoal.

Quando uma ameaça atinge a vida do garoto que Tress ama profundamente, ela é forçada a confrontar o medo e a ideia de que é só mais uma garota comum, e assumir uma postura confiante e ousada para sobreviver aos perigos de mares perigosos e a vida como pirata. Esse momento na vida de todo herói é aquele que inspira os que o estão acompanhando. As provações presentes nesse caminho moldam e fazem a fama do herói que se destaca por onde passa; é nesse momento que os heróis seguem sua estratégia básica: torna-se tão forte, competente habilidoso, quanto for possível.

Podemos ver essa transformação acontecer na jornada de quase todos os heróis, uns por meio de treinamento e outros pelo simples galopar de um pônei frequentemente interrompido pelos desafios do caminho. Um dos maiores, ou menores, dependendo do ponto de vista, heróis a provar dessa jornada cheia de transformação é Bilbo, o Bolseiro (O Hobbit).

O pequenino rabugento começa sua jornada de forma forçada, sem um pingote de vontade, mas,

como todos os outros de seu nome, com um senso de aventura internalizado. Bilbo, que a primeiro momento parece só atrasar o grupo de escolhidos por Gandalf, com o passar da aventura se torna o principal personagem a salvar e proteger seus companheiros do perigo iminente.

Muitos heróis não aceitam o chamado à aventura de bom grado, como o próprio Bilbo, e a relutância é uma resposta comum, motivada pelo medo do desconhecido, pelo desejo de uma vida normal ou pela dúvida sobre suas próprias capacidades. Porém, é a aceitação deste chamado que marca o início da verdadeira transformação do herói. Ao abraçar seu destino, o herói começa a jornada de autodescoberta, crescimento e realizações heróicas. O chamado, como dito anteriormente, marca o começo da jornada, e é aqui que seus atributos positivos e negativos são colocados em teste; onde o herói mais se sentirá perdido, vazio e solitário. Afinal, passado a empolgação ou perigo inicial, vem a percepção de que não se tem mais nada, não há para onde voltar e o único caminho possível é seguir em frente e concluir sua missão. Um dos perigos dessa jornada é a sombra do herói começar a ganhar força, algo que pode se desenvolver no seu habitat natural, o campo de batalha.

O CAMPO DE BATALHA

Chegamos ao famigerado campo de batalha, lugar escolhido pelos heróis para mostrar que todo o seu treinamento, as suas aventuras, traições e seus perigos não foram capazes de derrotar. Quando pensamos nos maiores feitos de um herói, automaticamente somos levados às lembranças de suas épicas batalhas, carregadas de ação, sangue, derrotas e vitórias. Essa associação direta vem da própria construção desse arquétipo que se prova como merecedor heroico durante o combate. Voltando à Grécia,

um dos heróis que melhor representa a sensação de estar em seu "habitat natural" no campo de batalha é o jovem Aquiles. Motivado por sua busca por glória e imortalidade, Aquiles é o principal guerreiro da "Ilíada", de Homero, filho da deusa Tétis e do mortal Peleu.

O jovem Aquiles viveu uma vida em prol de seu destino, soube muito novo que seria um dos maiores heróis da história e não demorou muito para aceitar o chamado, seguir a aventura até chegar no seu campo de batalha, Troia. Sua mãe o mergulhou nas águas do rio Estige ainda bebê, tornando-o invulnerável, exceto por seu calcanhar. Durante a Guerra de Troia, nosso herói demonstra bravura e habilidade, capaz de derrotar boa parte do exército troiano. Embora seus feitos durante a guerra sejam gigantesco, Aquiles, assim como seus semelhantes, deixa que uma sombra o persiga e alcance, gerando, assim, a sua desumanidade e uma necessidade obsessiva de vencer. Seu orgulho e raiva o levam a conflitos internos e externos; o jovem é marcado por sua "ira fatal" e seu destino trágico. Sua morte precoce, causada por uma flecha envenenada que atinge seu calcanhar, é uma lembrança constante da fragilidade humana presente nos mais diversos arquétipos dos heróis.

Isso porque, ao longo da história da fantasia, muitos heróis como Aquiles também sucumbiram ou perderam muito no campo de batalha. Por exemplo, enquanto Bilbo perdeu apenas sua mobília, o que para um hobbit é uma perda significativa, Simon Snow (Sempre em Frente) perdeu tudo o que o tornava especial, levando-o a uma depressão severa. No pior dos casos, como Nimona, a heroína perde a própria vida pelo bem maior, em um sacrifício heroico que muitas vezes nem é reconhecido.

Mesmo para os mais poderosos, destemidos e corajosos, o campo de batalha não é um lugar fácil. Muitos perdem aquilo que os torna heróis

no meio do caminho, por acharem que os desafios enfrentados os tornam incapazes do fracasso. O campo de batalha é um lugar trágico, repleto de uma aura de dor e tristeza. Ao meu ver, é como uma faca de dois gumes: O herói que chega em seu habitat natural e que cumpre seu destino, mas está fadado a perda de algo que nem a fama e as riquezas adquiridas podem recompensar; mas há a sua humanidade e a chance de voltar atrás. Para muitos heróis, o campo de batalha, os combates, as guerras, os torneios, etc, representam o ápice de sua jornada, mas também um ponto de inflexão. A perda de algo fundamental – seja a vida, a humanidade, ou um sentido de propósito – pode levar a uma profunda transformação ou devastação. O que acontece com um herói após o fim da batalha?

O HERÓI AINDA É UM HERÓI AO FIM DA AVENTURA?

Chegando ao fim de sua aventura, é esperado que nossos salvadores tenham o tão aguardado “final feliz”. Mas trago o questionamento: como seguir a vida depois de concluir aquele que foi seu propósito para vida inteira? Se muitos já nascem heróis, como saberiam viver uma vida comum?

Acontece que a maioria das obras de fantasia não retratam a vida dos heróis após seus anos de aventura e glória, talvez porque muitos não chegam a voltar às suas vidas, e os que voltam estão completamente mudados e desgastados após toda adrenalina de suas jornadas.

Voltando aos clássicos, temos o astuto e engenhoso herói da "Odisseia". Odisseu após a vitória na Guerra de Troia decide retornar para Ítaca, sua terra natal onde deixou esposa e filho. Odisseu enfrenta uma série de obstáculos que prolongam seu retorno para casa por dez anos;

ele lida com monstros, deuses hostis, o Ciclope Polifemo, a feiticeira Circe, e as sereias. Quando finalmente chega a Ítaca, é obrigado a voltar disfarçado de mendigo para observar a situação e tentar colocar a situação em ordem novamente, e mesmo após toda a sua odisseia o herói precisa passar por mais uma série de desafios para conseguir viver uma vida tranquila com sua esposa Penélope e seu filho, Telêmaco.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O arquétipo do herói vai muito além dos moldes pré-estabelecidos. Busquei trazer uma quantidade significativa de personagens que se consolidaram como os heróis de suas histórias, mas que nem por isso trilham apenas caminhos de coragem e bravura. Heroísmo, este que entendo como a chama que move essas figuras e as guia, mesmo sabendo que o fim está cada vez mais próximo, e que, muitas vezes, o que vem depois não vale a pena. Do clássico ao não convencional, os ensinamentos deixados pelos heróis são atemporais. No fim, todos queremos ser um pouco heróis.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Cholsamaj Fundacion, 1989.

DA SILVA, Francisco Alison Ramos. *O Hércules de Sófocles: um monstro ou o herói civilizador?*. *Cadernos de Letras da UFF*, v. 28, n. 56, p. 83-99, 2018.

SANTOS, Carlos Ferreira. *O mito de Hércules: aspectos da tradição literária e inovações no Hércules de Eurípides*. *Máthesis*, n. 7, p. 9-32, 1998.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro, Ampersand Editora, 1997.

Nicolas R. Aquino

(2004)



É publicitário e leitor apaixonado nas suas horas vagas. Ama uma boa xícara de café, livros de fantasia, cultura geek e curiosidades sobre dinossauros.

Valeu por especular

até o mês que vem!

Todo o conteúdo desta revista será postado no blog do site. Sinta-se à vontade para comentar e criar uma rede de especulação por conta própria!

www.revistaespecular.com.br/blog

Editoração por BIANCA DE SOUZA
GABRIEL MELLO
MATHEUS MACIEL
NICOLAS R. AQUINO

Design e diagramação por GABRIEL MELLO