



A Construção dos Símbolos e a Linguagem do Jogo no Filme Uma História de Amor e Fúria¹

Murilo Gabriel Berardo BUENO²
Raquel de Paula RIBEIRO³
Faculdades Alves Faria - ALFA, Goiânia, GO

RESUMO

O Artigo proposto tem como intuito analisar a construção dos símbolos, arquétipos e a influência da linguagem do jogo no filme Uma História de Amor e Fúria (Bolognesi, 2013). Essa produção, que é estruturada a partir de uma linguagem híbrida que mistura o cinema de animação com elementos do videogame, possui como característica a composição do perfil psicológico dos personagens a partir de arquétipos que são, na realidade, uma releitura das origens culturais dos grupos étnicos brasileiros e que trazem influências da estética do videogame e das novas tecnologias. Levando em conta o conteúdo discursivo do filme aqui escolhido como objeto de estudo, a construção dos personagens e os signos presentes na diegese, foram desenvolvidas análises a partir da interdisciplinaridade dos estudos sobre arquétipos, da linguagem cinematográfica e dos estudos midiáticos.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; arquétipo; narrativa cinematográfica; narrativas transmídia; games.

A linguagem do jogo e o cinema contemporâneo

O cinema implica geralmente em construções narrativas que, como manifestação artística e cultural que são, não poderiam deixar de ser indissociáveis de seu momento histórico e sociedade. Há anos que o cinema se encarrega de modificar o pensamento humano acerca de assuntos variados e pode traduzir em forma de história aquilo que antes seria subversão, ousadia.

“É apenas na medida em que a obra é capaz de estabelecer um tal vínculo orgânico e ininterrupto com a ideologia do cotidiano de uma determinada época, que ela é capaz de viver nessa época [...]” (BAKHTIN, 1999, p. 119). A concepção de vínculo e de representação social no caso do cinema nos permite analisar de forma eficaz um sistema simbólico e linguístico (que não deixa também de ser simbólico) que traduz as

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás, UFG, email: murilobuenomestre@gmail.com

³ Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás, UFG, email: raqueldepr@gmail.com



referências do sistema vigente e de outras áreas da cultura para dentro do espaço diegético.

Um filme como *Uma História de Amor e Fúria* (Luiz Bolognesi, 2013), brasileiro pertencente ao século XXI, não deixa dúvidas quanto à sua referência histórica no momento que aproxima muito a sua linguagem da lógica do jogo e dos videogames, tão contemporâneos e indissociáveis de nosso tempo. Ao narrar uma história brasileira por outro viés, o daqueles excluídos da história oficial, o diretor Luiz Bolognesi constrói símbolos diferentes daqueles comumente utilizados nos filmes de animação e no cinema nacional, enriquecendo e transformando a linguagem cinematográfica.

A narrativa como história contada e recontada

O filme *Uma História de Amor e Fúria* narra a história do Brasil passando por três momentos históricos e um futuro. Inicia-se em meados de 1500, próximo ao descobrimento do Brasil, possui um segundo momento por volta de 1800 onde ainda existia um regime escravista no país, um terceiro período que se passa na época da ditadura militar em 1968 e, por fim, uma projeção do futuro do país, em 2096. Em todos eles, a história é contada através dos olhos do Guerreiro imortal, personagem de Selton Melo, e narra a sua empreitada contra o deus do mal, Anhangá.

O personagem principal possui um nome para cada época em que vive: Abeguar em 1566, Manoel Balaio em 1825, Cao em 1968 e João Cândido em 2096. Todas as existências humanas do personagem são interligadas por uma existência como pássaro, onde o personagem pode voar livremente em busca de Janaína, seu amor desde a primeira vida humana. Apenas a mulher possui o mesmo nome durante todo o filme, Janaína.

Nesse caso dos nomes temos uma alusão à fortaleza, representada na figura de Janaína, que remete à persistência e à força de caráter. Ela que não foi incumbida de lutar contra Anhangá sustenta o Guerreiro Imortal por toda a trama. Na busca por ficar com o seu amor, ele permanece na luta. Na última existência do personagem, em 2096, ela é uma garota de programa e ele se sente derrotado, satisfeito com o amor pago uma vez por semana, mas ela mostra a ele a luta que ele próprio deveria comprar e o “desperta” de sua situação letárgica no momento que dá um golpe no homem mais poderoso da cidade. Dessa forma, Janaína representa o motivo pelo qual o jogador não



pode desistir de sua vida, da mesma forma que princesas e plebeus tem feito há anos nos videogames.

O primeiro videogame doméstico surgiu na década de 80 e conquistou as crianças sob a forma de brinquedo desde o seu lançamento. A possibilidade de fazer escolhas e mudar o rumo de um personagem baseado apenas na própria habilidade promete uma sensação de recompensa pela luta e esforço empregado. Certamente o personagem de videogame mais famoso de todos os tempos se chama Mario da série *Super Mario Bros*, iniciada em 1985 pela empresa japonesa *Nintendo*. O personagem é um encanador que vive no Reino dos Cogumelos e que possui a eterna incumbência de salvar a Princesa *Peach*, sequestrada pelo vilão *Bowser*. Assim como a série *Super Mario Bros*, vários outros jogos eletrônicos da época e subsequentes surgiram contando a mesma história, com personagens femininos indefesos e personagens masculinos socialmente inexpressivos em busca de uma maneira de resgatá-las.

The goal is the specific outcome that players will work to achieve. It focuses their attention and continually orients their participation throughout the game. The goal provides players with a sense of purpose. The rules place limitations on how players can achieve the goal. By removing or limiting the obvious ways of getting to the goal, the rules push players to explore previously uncharted possibility spaces. They unleash creativity and foster strategic thinking. (McGONIGAL, 2011, posição 452 – 470)⁴

No caso do filme *Uma História de Amor e Fúria*, a impressão que temos ao início do mesmo é que a clássica narrativa dos videogames se repetirá, que a produção audiovisual nos levará de existência em existência do personagem principal salvando a personagem Janaína. Essa é a empreitada fracassada que o personagem empreende por todo o tempo de luta contra Anhangá; no entanto, o que o filme nos mostra com o passar dos tempos é que o que acontece é exatamente o contrário, que a personagem Janaína é quem “salva” o Guerreiro Imortal pelo simples fato de existir e persistir na luta.

Esse tipo de percepção nos faz repensar a narrativa clássica dos videogames e nos dá uma nova perspectiva sobre o *life* do personagem e o *game over*, uma vez que é o amor da “princesa indefesa” que mantém o personagem central lutando e que a luta da

⁴ “ A meta é o marco específico que os jogadores trabalharão para atingir. Ela foca sua atenção e orienta continuamente sua participação ao longo do jogo. A meta dá aos jogadores um senso de propósito. as regras colocam limitações na forma como os jogadores podem alcançar a meta. Ao remover ou limitar as maneiras óbvias de obter a meta, as regras forçam os jogadores a explorar espaços antes descartados. Elas liberam a criatividade e levam ao pensamento estratégico.” (tradução livre)



princesa nunca (ou quase nunca) é colocada em perspectiva. Existe nesse caso uma nova significação para a perda da vida e o *game over*. Ele representa não só a falta de habilidade do jogador que conduz a trama, mas também o eterno desapontamento e aprisionamento daqueles que são importantes para esse personagem.

No caso do filme de Bolognesi, o *life* (ou a vida) do personagem é estendida infinitamente, não existe um *game over*. Sua existência passa a ser um apanhado de missões que ele vai cumprindo ao longo dos anos. No momento que lhe falta Janaína ele se transporta para a existência de pássaro e assim permanece até que a encontre novamente, mas nunca morre de fato. Essa narrativa sem *game over* se assemelha aos jogos de aventura atuais, onde o esforço do personagem vale mais do que sua contagem de vidas. Jogos como *Rayman Origins*, lançado em 2012, não mais buscam a marcação das vidas do personagem nos números, em vez disso, intensificam o esforço fazendo com que a jornada seja cada vez mais difícil e o esforço recompensado com o simples concluir de cada fase. Isso representa o que James Carse (1986) chamou de jogos infinitos.

McGonigal (2011) diz que todo jogo, independente de sua configuração e à parte do gênero se constrói com base em quatro princípios: uma meta, regras, *feedback* e participação voluntária. Esse sistema mantém o jogador preso à trama e às suas recompensas ao longo do tempo em que se joga o jogo.

No filme, a meta é primordial para o andamento da trama, assim como acontece em um jogo. No entanto, como em tantos jogos, especialmente os do gênero RPG, o jogo é infinito; combater Anhangá, personificado em todos aqueles tidos como vilões, mas que são seres opressores da sociedade, é uma meta praticamente impossível, pois ele sempre existirá dentro de cada um dos seres humanos. O que os personagens de *Uma História de Amor e Fúria* se distanciam um pouco dos jogos eletrônicos, nesse ponto, a ideia de que a paz deve voltar a reinar não é o objetivo primeiro, pelo simples fato de ser impossível alcançá-lo; mais importante aqui é a busca pela harmonia e pelo equilíbrio entre o bem e o mal.

A balança entre bem e mal permeia todo o filme, uma vez que esse tenta nos compelir a um olhar diferenciado sobre a história do Brasil, subvertendo o papel dos clássicos heróis nacionais pelo papel do homem comum e do oprimido, muitas vezes tido como o vilão, o revoltoso, o “perturbador da paz”, quando muitas dessas minorias representadas no filme apenas apresentavam resistência, não revolta. Aqui entra o segundo ponto discutido por McGonigal (2011), as regras.



As regras do jogo na trama são extremamente simples, como as propostas pelas narrativas de *videogame*: não permitir que o mal triunfe, não desistir de lutar e buscar o amor sobre todas as outras coisas. Não permitir que o mal triunfe não significa modificar a história a ponto dele não existir, pois, como dito anteriormente, isso não é possível, apenas significa não permitir que o mal subjugué os seres humanos de bem. No momento em que o mal começa a triunfar, é exatamente o ponto onde o personagem inominado do nosso futuro desiste de uma luta que considera perdida antes mesmo de iniciar. Sem luta não há resistência e sem resistência, não há jogo. O personagem do Guerreiro Imortal percebe então que nunca poderá deixar de lutar e que essa luta não é só dele, mas de todos. É exatamente no momento que percebe isso que o personagem se liberta e consegue voar novamente sob a forma humana como havia previsto o pajé de sua tribo quando lhe atribuiu o poder de se transformar em pássaro.

Portanto, o Guerreiro Imortal percebeu que a meta final não era vencer o mal, mas recobrar o equilíbrio do mundo, a fim de mantê-lo avançando e assegurando a sua existência. Além disso, o personagem percebe que apenas o amor (uma mensagem bastante clichê presente em inúmeros jogos de *video game*) pode nos manter na luta e pode equilibrar o mundo para evitar sua ruína.

O *feedback* presente no filme se apresenta na forma da constante percepção de fracasso do personagem, o que não encoraja muito os jogadores nos jogos eletrônicos. No entanto, ao avançarmos na trama audiovisual e na vida cada vez mais desmotivada do personagem, percebemos que todas as infortunas tentativas de sobrepujar o mal é que mantiveram a possibilidade de equilibrar as coisas. Uma mensagem que pode parecer mórbida e fatalista, mas que não passa de uma constatação que se aproxima do real, uma vez que não é possível dois lados em guerra vencerem, um precisa ser derrotado para manter a ordem. O feedback então reside na persistência novamente e na certeza de que o Guerreiro Imortal e Janaína estão tão ligados que se encontrarão novamente em algum momento e poderão lutar juntos para manutenção do equilíbrio social.

Ainda na questão do equilíbrio, o filme faz uma crítica à nossa sociedade atual e à necessidade de individualização que sentimos hoje. Nesse aspecto se encontra o “cada um por si” e essa prerrogativa pressupõe o não pensar na coletividade e por isso mesmo, já sermos de forma inata propensos ao descontrole e a desarmonia.

Em tese, toda iniciativa de assistir um filme é voluntária, mas a questão do jogo da qual trata McGonigal (2011) não diz respeito a iniciar o jogo (ou o filme), mas a continuar nele. Nesse aspecto, *videogame* e filme se aproximam enormemente, variando



apenas do grau de comprometimento que cada trama incita no espectador. No caso de *Uma História de Amor e Fúria*, são os símbolos construídos ao longo da trama que permitem que o filme seja penetrado pela lógica do videogame, transformando sua narrativa e linguagem em substancialmente real, apesar de mágico.

É importante ressaltar que a mágica aqui acontece sempre externa ao personagem. Ele é o escolhido para lutar contra Anhangá e por isso é agraciado com a perspectiva de voar tanto sob a forma humana como sob a forma de pássaro. Como acontece com inúmeros personagens de *video game* que não são mágicos. O filme deixa exposto que existem forças maiores agindo entre os seres humanos e que essas são capazes de transformar todo o “passar de fases” do herói em algo insignificante ou inexistente. A mágica extracorpórea nos permite ter consciência da humildade do Guerreiro Imortal, como faz com personagens como Link (*The Legend of Zelda* – 1986 – Atual) criado pela Nintendo em uma série de jogos muito bem-sucedidos, onde o destino da humanidade está nas mãos de um simples mortal, enquanto os grandes deuses tratam de assuntos de maior magnitude e observam de cima a luta que se passa na “arena” ou na Terra.

A noção arrebatadora da insignificância do herói nos permite aproximar do mesmo, sentindo suas dores como algo real e humano. No final das contas, existe uma responsabilidade enorme por parte do Guerreiro Imortal quando este aceita lidar com desafios maiores do que si mesmo, que fogem da sua alçada, lhe causando um transtorno eterno, quando ele só queria viver bem com a mulher amada. Essa empreitada, assim como os demais símbolos presentes no filme, pode ser encarada como uma metáfora das provações que os seres humanos precisam passar ao longo das vidas e transcreve uma narrativa bastante clássica, focada na supremacia dos deuses e na decisão divina acima de todas as outras.

A importância dos símbolos, arquétipos e estereótipos na construção dos personagens.

Os estudos de Freud (1897) sobre a economia da energia psíquica que originaram os estudos sobre a libido fizeram com que Jung repensasse suas teorias e seguisse outro caminho, percebendo a libido como qualquer tipo de energia e não apenas energia sexual, como pensava Freud.

A partir desse momento há um reposicionamento dos estudos de Jung que caminham para a postulação da existência do inconsciente coletivo e dos aspectos



relacionados às religiões, aos estados de consciência e ao misticismo existente. Para Jung (1964) a libido pode ser transformada e ressignificada em diversos estímulos, não apenas sexual. O estudo do inconsciente coletivo deu início ao trabalho sobre os arquétipos e criou outra forma de pensamento. Essa ruptura influencia a própria Associação Internacional de Psicanálise, que se divide quando Jung deixa a presidência. A teoria Junguiana é intitulada a partir daí de psicologia analítica para se diferenciar da teoria Freudiana.

Carl Gustav Jung aprofunda seu viés de pesquisa e busca a compreensão dos mitos universais, suas influências na estruturação do imaginário social e dos símbolos inconscientes.

Segundo Jung (1964):

O que chamamos símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica uma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós (p.20).

O autor faz essa conceituação e em seguida afirma que alguns motivos visuais têm o poder de acessar a formação inconsciente e arquetípica humana de modo a reorganizar as ideias estruturadas por meio de imagens e resignificá-las. Ele considera essa compreensão imagética como uma característica inata do ser humano que tende a compreender e se expressar culturalmente dessa forma.

Mediante essas afirmações de Jung, pode-se dizer que a acepção das imagens, palavras e sons no conteúdo midiático em geral e especialmente no cinema, vai muito além do que é percebido pelo espectador ao receber uma hiperestimulação visual e sonora.

Os diretores de filmes de ficção ao utilizar os aparatos da imagem e do som para representar todas as intrincadas redes de relações que conduzem a narrativa, terminam por comunicar-se com uma linguagem metafórica que expressa a personalidade dos personagens, as situações de conflito, seu posicionamento e visão de mundo em relação ao assunto abordado.

Os símbolos utilizados como estruturantes da obra cinematográfica têm influência na compreensão inconsciente do espectador e no reforço ou subversão de padrões arquetípicos de sua psique. Segundo Jung, “mesmo quando os nossos sentidos reagem a fenômenos reais, a sensações visuais e auditivas, tudo isto, de certo modo, é transposto da esfera da realidade para a da mente.” (1964, p.22).



Esses ícones plásticos são tudo o que diz respeito à sensação e, no caso do cinema, falam não só pelo discurso verbal, mas pelas cores, tipo de objetiva utilizada para registrar cada cena, forma de interpretação dos atores, características dos personagens, entre outros. Ao entrarem em contato com o inconsciente do espectador, esses elementos deslocam as estruturas dos arquétipos que compõem a subjetividade desses indivíduos. Jung (1964) define arquétipos como “resíduos arcaicos ou imagens primordiais”. Esses arquétipos são “representações conscientes ou tendências que as pessoas têm de elaborar conceitos de forma simbólica através da mente” (p.68).

São formas surgidas instintivamente em nossa consciência. Essa construção psicológica varia de acordo com cada indivíduo, mas mantém um padrão original, um significado comum, pois está relacionada ao imaginário social ou inconsciente coletivo, como se os seres humanos de determinado grupo tivessem uma probabilidade de interpretar por meio de imagens emblemáticas as sensações transmitidas pelas situações experimentadas.

Embora a habilidade de compreensão e comunicação através de imagens figurativas seja inata aos seres humanos, esses padrões estabelecidos culturalmente são uma predisposição dos seres humanos de criar intuitivamente impressões de forma figurada, que mesmo não tendo a mesma representação, fazem menção a uma forma psíquica simbólica com tendência semelhante.

Essa formação é composta por elementos de significação simbólicos comuns que não são racionais, mas subjetivos, embora tenham um forte significado no campo da representação. A essas alegorias inconscientes, que são a manifestação dos instintos através de imagens, dá-se o nome de arquétipos. Acrescenta Jung que “as estruturas arquetípicas não são apenas formas estáticas, mas fatores dinâmicos que se manifestam por meio de impulsos, tão espontâneos quanto os instintos.” (1964, p.20).

Essa explicação de Jung revela que os arquétipos estão em constante processo de reestruturação, de acordo com cada indivíduo. Por haver uma grande variedade de cada motivo, os seres humanos tendem a adotar diferentes arquétipos como referência do seu inconsciente e a representá-los de diversas formas no campo da arte, principalmente no cinema.

Dessa forma, pode-se afirmar que arquétipo é a tendência que os seres humanos apresentam de criar modelos figurativos no inconsciente e materializa-los nas manifestações culturais, como, por exemplo, as várias representações da mulher como deusa, mãe, sereia, dentre outros.



No filme de animação *Uma História de Amor e Fúria* é possível identificar formas arquetípicas que evidenciam seu caráter político, por narrar a história do Brasil a partir de diversos símbolos que estruturam as múltiplas fases dos personagens, os quais vivem na tentativa de cumprir sua missão, de fazer justiça e superar as desigualdades.

A produção audiovisual é direcionada ao público adulto por ser permeada de cenas de violência, sangue, estupro e algumas nuances de erotismo, da mesma forma que ocorre nos games de RPG e jogos de tiros em primeira pessoa. Há um claro incentivo à mobilização social e a luta armada por parte da população, que deverá transcender tanto os mecanismos de violência e opressão existentes no país, quanto as diferenças da má distribuição de renda que leva milhares de pessoas a viverem em extrema pobreza.

Segundo Mendonça (2010):

A profusão de imagens e significados que circulam na sociedade contemporânea interferem na constituição do imaginário das pessoas, seduzindo-as e induzindo-as a compartilharem uma mesma visão de mundo. Ela se dá mediante o processo de seleção do que vai ou não ser divulgado, a ênfase em determinados assuntos, a escolha dos temas a serem representados, a omissão ou camuflagem de certas imagens, apresentando-as como boas e más, revelando assim preferências e hierarquias sociais ao optar por determinadas construções narrativas e não outras; ao escolher determinada perspectiva política, e não outras.

Esse pensamento da autora diz respeito à inexistência de neutralidade do discurso midiático, pois todo o conteúdo veiculado foi construído previamente visando atingir determinado público e persuadi-lo a se identificar com ideias e os assuntos abordados.

Um exemplo desse discurso político se passa em uma cena da cadeia, durante a vida do protagonista na ditadura militar, em que um preso subversivo ao regime está lendo Maquiavel na cadeia e chega a comentar que o autor incentiva o enfrentamento de forças políticas a partir da violência física, se necessário. Esse engajamento político é marcante em todas as fases, ou existências, experimentadas pelos personagens principais.

Essas vidas, assim como nos games, estão relacionadas a uma tarefa a ser executada tanto pelo protagonista, quanto por sua companheira, pois os dois estão interligados por um arquétipo de predestinação e o elemento principal de união desses personagens é o amor eterno e o reencontro em suas existências. Essa ligação afetiva de ambos se transforma em instrumento de luta na eterna tentativa de transcendência das injustiças sociais enfrentadas pelo povo brasileiro.



O filme é estruturado a partir da subversão do arquétipo do herói. A narrativa aborda outra perspectiva da história do país, contada a partir de heróis que remontam suas origens étnicas, culturais e raciais, fato que traz a cultura como elemento de transcendência de obstáculos.

A cultura indígena é marcante na narrativa e pode ser interpretada a partir de símbolos como o pássaro; o Anhangá, que na cultura tupinambá representa o mal; e Munhã, que significa Deus que conduz o povo a uma terra sem mal.

A simbologia do pássaro no filme pode ser interpretada como a representação arquetípica da liberdade inerente a Alma, que entre as vidas ou fases, pode olhar as situações por cima e reavaliar sua trajetória, fracassos, e erros.

A escolha do animal está relacionada ao xamanismo e às crenças do povo tupinambá, e denota a intenção do diretor Bolognesi em representar as verdadeiras origens brasileiras e fazer uma reconstrução do arquétipo do herói, que em todas as vidas do personagem faz parte do “povo”, subvertendo os relatos dos livros de história que sempre atribuem esse título aos colonizadores europeus, militares, ou políticos, constantemente reverenciados em terras brasileiras.

Nesse sentido há uma desconstrução do mito do descobrimento e das origens identitárias da população brasileira pelo fato de que mesmo que esse personagem tenha vários “avatares” ou representações, de acordo com o contexto histórico que vivencia, sua essência se mantém. Por isso o fato de se transformar em pássaro após cada morte. Essa metáfora constituída pela simbologia da ave evidencia o questionamento que o diretor do filme faz acerca das origens do povo brasileiro e mostra que a verdadeira raiz étnica, cultural e identitária do país é indígena.

HALL (2000) afirma que a partir das representações simbólicas formamos nossa visão de mundo, negociando nossos valores com aquilo que está sendo apresentado nos meios de comunicação para nos reconhecermos enquanto sujeito.

Esse pensamento de Stuart Hall refere-se ao fato de que o cineasta utiliza o processo de identificação do espectador com a narrativa fílmica para tentar alterar suas identidades, pois ao construir um texto visual esse diretor aborda, na diegese, assuntos relacionados ao discurso persuasivo e à visão de mundo que ele deseja transmitir ao espectador, por saber que as identidades estão em constante processo de deslocamento e construção.

Hall também afirma que “A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que



é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros” (p.38).

Os arquétipos de heroísmo são desconstruídos, a partir do momento em que representantes da luta popular, pertencentes a grupos subalternos, emergem na narrativa. O próprio nome do personagem revela esses ícones marcantes da história do Brasil que até então permaneceram invisíveis por fazerem parte de grupos minoritários. Em sua vida como indígena, o protagonista possui o nome de Abeguar; como negro, ex-escravo e subversivo do Maranhão, na luta da Balaiada, ele recebe o nome de Manoel Balaio; em sua existência como estudante que se tornou guerrilheiro da ditadura militar e que após deixar a prisão virou professor de história com o intuito de disseminar sua luta, é chamado de Carlos estrada (Cao); no Rio de Janeiro de 2096, se chama João Cândido (Jornalista). Esses nomes, de origem popular, revelam a relação do personagem com cada momento histórico abordado no filme.

A narrativa, contada a partir de um brasileiro com nomes comuns, narrada em primeira pessoa, amplia a sensação de identificação do espectador com os personagens.

MACHADO (2007) afirma que, o processo de identificação do sujeito com os meios audiovisuais, games e suportes digitais pode ser chamado de imersão.

Da mesma forma que nos jogos em rede e dos games, o processo de imersão ocorre no filme pela identificação com os personagens, que são pessoas comuns, representantes do povo, pela narração em off e pela linguagem híbrida, que combina elementos do videogame, cinema de animação, jogos de RPG, etc.

A protagonista, diferentemente de seu companheiro, mantém o nome de Janaína durante toda o desenrolar da trama, mesmo que tenha mudado de fase (se compararmos o filme à estética do game) ou existência, fato que propicia o seu reconhecimento tanto pelo seu companheiro, que a busca em suas sucessivas vidas, quanto pelo expectador.

Além disso, esse nome de origem africana, relacionado ao arquétipo da sereia, se materializa dentro da umbanda e do candomblé como Iemanjá, a rainha do mar, que possui força, grandeza e cujo nome tem o significado de ousadia, espírito competitivo, independência, força de vontade e originalidade.

Esses aspectos marcam o perfil psicológico de Janaína, eterna guerreira que se reinventa constantemente e não desiste de sua tarefa, mesmo que essa luta tenha como preço a perda de sua vida.

Em todas as vidas o arquétipo do mal é representado por Anhangá, força negativa da destruição presente na cultura tupinambá. Há uma resignificação do



arquétipo do vilão brasileiro e o questionamento de alguns heróis da história do Brasil, como a figura de Marechal Deodoro da Fonseca, transformado na narrativa de herói a vilão, por suas características opressoras e ter liderado massacres e genocídios contra os heróis do povo.

Outro arquétipo presente no filme é do feiticeiro, que se materializa no poder do velho xamã tupinambá de revelar o destino do personagem principal e atribuir à ele o poder da eternidade e da missão a ser cumprida. A presença e inspiração do feiticeiro inspiram o protagonista em diversos estágios do filme, inclusive em suas visões acerca do seu destino, já em sua última vida no Rio de Janeiro, atuando como momento elemento decisivo na luta contra o mal.

Da mesma forma que no filme, nos jogos de videogame de RPG esse modelo de mestre conselheiro aparece em várias etapas a fim de revelar situações, dar conselhos, estimular o personagem, trazer caminhos e soluções e atribuir poder a ser utilizado na luta do herói.

Outros elementos como a eterna dúvida do herói, sua fraqueza e o enorme esforço despendido para realizar as tarefas, bem como a decisão de nunca desistir da luta que levam o personagem a libertação e ao êxito de alçar voo na presença de sua amada. Essa caracterização é constantemente repetida nos personagens de videogame. Isso amplia a proximidade e a identificação do espectador, devido a mistura de linguagens e gêneros narrativos, no filme Uma História de Amor e Fúria, influenciados pelos jogos.

A construção do Gênero feminino no filme

O gênero feminino é apresentado no filme de forma engajada, que participa ativamente das transformações políticas que marcam a história do Brasil. Nesse contexto, a construção do feminino no espaço fílmico pode ser relacionada ao arquétipo da guerreira e das amazonas devido a força, idealismo e engajamento da mulher que luta incessantemente e participa inclusive da resistência armada.

Em dois momentos do filme, no relato da ditadura militar brasileira e na última vida dos personagens quem protagoniza a resistência é a mulher e o homem nesse caso agrega valor à sua luta sem que haja uma distinção entre masculino e feminino, no referido contexto.

Por outro lado pode-se observar a forte presença do arquétipo da princesa, embora materializado de forma diferente dos difundidos em jogos de videogame como



Mario Bros, criado por Miamoto, e Zelda, que trazem a figura de uma mulher frágil e indefesa, que necessita ser resgatada pelo homem.

Embora haja uma necessidade de que o personagem masculino participe da luta, na animação a protagonista não é passiva, nem despolitizada em nenhuma das existências. A retomada desses arquétipos de força da mulher durante as sucessivas vidas que funcionam como fases do vídeo game fazem uma resignificação da mulher no contexto histórico brasileiro, onde há uma predominância de heróis masculinos, brancos e pertencentes a elite política e econômica que sempre representou as relações de poder e hegemonia no país.

Considerações Finais

O filme *Uma História de amor e fúria* possui uma narrativa híbrida, que mistura elementos da linguagem de animação e ficção com a estética do game. Além do aspecto estrutural trama que é contada em diversas vidas ou fases onde os personagens tem que superar sucessivos obstáculos em busca de justiça e igualdade, outros aspectos fazem com que a produção se aproxime da linguagem do vídeo game, como a luta do bem contra o mal na história do Brasil. Há a presença de diversos símbolos e arquétipos utilizados pelo diretor Bolognesi a fim de representar os heróis do povo e resignificar os arquétipos de herói e vilão no filme.

Aspectos como o poder dos personagens, a ausência de um game over, a luta eterna, a missão e a predestinação são enfatizados a partir de símbolos da cultura brasileira.

O jogo de poder e resistência social é apresentado durante toda a obra e tem como ponto principal o equilíbrio entre o bem e o mal. A situação de violência e opressão que permeia todo o contexto histórico brasileiro foi ressaltada pelo diretor e partir disso algumas projeções do Brasil no futuro foram traçadas a fim de incentivar o espectador, por meio da identificação com os “verdadeiros heróis” do país, ou seja, os heróis do povo, a se engajar na luta por igualdade de direitos e pela distribuição de renda.

Assim como no Filme *2 Coelhos*, dirigido por Afonso Poyart e outros filmes brasileiros atuais, há a presença de uma narrativa pós-moderna influenciada pela estética do game, onde o conteúdo discursivo é construído a partir de arquétipos que trazem um outro ponto de vista à História do Brasil.



REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. 4. ed. São Paulo/Brasília: Hucitec Editora/UNB, 1999.

BAUMAN, Z. **Amor Líquido: Sobre a fragilidade dos laços humanos**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

_____. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

CALDAS, R. W.; MONTORO, T. (Orgs.). **A Evolução do Cinema Brasileiro no século XX**. Brasília: Casa das Musas, 2006.

CANEVACCI, M. **Antropologia do Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CARSE, James P. **Finite And Infinite Games: a vision of life as play and possibility**. New York: The Free Press, 1986. (Kindle Version)

CEO. **Mitos sobre as aves**. Disponível em: <<http://www.ceo.org.br/mitos/espos.htm>> Acesso em: 31 mar. 2014.

GAUDREAU, A.; JOST, F. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Unb, 2010.

HALL, S. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte/Brasília: Ed. UFMG/Representação da Unesco, 2003.

_____. **Identidade cultural na pós modernidade**. 8. ed. São Paulo: DP&A, 1992.

JUNG, C. G. **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. 18ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Dora Mariana R. Ferreira da Silva e Maria Luiza Appy. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken: why games make us better and how they can change the world**. Londres: Jonathan Cape, 2011. (Kindle Version)

MENDONÇA, M. L. M. de (Org.). **Mídia e Diversidade Cultural**. Brasília: Casa das Musas, 2010.



RANDAZZO, Sal. **A CRIAÇÃO DE MITOS NA PUBLICIDADE:** Como Publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso. Tradução de Mauro Fondelli. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

SAMUELS, A. **Jung and the Post-Jungians.** London and Boston: Routledge & Kegan Paul, 1985.

STEIN, M. JUNG. **O Mapa da Alma:** Uma Introdução. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 2006.