

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

NATACHA MACHADO DOS SANTOS

OS DISSABORES DO ARCO “CHIMERA ANTS”:
ANÁLISE DO ANIME *HUNTER X HUNTER*.

RIO DE JANEIRO
2024

Natacha Machado dos Santos

DRE: 11303635-4

OS DISSABORES DO ARCO “CHIMERA ANTS”: ANÁLISE DO ANIME *HUNTER X HUNTER*.

Monografia, apresentada à Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciatura em Português-Latim. Orientadora: Prof^a. Dr^a. Danielle dos Santos Corpas.

RIO DE JANEIRO

2024

FICHA CATALOGRÁFICA

Santos, Natacha Machado.

Os dissabores do arco “Chimera Ants”:
Análise do anime *Hunter x Hunter* / Natacha
Machado dos Santos – 2024.

Total de folhas (44).

Orientadora: Danielle dos Santos Corpas.

Monografia (graduação em Letras,
habilitação Português-Latim) – Universidade
Federal do Rio de Janeiro, Centro de Letras e
Artes, Faculdade de Letras. Licenciatura em
Letras: Português-Latim, 2024.

Bibliografia: f. 43-44.

Natacha Machado dos Santos

DRE: 11303635-4

OS DISSABORES DO ARCO “CHIMERA ANTS”: ANÁLISE DO ANIME *HUNTER X HUNTER*.

Monografia, apresentada à Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciatura em Português-Latim. Orientadora: Prof^a. Dr^a. Danielle dos Santos Corpas.


Data da Avaliação: 02 de dezembro de 2024.

Professora Dr^a Danielle dos Santos Corpas. Nota: 9,0


Professora Me Camila Franquini Pereira. Nota: 9,0

Assinatura dos Avaliadores:

Professora Dr^a Danielle dos Santos Corpas

Documento assinado digitalmente
 DANIELLE DOS SANTOS CORPAS
Data: 04/12/2024 14:49:59-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Professora Me Camila Franquini Pereira

Documento assinado digitalmente
 CAMILA FRANQUINI PEREIRA
Data: 04/12/2024 20:56:33-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

AGRADECIMENTOS.

A UFRJ foi a concretização de um sonho abandonado e que me foi dado de presente de maneira surpreendente e inesperada. Não havia grandes pretensões ao realizar a prova do ENEM, porém, a alegria da aprovação transformou aquele dia em um dos mais memoráveis e felizes da minha vida. Consigo ser feliz novamente só de me recordar.

Dizem que sair é mais difícil que entrar e essa foi uma verdade dolorida em mim, que encarei tropeços durante o processo, mas jamais nenhum tipo de arrependimento.

A Faculdade de Letras sempre será um lugar de boas lembranças. Fiz amigos incríveis, tive a oportunidade de estudar com os melhores pesquisadores da área – como dizem, na UFRJ você estuda com a bibliografia – e digo que, apesar de prolongada, tive uma formação excelente, o que torna esse findar ao mesmo tempo feliz e doloroso. É doloroso dar adeus a um processo, mesmo sabendo que é necessário seguir em frente.

Aos professores da instituição, minha eterna gratidão por todos os ensinamentos que me proporcionaram.

Aos amigos que fiz, guardarei sempre a saudade de um tempo bom.

E aos familiares que torceram junto comigo e proporcionaram o suporte durante este período, nosso coração sempre foi um só. Vocês por mim e eu por vocês.

Obrigada, UFRJ, obrigada Faculdade de Letras.

Obrigada por tudo!

A pessoa que estou prestes a me tornar não seria possível sem sua magnífica e insubstituível existência.

As paredes são de concreto, mas a sua alma invade nossos corpos e permeia nosso legado.

Natacha Machado dos Santos.

SUMÁRIO.

INTRODUÇÃO	7
<i>HUNTER X HUNTER</i>	10
A CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS	15
OS VILÕES: O DESPERTAR DAS SOMBRAS	23
ARCO “CHIMERA ANTS”	27
HYBRIS E CONSEQUÊNCIA, RESSUREIÇÃO E REDENÇÃO	34
O DISSABOR DO ARCO “CHIMERA ANTS”	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

INTRODUÇÃO

Mangá e *anime* são obras de origens japonesas produzidas por um *mangaká*, autor da obra, mantém-se a nomenclatura no idioma original para ajudar a tipificar a origem e o estilo de obra, não sendo traduzidos, portanto, para histórias em quadrinhos, animação e quadrinista, respectivamente, o que facilita a identificação de leitores e espectadores adeptos do estilo ao redor do mundo, uma vez que estas obras têm ganhado cada vez mais espaço e notoriedade em diversos países.

Esse termo (*mangá*), criado por Hokusai no século XIX, era o título que ele havia dado às suas antologias de múltiplos desenhos destinados aos seus discípulos e aos amadores. Compostos por dois ideogramas, Man (executado de maneira rápida e suave) e Ga (desenho), ele passou a ser usado por inúmeros artistas da mesma época para esse gênero de desenhos, antes de tomar o sentido de “história em quadrinhos” no século XX. O dicionário *Kōjien* da língua japonesa dá a seguinte definição:

Desenho simples, humorístico e exagerado.

Caricatura ou sátira social.

Sequência de imagens que forma uma história Comics.

Atualmente, a palavra “*mangá*” evoluiu e só é usada por pessoas nascidas antes da guerra, que lhe atribuem o sentido “História em quadrinhos satírica ou de caráter crítico e político publicada na imprensa”. Para a geração subsequente, essa palavra evoca as estampas do período Edo e não as HQs. Para estas, doravante todos os editores e livreiros empregam o termo Comics, que agrupa os *mangás* em todos os gêneros.

Paradoxalmente, o Ocidente escolheu a palavra “*mangá*”, que o Japão havia abandonado, mas que agora volta a utilizar, sob sua influência. (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 6 e 7)

Os *mangás* são divididos em capítulos e podem contar uma saga única ou, quando possuem mais de uma aventura, a saga será dividida em arcos que vão configurar início e fim de uma das aventuras vividas pelos personagens da história central, e cada arco é dividido em capítulos. Os *animes* são adaptações audiovisuais do *mangá* e tendem a respeitar a história original, podendo ou não sofrer algum tipo de alteração, podem ser lançados uma única vez no formato de filme ou podem ser lançados no formato de série, dividindo-se em arcos, quando possuem mais de uma aventura na saga, e episódios lançados continuamente ou durante um período de tempo; há também o lançamento usando os dois formatos, com séries e filmes, que podem ser um complemento da obra original ou uma aventura à parte da obra para fins exclusivos de entretenimento. Em *animes*, chama-se de *canônicas* as adaptações que são fiéis à obra do *mangá*, *não-canônicas* quando parcela da informação não está no *mangá*, e chama-se de *fillers* os arcos ou episódios que não estão baseados na obra original, uma vez que os *animes* são produzidos por estúdios e sua forma de divulgação, (plataformas televisivas e digitais com foco em obra audiovisual), diferem da forma impressa. Muitas vezes, episódios

fillers são produzidos enquanto o *mangaká* está na elaboração de novos capítulos do *mangá*; ou, ainda, a história pode sofrer alterações e não seguir a história original por escolhas da produtora, o que faz com que os adeptos indiquem se o *anime* está ou não sendo produzido a partir da obra original, informação essa que só será possível saber se você frequentar espaços de conversas virtuais ou se optar por consumir o produto nos seus dois formatos, não sendo sinalizado no *anime* se houve ou não alteração da obra original, uma vez que o termo “adaptação” não significa, necessariamente, estar fiel à obra.

A produção desses tipos de obra leva em consideração a divisão demográfica a fim de determinar seu público-alvo e facilitar a escolha de editoras que já trabalham com esse tipo de público específico, logo, os *mangás* e animes são classificados como *komono* (criança) quando se destina ao público alvo infantil menor de 10 anos; *shounen* (menino) quando se destina ao público alvo infanto-juvenil masculino; *shoujo* (menina) quando se destina ao público infanto-juvenil feminino; *seinen* (adulto) quando se dedica ao público adulto masculino; *josei* (mulher) quando se destina ao público adulto feminino. Há ainda subcategorias a partir destas premissas demográficas e, apesar de haver essa divisão, isso não implica que as obras alcancem apenas estes grupos demográficos, podendo alcançar pessoas de diferentes idades e gêneros, uma vez que, por serem obras de lançamento contínuo, sua produção pode levar anos e o grupo que, por exemplo, começa a assistir criança, acaba acompanhando a saga até a vida adulta. Por exemplo, *Hunter x Hunter*, a obra objeto de nossa análise, teve seu primeiro capítulo de *mangá* lançado em 1998 e tem novos capítulos sendo lançados atualmente, assim novos adeptos acabam tendo acesso à obra e os antigos adeptos seguem acompanhando.

A partir de 1950, como uma crítica às produções de obras muito pueris, infantilizadas, surge o movimento “*gekiga*, ‘imagens dramáticas’. Desprovidas de humor, suas histórias são o sombrio reflexo da vida cotidiana e dos problemas sociais.” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 154). O movimento passou a influenciar as obras voltadas tanto para o público infanto-juvenil, *shounen* e *shoujo*, quanto para o público adulto, *seinen* e *josei*, incorporando em seu estilo temas reflexivos sobre assuntos sociais, políticos e geopolíticos complexos, criando cenários que fossem mais realistas aos fatos e eventos ficcionais da obra e, com isso, provocando as mais variadas reações e comoções no público.

Apesar de *animes* e *mangás* serem de origem japonesa, é importante destacar a influência da cultura ocidental em diversos aspectos da cultura japonesa. “A partir do século XVIII, os países multiplicaram as tentativas para iniciar relações comerciais com o Japão (...), elas começaram a ter êxito em meados do século XIX.” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 99).

O processo inicia-se em 1853 com acordos comerciais com os EUA, seguido pelos países europeus:

O *bakufu* (governo dos Tokugawa), que apoiava a abertura do país, foi atacado pelos adeptos da resistência. Seu movimento, cuja divisão era “*sonnō jōi*” (respeito ao imperador, expulsão dos estrangeiros) ganha cada vez maior amplitude e recebe o apoio de clãs importantes, como Satsuma e Chōshū. Ele consegue a derrubada do xogum Tokugawa Yoshinobu, em 1867 e a restauração do poder imperial, um ano depois. Esse acontecimento, conhecido sob o nome de “restauração Meiji”, marca o início de uma nova era. O sistema político, jurídico, territorial e econômico foi inteiramente renovado – um Estado capitalista moderno nascia, abandonando para sempre o sistema feudal. As mudanças que então aconteceram sacudiram a vida dos japoneses.

Os habitantes da capital, rebatizada de “Tóquio” em 1868, viram com surpresa sua cidade de transformar a cada dia: ela não possuía mais o charme que fazia o Edo um dos temas favoritos dos pintores *ukiyo-e*¹. Por demanda do governo, estrangeiros vieram ensinar sua tecnologia e ciência. Novos prédios se ergueram rapidamente nos diferentes bairros, fazendo Tóquio uma cidade moderna, iluminada por lâmpadas. (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 99).

A influência estrangeira permeou diversos aspectos da vida japonesa, da vestimenta à culinária, assim como a educação e expressões artística, não sendo diferente nas produções de *mangá* e *animes*. Destaca-se a genialidade com que essa influência é assimilada pelos *mangakás* que usam não apenas os elementos da cultura e mitologia japonesas, como elementos culturais e mitológicos de outras culturas, enriquecendo a obra e cativando leitores locais e estrangeiros.

¹ Ukiyo-e: pinturas e estampas do “mundo flutuante” (expressão que designa o universo das diversões, do teatro, das casas de chá, dos atores e das cortesãs ou, dito de outro modo, do mundo transitório). (KOYAMA-RICHARDS, 2022, p. 264).

HUNTER X HUNTER

Hunter x Hunter é um *shounen* de autoria do *mangaká* Yoshihiro Togashi lançado em *mangá* em 1998 e que teve duas adaptações para mídias audiovisuais, a primeira em 1999 e a última em 2011. A nossa análise levará em consideração a obra de anime mais recente, de 2011, que sofreu um hiato e até a presente data, não tem previsão de continuidade, saindo, porém, novos capítulos da obra em *mangá*. Nosso foco será o arco “Chimera Ants” (Formigas Quimeras), observando-se as informações anteriores e posteriores da obra na elaboração dos argumentos que visem expor como neste arco temos uma quebra de expectativa na relação entre heróis e vilões, com consequências e rupturas na fidelidade que é construída entre herói e espectador, fazendo com que o findar do arco e o que veio a seguir tenha deixado um *gosto ruim na boca*, um dissabor, como se o espectador tivesse sido enganado em sua torcida pelo herói e seus aliados pela vitória, pois não pareceu ser digna de um herói. Pelo contrário, possui uma motivação que se revela, posteriormente, leviana e inútil, uma vez que havia sido dada a premissa de se contornar a situação de confronto por outros meios que não pela violência bruta e letal, e que o elemento catalisador que levou ao confronto não havia se concretizado; tudo isso colaborando não para a grandeza de um herói, mas, inversamente, para a sua pequenez e, portanto, tirando do protagonista o seu papel de herói e o transformando puramente em um menino que precisava ser contido e protegido de si mesmo.

Hunter x Hunter, (em tradução livre “Caçador versus Caçador”), nos leva a uma jornada de Gon Freecss para encontrar seu pai, Ging Freecs, que o abandonou quando era ainda um bebê para seguir na sua vida como caçador. Para que possa iniciar a jornada, Gon é exposto à sua primeira Prova de Iniciação, momento em que o herói precisa provar que está apto para seguir na aventura. Sua mãe de criação, Mito Freecs, prima de seu pai, só permite a partida de Gon se ele for capaz de capturar o Lorde do Lago, um gigantesco peixe que existe na Ilha da Baleia, tal como seu pai, Ging, capturou quando tinha a sua idade. Mito Freecs representa a guardiã do limiar:

(...) esses defensores guardam o mundo nas quatro direções, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma, como, além do olhar parental, há perigo para a criança. (CAMPBELL, 2007, p. 82).

Gon precisa mostrar que é capaz de suportar as adversidades impostas e provar sua capacidade de seguir para a sua aventura. Completado o desafio, Gon se prepara para a partida.

É um ciclo, uma ida e volta, é isso que o ciclo do herói representa. Mas também se pode ver isto em um simples ritual de iniciação, quando a criança tem que abandonar sua infância e tornar-se adulta. É como se ela tivesse que morrer, deixar morrer a sua personalidade infantil, e voltar com um adulto responsável. É uma experiência fundamental pela qual todos temos que passar. Vivemos na infância durante 14 anos e, então, precisamos sair dessa postura da dependência psicológica para assumir uma atitude de responsabilidade e autonomia. Isso requer uma morte e uma ressurreição e é esse o tema básico da jornada do herói. Abandonar uma condição, encontrar a fonte da vida e chegar a uma condição diferente, mais rica ou mais madura. Há outro tipo de herói, aquele que resolve partir de maneira responsável para realizar a proeza. (...) O herói está pronto para essa realização que, na verdade, é uma manifestação do seu caráter. E é interessante como a paisagem e as condições ao redor combinam com a prontidão do herói. A aventura que acontece é aquela para a qual ele está preparado. (CAMPBELL, 1988).



Figura 1: Hunter x Hunter, arco “Exame Hunter”, episódio 1, “Partidas x Amigos”. Diálogo entre Gon Freecs e Mito Freecs, mãe de criação de Gon. (TOGASHI, 2011).

Apesar de ter sido abandonado, Gon não guarda ressentimento do pai, pelo contrário, quer saber o que a vida de caçador tem de tão envolvente a ponto de um pai abandonar o próprio filho. “Quando o alvo do herói é a descoberta do pai desconhecido, o simbolismo básico continua sendo o dos testes e do caminho auto revelador.” (CAMPBELL, 2007, p. 332). A aventura conta a busca por esse pai que abandona o filho, mas que não se esquece dele, uma

vez que, ao longo da obra, descobre-se que Ging previu os passos do filho e colocou pessoas e desafios acreditando no potencial de Gon, tal como um Criador que acredita na Criatura.

É essa provação a partir do qual o herói deve derivar esperança e garantia da figura masculina do auxiliar, por intermédio de cuja magia (amuletos de polén ou poder de intercessão) ele é protegido ao longo de todas as assustadoras experiências da iniciação, fragilizadora do ego, do pai. (CAMPBELL, 2007, p. 128).

Segundo Carl Jung, a busca por (um) Deus nasce da relação que filhos têm com seus pais, uma vez que os pais são vistos como a primeira forma divina com os seres humanos têm contato e com isso passam a vida ávidos por essa proteção divina que, em idade adulta, se apresentará na forma deificada, mas que, outrora, fora a proteção de um pai, uma mãe, pela sua prole.

Por isso, o homem sempre associou instintivamente aos pais (pai e mãe) o casal divino preexistente na figura de *godfather* e *godmother* do recém-nascido, a fim de que este último nunca se esqueça, quer por inconsciência, quer por racionalismo míope, de conferir aos pais um caráter divino. (JUNG, 2014, p. 99).

Jung apresenta a figura materna como a *anima*² e sobre a figura paterna “restamos apenas supor que os pais sejam as pessoas menos conhecidas de todos os seres humanos” (JUNG, 2014, p. 75). Com isso, a busca de Gon por Ging perpassa tanto a busca ao divino “Haveria, portanto, uma imagem especular inconsciente dos pais que não se assemelha a eles até lhes seria completamente estranha e desproporcional, tal como um homem comparado à Deus” (JUNG, 2014, p. 75), quanto na busca por si mesmo.

Pois o aspecto ogro do pai é um reflexo do próprio ego da vítima – derivado da maravilhosa lembrança da proteção materna que foi deixada para trás, mas só depois de ter sido projetada, bem como do fato de a idolatria fixadora daquela inexistência pedagógica constituir por si própria a falta, no sentido do pecado, que nos mantém paralisados e, em consequência que impede a alma potencialmente adulta de alcançar uma visão mais equilibrada e realista do pai e, em consequência,

² “‘Anima’ significa alma e designa algo de extremamente maravilhoso e notável (p. 34). A alma não é a alma no sentido dogmático, nem uma *anima rationalis*, que é um conceito filosófico, mas um arquétipo natural que soma satisfatoriamente todas as afirmações do inconsciente, da mente primitiva, da história da linguagem e da religião. Ela é um “*factor*” no sentido próprio da palavra. Não podemos fazê-la, mas ela é sempre *a priori* de humores, reações, impulsos de todas as espontaneidades psíquicas. Ela é algo que vive por si mesma e que nos faz viver; é a vida por detrás da consciência, que nela não pode ser completamente integrada, mas da qual pelo contrário esta última emerge. Afinal de contas, a vida psíquica é em sua maior parte uma vida inconsciente e cerca a consciência de todos os lados: pensamento este suficientemente óbvio quando registramos a quantidade de preparação inconsciente necessária, por exemplo, para o reconhecimento de uma percepção dos sentidos.” (JUNG, 2022, p. 36).

do mundo. (...) Mas essa ação requer o abandono e o apego ao próprio ego, aí reside a dificuldade. (CAMPBELL, 2007, p. 128).

A aventura de *Hunter x Hunter* envolve também os companheiros de aventura de Gon, cujas histórias vamos conhecendo pouco a pouco e que ajudam na formulação da personagem e caráter do herói, a saber: Leório Paradinight, Kurapika e Killua Zoldyeck, sendo a trajetória destes dois últimos primordiais para a elaboração da análise a seguir, assim como os aliados que compõem a jornada do arco “Chimera Ants”.

O universo da obra gira em torno de uma sociedade que possui *hunters*, que podem ser caçadores de todo tipo: de animais, pessoas, artigos históricos, iguarias etc. Os caçadores possuem uma licença especial para suas ações e recebem boa remuneração, tornando-se atraente a profissão. Porém, é uma profissão muito arriscada, em que em cada missão, coloca-se a própria vida em risco, e isso já pode ser observado antes de a pessoa se tornar oficialmente um caçador no arco “Exame Hunter”, o primeiro arco, em que uma avaliação feita pela Associação Hunter para aprovar como caçadores somente os melhores. Após conseguirem a licença Hunter, os caçadores são livres para escolherem seus serviços e como irão proceder para alcançar seus objetivos pessoais.

O arco “Chimera Ants”³ tem como tema a cadeia alimentar e irá colocar adversários extremamente poderosos e capazes de subjugar a raça humana e criá-los na condição de gados para alimentar as quimeras, seres híbridos resultantes da mistura genética de diferentes espécies animais, muito mais fortes física e intelectualmente, capazes de avançar muito mais rápido na evolução das espécies. Os diálogos nos proporcionam interessantes reflexões sobre o tema que envolve a trama, além de cenas e referências que fazem com que o arco seja muito aclamado pelos adeptos de *Hunter x Hunter*.

³ As “chimeras ants”, formigas quimeras, são uma espécie de formigas carnívoras que de tempos em tempos atacam até humanos (TOGASHI, 2013, ep. 76). Elas se reproduzem por meio da *fagogênese* (termo fictício), em que ao passo que uma rainha formiga quimera se alimenta de outros organismos, ela consegue transmitir as características dos organismos ingeridos para as gerações seguintes. Ao se alimentar de múltiplas espécies, produz descendentes com miscigenação genética. As formigas quimeras da primeira geração não têm condições de se reproduzir, se tornando soldados que prestam serviços à rainha e seus sucessores, sendo os sucessores a próxima geração de rainha e de rei, que geraria uma nova geração e assim por diante no ciclo reprodutivo. Para criar uma geração mais forte, a rainha busca consumir genes de organismos fortes para agregar aos seus descendentes. Seu apetite feroz pode levar à extinção diversas espécies de animais (TOGASHI, 2013, ep. 77).



Figura 2: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 79, “Nada x de bom x na NGL”. Mapa da União Mitene, local em que ocorrem as ações do arco “Chimera Ants”. Na Região Autônoma da NGL ocorrem os primeiros ataques das chimeras ants aos humanos e é onde Kaito, Gon e Killua vão investigar os eventos suspeitos que acontecem na área. Na República de Gorteau do Leste ocorrem as principais batalhas do final do arco entre os heróis e os vilões. (TOGASHI, 2013).

Com o objetivo de ampliar e enriquecer ainda mais a compreensão da obra, buscaremos uma abordagem tão neutra quanto possível, afinal, como aponta Débora Vogt:

Entretanto, da mesma maneira que nossa leitura sob o objeto não é e nem poderia ser neutra, existe uma interferência do objeto sobre o pesquisador. Embora, primeiramente, parta do próprio historiador a escolha da fonte (ou das fontes) com a qual vai trabalhar, o objeto delinear-se-á sob o seu leitor, caminhos, diálogos e leituras que num primeiro momento, talvez, não sejam imaginadas. E como um sujeito que monta um imenso quebra-cabeça sem antes ter visto a figura completa, nós montamos peças e testamos possibilidades, nem todas corretas, nem todas compartilhadas. No entanto, a cada leitura novos horizontes se abrem, janelas que nos levarão a novas redes e outras possibilidades de análise de algo que, inicialmente, parecia limitado e único. (VOGT, 2010, p. 3).

A análise levará em consideração os aspectos que circundam o desenvolvimento dos personagens e do enredo, ilustrando os principais momentos que auxiliem a corroborar a hipótese apresentada.

A CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS

Gon, o herói da história, é um adolescente de 12 anos que sai em sua jornada para seguir os passos do pai que não conheceu com o objetivo de encontrá-lo e, por isso, deseja se torna um caçador profissional entrando na Associação Hunter (Associação dos Caçadores). Cada personagem irá cumprir uma função de acordo com um determinado arquétipo, conforme a aceção de Jung: “o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de *complexos*, o conteúdo inconsciente coletivo é constituído essencialmente de *arquétipos*” (JUNG, 2022, p. 51). O conceito de arquétipo “indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar.” (JUNG, 2022, p. 51-52):

O consciente coletivo não se desenvolve individualmente, mas é herdado. Ele consiste de formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência. (JUNG, 2022, p. 52).

Logo no começo de sua jornada, Gon encontra com importantes aliados que irão se unir a ele na sua jornada. De acordo com Vloger:

Os heróis da jornada podem precisar de um companheiro de viagem, um ALIADO que possa cumprir uma variedade de funções necessárias, como companheiro, parceiro de treino, consciência e alívio cômico. (VLOGGER, 2015, p. 117).

Gon encontra com os primeiros aliados, Leorio e Kurapika, ambos com seus próprios objetivos a caminho da Exame Hunter para ingressar na Associação Hunter. Leorio quer se tornar médico e vê na Associação Hunter uma forma de conseguir dinheiro para isso. Kurapika deseja se vingar do extermínio de seu clã por um grupo de mercenários e com o passe livre para matar portando a carteira Hunter, terá autorização para realizar a sua vingança sem sofrer punições sociais. Um pouco depois, no início do Exame, Gon encontra o aliado que irá ser peça fundamental na história, cumprindo todos os requisitos expostos por Vloger, Killua. Este começa a sua jornada sem objetivo definido, apenas fugindo da sua família, os Zoldyack, cujos membros são reconhecidos como assassinos profissionais de elite. Sem ter um objetivo específico, Killua toma para si a tarefa de ajudar na jornada de Gon e se torna um companheiro de aventuras que acompanha o amigo na busca de seu pai.

Durante o Exame Hunter, é importante destacar que somos expostos a duas faces da personalidade de Gon: ele se mostra um rapaz muito consciente, com domínio de si e da situação, o que inclusive leva Killua a ter grande admiração e curiosidade por essa pessoa que acabara de conhecer e que se mostra tão madura. Apesar da inexperiência em situações de

combates, mostra perseverança e otimismo nas provações que enfrenta. Porém, em um outro momento da avaliação, ao ter que rivalizar contra um oponente muito mais poderoso que ele, surge uma sombra de Gon, uma sombra que possui muito orgulho e raiva.



Figura 3: Hunter x Hunter, arco “Exame Hunter”, episódio 16, “Derrota x e x Desgraça”. Sombra do Gon durante o Exame Hunter. (TOGASHI, 2012).

O arquétipo Sombra é um interessante elemento de construção de personagem tipificado por Vlogger:

O arquétipo conhecido como SOMBRA representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa. Em geral, é o lar dos monstros suprimidos de nosso mundo interior. (...) A face negativa da Sombra nas histórias é projetada nos personagens que chamamos de vilões, antagonistas ou inimigos. (VLOGGER, 2015, p. 111 e 112).

O autor comenta ainda:

A Sombra pode combinar de maneira poderosa com outros arquétipos. Como outros arquétipos, a Sombra é uma FUNÇÃO ou MÁSCARA passível de ser usada por qualquer personagem. (VLOGGER, 2015, p. 113).

E mais:

O conceito psicológico do arquétipo da Sombra é uma metáfora útil para entendermos vilões, inimigos e antagonistas de nossas histórias, bem como compreender os aspectos não expressados, ignorados ou profundamente ocultos de nossos heróis. (VLOGGER, 2015, p. 115).

O arquétipo Sombra pode ser um elemento que pode proporcionar interessantes reviravoltas na história. Em *Hunter x Hunter*, além dos personagens apresentados como antagonistas, vilões e inimigos na história, esse elemento será apresentado também nos personagens aliados do herói. Assim, vemos a face obscura de Kurapika ao citar sua necessidade de vingança. Da mesma forma, conhecemos Killua com uma sede de sangue, vontade herdada por sua família de assassinos, mas que ele vai abandonando conforme acompanha e admira Gon. A influência de Gon irá mudar a face Sombra de ambos os aliados na jornada, quando estes precisam de um auxílio salvador e que é fornecido pelo herói da história. Porém, a face Sombra que Gon irá manifestar no arco “Chimera Ants” não admitirá interrupções, sendo levada às vias de fato a fim de realizar a sua própria vingança pessoal, trazendo uma enorme contradição na construção do personagem que fora feita ao longo da obra até aquele momento.

No arco “Leilão de Yorkshin”, Kurapika finalmente encontra o grupo de mercenários que aniquilou o seu clã, a Trupe Fantasma e, apesar de ter aniquilado um dos membros, a realização completa de sua vingança foi impedida por Gon e Killua que queriam proteger o amigo da própria face sombria.



Figura 4: Hunter x Hunter, arco “Leilão de Yorkshin”, episódio 58, “Sinal x para x Recuar”. Diálogo da lembrança da personagem Pakunoda da Trupe Fantasma no momento da troca entre os reféns Gon e Killua, aliados de Kurapika, e Chrollo Lucilfer, líder da Trupe Fantasma. (TOGASHI, 2012).

Killua que sempre demonstrava sua aptidão e vontade de matar, começa a esboçar uma mudança com relação às suas atitudes, considerando o ato de matar errado (TOGASHI, 2013, ep. 61), mostrando o impacto de Gon sobre suas crenças e valores. Assim, os personagens vão abandonando suas Sombras por influência do protagonista.



Figura 5: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 85, “Luz x e x Trevas”. Killua admira Gon e seu otimismo para resgatar Kaito. (TOGASHI, 2013).

Gon, por sua vez, em momento crítico de sua jornada, se recusa a abandonar a sua própria Sombra, ignorando até o seu maior aliado, Killua, e alimentando cada vez mais esse ódio interior para realizar a sua vingança pela morte de um companheiro em uma das missões, o que resulta em um confronto brutal e covarde.



Figura 6: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 116, “Vingança x e x Recuperação”. Gon não aceita as indagações propostas por Killua sobre a situação delicada em que se encontram. (TOGASHI, 2014).

Apesar de a face sombria de Gon ter sido revelada previamente ao longo da obra, esperava-se que os aspectos dominantes de sua personalidade se sobrepusessem às nuances mostradas de sua Sombra, a menos que o objetivo da obra fosse lançar mão do personagem como sendo um herói dentro da narrativa na expectativa de ser uma reviravolta para pegar de surpresa o espectador, o que não aconteceu. Diferente da vida real, é necessário que o

personagem seja coerente com o que fora apresentado ao longo da obra, como aponta Antonio Candido:

No romance, o escritor estabelece algo mais coeso, menos variável, que é a lógica do personagem. A nossa interpretação dos seres vivos é mais fluida, variando de acordo com o tempo ou as condições de conduta. No romance, podemos variar relativamente a nossa interpretação da personagem; mas o escritor lhe deu, desde logo, uma linha de coerência e a natureza do seu modo-de-ser. Daí ser ela relativamente mais lógica, mais fixa que nós. (CANDIDO, 2021, p. 58 e 59).

Por *Hunter x Hunter* ser um *shounen* que envolve lutas, é esperado que haja grandes e emocionantes confrontos. Porém, nem por isso deve-se negligenciar o fato de que a motivação do herói precisa ser coerente para a luta que se anuncia. Gon luta com uma oponente que, momentos antes, usou a sua habilidade para curar uma menina cega que foi ferida em batalha justamente pelos aliados do herói – outra contradição da obra. Enquanto a sua oponente, Neferpitou (forma reduzida: Pitou), uma quimera humanoide felina, curava a menina cega, Gon observava a ação enquanto alimentava o seu ódio e ansiava pela sua vingança.



Figura 7: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 116, “Vingança x e x Recuperação”. Neferpitou implora a Gon que permita que ela salve a ferida Komugi. (TOGASHI, 2014).

Ora, não é esperado que vilões implorem para salvar um inocente, enquanto os heróis relutam em permitir o resgate. Nesse sentido, veja-se a observação de Aristóteles sobre o zelo que o poeta, aqui o autor da obra, precisa ter para que as ações não produzam o efeito oposto do que intenciona:

Dado que a composição da tragédia mais perfeita não deve ser simples, mas complexa, e que a mesma deve imitar factos que causem temor e compaixão (porquanto essa é a característica desta espécie de imitações), é evidente, em primeiro lugar, que se não devem representar os homens bons a passar da felicidade para a infelicidade, pois tal mudança suscita repulsa, mas não temor nem piedade; nem os maus a passar da infelicidade para a felicidade, porque tal situação é de todas a mais contrária ao trágico, visto não conter nenhum dos requisitos devidos, e não provocar benevolência, compaixão ou temor; nem tão pouco os muito perversos a resvalar da fortuna para a desgraça. Uma tal composição poderia despertar simpatia. (ARISTÓTELES, 2008, p. 60).

As ações dos heróis e vilões no arco “Chimera Ants” causam demasiada estranheza, deixando o espectador confuso sobre qual papel cada personagem desempenha na obra. Neferpitou chega a implorar que Gon permita que ela cure Komugi. Como Gon não demonstrava a vontade de ceder, mesmo Killua intervindo a favor de Pitou, ela quebra o próprio braço como gesto de cumprir com as exigências de Gon, caso ele aguarde a finalização da operação que realizava em Komugi. Observando ainda a relutância, diz que ele pode arrancar seus braços e pernas, mas que a deixasse salvar a menina. Gon só cedeu sob o argumento de Killua que se ele matasse Pitou, eles não teriam como salvar Kaito (TOGASHI, 2014, ep. 116). Se analisássemos esta sequência de cenas desconsiderando o enredo prévio, facilmente identificaríamos herói como vilão e vilão como herói.

Uma vez que quem imita representa os homens em acção, é forçoso que estes sejam bons ou maus (os caracteres quase sempre se distribuem por estas categorias, isto é, todos distinguem os caracteres pelo vício e pela virtude) e melhores do que nós ou piores ou tal e qual somos. (ARISTÓTELES, 2008, p. 39).

Mesmo com a obra apontando que a raça humana é tão monstruosa quanto qualquer outra que ela acusa de ser, isso não retira o fato de que há uma expectativa sobre a conduta a ser tomada pelo herói e seus aliados. Não obstante a quebra de expectativa sobre as ações da força aliada, o catalisador que leva à explosão de Gon, a morte de Kaito (ou Kite), sequer se concretizou. Pegos de surpresa pelo ataque de Neferpitou enquanto investigavam adventos suspeitos na União Mitene, Kaito acabou sendo abatido, permitindo que Gon e Killua

fugissem. Gon fixa a ideia de fazer Neferpitou curar Kaito com sua habilidade médica, mas desconhecia a habilidade de Kaito que permitia que ele trocasse a alma de corpo, logo, o corpo de Kaito era apenas uma casca e, sem uma alma para ocupar essa casca, não tinha como resgatar o aliado e mentor. A essa altura, Kaito já estava a salvo em outro corpo, e o embate entre Gon e Neferpitou poderia ter sido evitado. Diante da inevitável situação em que o herói se colocou, a única forma de vencer a adversária é recorrendo a um recurso suicida. Gon faz um contrato com o seu Nen,⁴ que o envelhece anos para conseguir a força que teria quando fosse adulto, e assim a batalha termina em um massacre cruel para a outra parte⁵.

As ações desconcertantes do herói também se estendem a de seus aliados durante o arco. A entrada colossal e desproporcional de Isaac Netero, presidente da Associação Hunter, e de Zeno Zoldyack, avô de Killua e notável assassino, nos proporcionam um espetáculo desnecessário cujo único objetivo era a exibição de força que pega até os aliados de surpresa e que acaba ferindo mortalmente Komugi, uma menina cega prisioneira que estava indiferente à natureza de seus algozes, uma vez que a cegueira lhe impedia tal reconhecimento. O modo como é exposta a sua experiência pessoal não é suficiente para que ela pudesse diferenciar quem era humano e quem era quimera de acordo com as suas vivências, visto que ela tem uma trajetória carregada por maus tratos proporcionadas pelos humanos, entre eles, familiares. Esta personagem acaba conquistando o afeto de Meruem, rei das quimeras e o principal vilão do arco, e é a ela que Neferpitou, uma guarda real, gasta suas energias tentando salvar. A contradição está posta: os heróis salvadores ferem, os vilões salvam.

A cena seguinte à invasão, que mostra Meruem tendo em seus braços uma Komugi ferida, surpreende até os aliados do herói, que, confusos, passam a questionar as suas próprias ações, mas não o suficiente para que isso os impedisse de avançar em suas demandas, mesmo tendo outros recursos para sanar as desavenças. Zeno, após o que testemunhou e sabendo que o objetivo de Gon estava na próxima sala, diz a ele que não quer saber o que irá acontecer a partir dali. Pela primeira vez suas ações poderiam causar a morte de um inocente. Nem mesmo os aliados do herói têm certezas sobre os seus atos.

⁴ Nen significa queimar sua própria alma. Em essência, ele testa a sua força de vontade, e para isso, é necessário um treinamento de fortalecimento da vontade. Treina-se o Ten, foco, para focar a alma em um único ponto; Zetsu, expressão, para se expressar por meio de palavras; Ren, equilíbrio, equilibrar essa vontade; Hatsu, ação, para agir segundo essa vontade (TOGASHI, 2012, ep. 28). Através de restrição e juramento, é possível estabelecer um contrato ou pacto com o Nen em troca de poder. Quanto maior for a determinação, maior o poder e maiores os riscos ao usuário (TOGASHI, 2012, ep. 54).

⁵ A obra não diz especificamente que Gon fez um pacto com o Nen como deixou claro sobre o pacto de Kurapika. Somos levados à essa conclusão pelas informações dadas no episódio 131 (Figura 11).



Figura 8: Hunter x Hunter, arco Chimera Ants, episódio 112, “Estranho x e x Aberração”. A entrada de Zeno e Netero no castelo de Meruem acabou deixando Komugi mortalmente ferida. (TOGASHI, 2014).

OS VILÕES: O DESPERTAR DAS SOMBRAS.

Como caracterizado por Vloger, “As Sombras podem ser humanizadas, tornando-se vulneráveis.” (VLOGGER, 2015, p. 114).

Em obras de anime, a dualidade bem e mal é constantemente trabalhada nos personagens que estão em destaque. Não é incomum que vilões sejam perdoados ou encontrem o caminho para a redenção podendo até se tornar aliados. Em *Hunter x Hunter*, esse fenômeno acontecerá com as quimeras que nasceram a partir da ingestão de humanos. Assim que nasciam – e já nasciam na forma adulta – estas quimeras possuíam um instinto animal muito exacerbado e, com isso, passaram a promover massacres de humanos na vila da União Mitene, fosse para alimentar a Formiga Rainha, fosse para deleite próprio. Porém, com o passar do tempo, por terem influências humanas na sua origem, algumas destas quimeras iam despertando a consciência da vida anterior, carregando consigo as grandes contradições do que é ser um humano. Logo, alguns eram intelectuais, outros leais, outros bondosos; enquanto outros eram desleais, desordeiros, maliciosos, a depender da vida anterior que tiveram, “Chimera Ants sempre foram agressivas, mas, ao que parece, o consumo de humanos maliciosos as deixou ainda piores” (TOGASHI, 2013, ep. 82). Destaca-se o fato de que essas características, fossem positivas, fossem negativas, eram algo que eles já carregavam de sua forma humana antes de reencarnar. O despertar determinava se a quimera continuaria com o seu aspecto de sombra, ou se buscaria um caminho de redenção e alinhamento com a sua humanidade, “As nossas personalidades humanas influenciam fortemente o nosso comportamento atual.” (TOGASHI, 2013, ep. 92).

Meruem nasce de forma prematura rasgando todo o ventre e esmagando os órgãos de sua mãe. Sua personalidade truculenta e soberba causa pânico até entre as quimeras. Compreendendo o ser evoluído que é, ele se prepara, junto de seus guardas reais, para fazer de si o rei entre todas as criaturas, ocupando o topo da cadeia alimentar, e tendo seres humanos como parte da dieta das quimeras. Seu despertar acontece após conhecer a jovem Komugi, cujo papel na história retrata uma belíssima metáfora do amor transformador. A imagem de Komugi é construída para, em um primeiro momento, gerar repulsa no espectador: uma jovem cega, desgrenhada, suja, com coriza saindo de suas narinas e inteligência limitada. Essas características, porém, em nada irão afetar Meruem, uma vez que ele desconhece as construções humanas sobre imagem. Conforme o enredo avança e vamos conhecendo melhor a personagem, essas mesmas características que antes causavam repulsa, passam a evocar uma alma pura e inocente despida de qualquer vaidade, cativando tanto o espectador, quanto Meruem. Já a

cegueira de Komugi a impede de identificar a origem dos seres que ela interage, promovendo um cenário perfeito para o surgimento de um sentimento recíproco de criaturas que não se encaixam no modelo social humano aceitável, a moça cega e o monstro. Komugi aparece como uma forma de passar o tempo enquanto Meruem colocava seus planos em ação. Vencedora invicta de gungi⁶, a jovem intrigava o Rei que nascera extremamente inteligente e que mesmo assim não conseguia ganhar uma partida sequer da moça desajeitada. Compreendendo ser ele uma criatura superior com capacidade de decidir quem vivia e quem morria, Meruem em determinado momento se dirige aos aposentos da moça na intenção de matá-la só porque ele podia; chegando lá, encontra uma ave de rapina a atacando e rapidamente age em seu auxílio. Questiona o porquê de ela não pedir ajuda e ela diz que não quer incomodar, ao que ele responde, para a própria surpresa, que ela não é nenhum incômodo, mas sim uma importante convidada, comovendo a jovem moça que, pela primeira vez, foi tratada com dignidade, o que deixa Meruem ainda mais confuso com relação a seus sentimentos e intenções com a moça (TOGASHI, 2013, ep. 108). Assim, Meruem percebe que seu poder não serve apenas para subjugar os mais fracos, tal como fazem os seres humanos, mas, pelo contrário, também protegê-los. O papel amoroso de Komugi representa também o amor que traz à ruína. Não fosse a sua existência, o Rei e seus guardas reais teriam lidado com os invasores de maneira mais direta, mas salvar e proteger Komugi passou a ser prioridade, o que os levou à derrota.

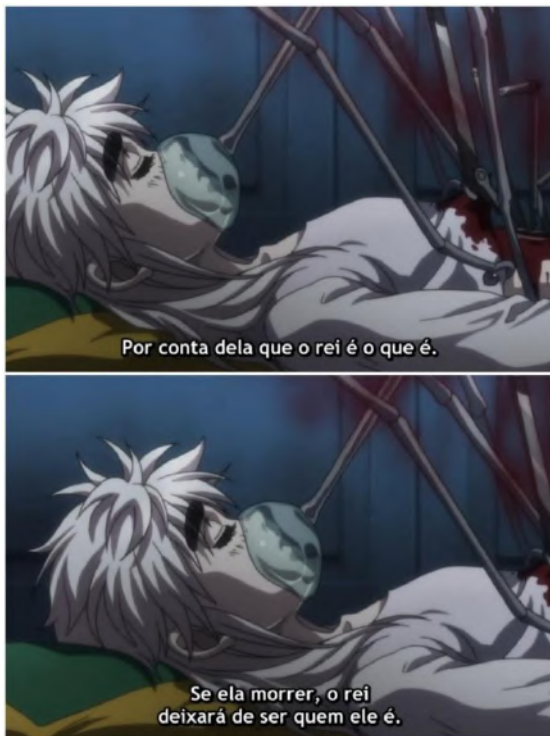


Figura 9: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 116, “Vingança x e x Recuperação”. Neferpitou fala sobre o impacto que Komugi teve em Meruem. (TOGASHI, 2014).

⁶ Komugi possui a habilidade Nen que a permite traçar as melhores estratégias em gungi, jogo fictício de tabuleiro, se tornando invicta durante 5 anos nos campeonatos mundiais representando a República de Gorteau de Leste. (TOGASHI, 2013, ep. 103).

A transformação de Meruem desperta Neferpitou de sua Sombra. Até o momento da invasão, Neferpitou era uma personagem fria, inteligente e calculista e todos os seus esforços eram voltados para o bem-estar e prosperidade somente do Rei. Sua primeira reação emocional ocorre ao ver a preocupação de Meruem com Komugi.



Figura 10: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, ep. 112, “Estranho x e x Aberração”. Pela primeira vez, Neferpitou vê algum traço de gentileza do Rei, algo que a comove profundamente. É também a primeira vez que Neferpitou esboça alguma emoção. (TOGASHI, 2014).

Neferpitou teria lidado com os invasores prontamente, algo que ela já estava preparada para fazer, mas, em vez disso, percebendo a importância que a moça tinha para o Rei, precisa suplicar para que Gon a deixasse salvar a moça, uma vez que o rapaz, o herói da história,

não estava disposto sequer a deixá-la realizar o resgate. Ajoelhada, de cabeça baixa, mostrando as mãos, seu gesto revela humildade e abnegação (Figura 7). Percebendo a ameaça que Gon poderia ser para o Rei, seu sentimento foi de alívio quando recebe os golpes mortais durante a batalha, afinal, a força que ele precisou invocar para lutar com ela, posteriormente lhe cobraria um preço. Neferpitou pôde morrer em paz sabendo que somente ela seria o alvo da fúria de Gon e não o Rei. Mesmo frente ao seu despertar, Neferpitou não seria poupada pela grave ofensa provocada.

De repente, o vilão não é apenas uma mosca a ser esmagada, mas um ser humano de verdade, com fraquezas e emoções. Matar uma figura dessas transforma-se numa escolha realmente moral, e não um reflexo impensado. (VLOGGER, 2015, p. 114).

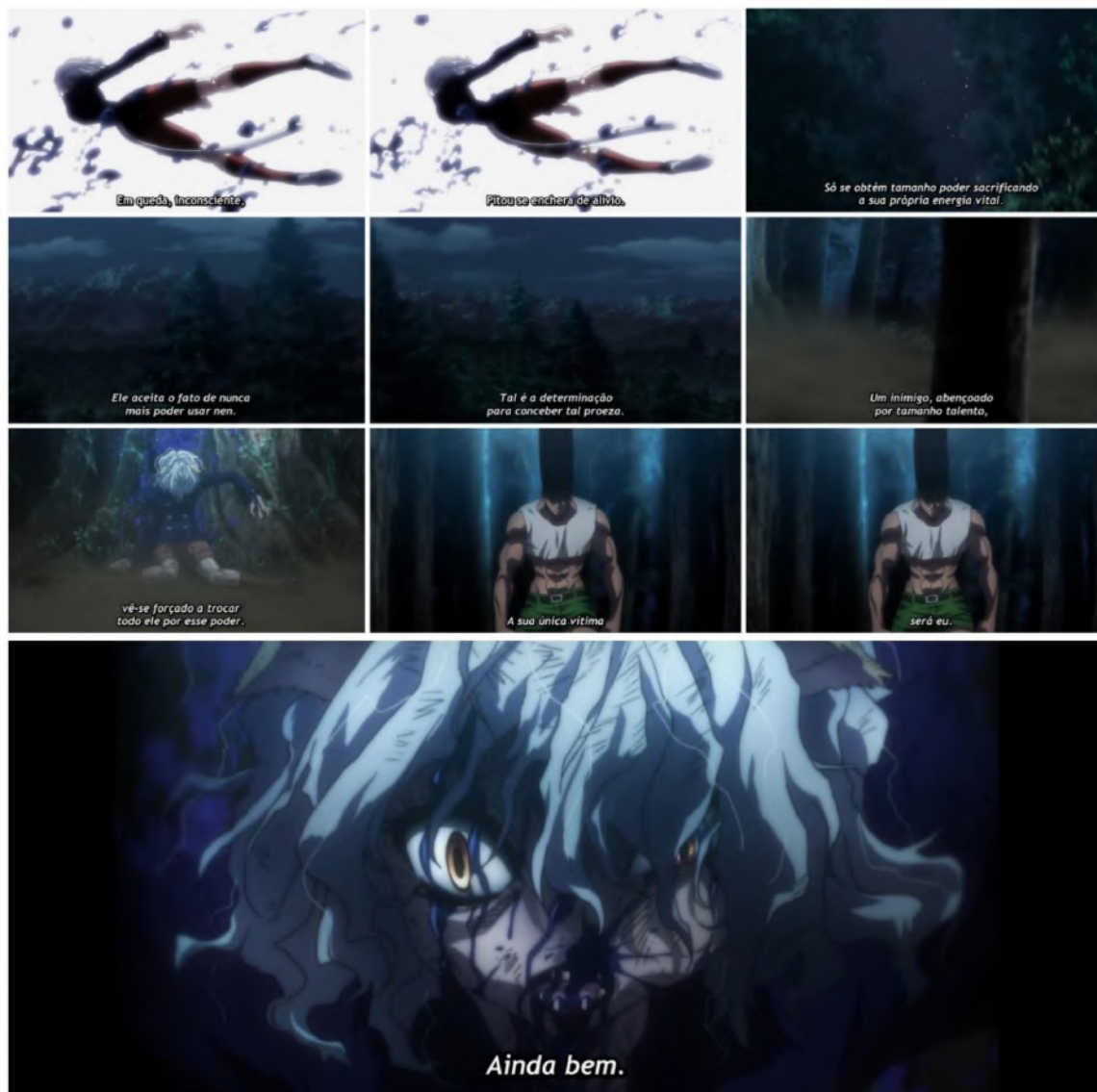


Figura 11: Hunter x Hunter, arco "Chimera Ants, episódio 131, "Ira x e x Luz". Neferpitou sente alívio por ser ela e somente ela o alvo da fúria de Gon. (TOGASHI, 2014).

ARCO “CHIMERA ANTS”

O arco “Chimera Ants” configura um arco clímax do enredo, quando são evocadas as maiores forças aliadas para lutar contra um ser muito mais poderoso. A humanidade está em risco, pois outra classe de animais passou a ocupar o topo da cadeia alimentar, desbancando a raça humana. Para lidar com o grande inimigo, Gon contará com a ajuda de novos aliados e seu fiel amigo Killua e a grande batalha contará também com os anciões mais fortes do universo Hunter, a saber Isaac Netero, presidente da Associação Hunter, e Zeno Zoldyack, avô de Killua e assassino reconhecido, que dá sua contribuição auxiliando na infiltração da base inimiga. Campbell designa esse tipo de personagens como Velhos Sábios, que se encaixam também no arquétipo de Mentor tipificado por Vloger, “os Mentores representam o *self*, o deus dentro de nós, o aspecto da personalidade que está conectado com todas as coisas” (VLOGGER, 2015, p. 79). A presença de Velhos Sábios representa o ápice da força, as pessoas mais poderosas dentro daquele universo, capazes de manter o equilíbrio e a ordem, pois são temidos e respeitados; representam também o ápice que se deseja alcançar. Sua participação no ato indica que o herói da saga não possui força suficiente contra seu oponente no estágio em que está; que um risco iminente muito grande se aproxima; e que, não se salvando o Velho Sábio, haverá uma mudança estrutural naquele ambiente com o surgimento de uma nova geração de mentores. Arcos como esse encabeçam o encerrar de um ciclo, em que uma nova geração terá que ocupar o lugar da antiga geração que não está mais presente para organizar e liderar a estrutura ou organização daquele contexto, obrigando os demais participantes a avançarem na pirâmide hierárquica, e forçando, portanto, a evolução daquele grupo que outrora estava sob a proteção dos mais velhos. Sendo assim, os designados pegam para si a responsabilidade e precisam estar à altura de se tornarem o arquétipo do Velho(a) Sábio(a), Mentor e Protetor daquela estrutura.

Apesar de estarem lidando com uma ameaça maior à raça humana, as motivações dos personagens heróis não são necessariamente proteger a sua própria espécie, o que acaba ficando em segundo plano. Gon se prepara para a batalha na expectativa de salvar e vingar um de seus mentores e aliados, Kaito, e Netero, que protagoniza a grande batalha do arco com o grande vilão, Meruem, busca usar todas as suas técnicas em uma batalha mortal e encerrar gloriosamente os seus dias como Hunter. É dentro deste cenário que os heróis caminham para a própria ruína, conforme o processo descrito por Gustav Freytag:

The other dramatic arrangement, on the contrary, represents the hero at the beginning, in comparative quiet, among conditions of life which suggest the influence of some

external forces upon his mind. These forces, adverse influences, work with increased activity so long in the hero's soul, that at the climax, they have brought him into ominous embarrassment, from which, under a stress of passion, desire, activity, he plunges downward to the catastrophe. (FREYTAG, 1894, p. 107)⁷.

Gon, apesar de todas as implicações que envolvem ser um Hunter, não aceita a sina que o próprio Kaito o preparara para suportar, “Se quiserem ficar mais fortes, essa é a oportunidade perfeita. Mas se não estiverem preparados, vocês não vão aguentar o teste. Vencendo ou perdendo, temos um inferno pela frente” (TOGASHI, 2013, ep. 81). Seus alertas para uma situação de risco iminente e instrução de fuga dos dois rapazes, Gon e Killua, de qualquer situação perigosa, não deixavam nenhuma margem para dúvidas sobre como proceder e sobre as implicações da vida de ser um caçador. Eventualmente, amigos seriam perdidos devido à periculosidade do trabalho. As forças aliadas vão ao resgate de Kaito na expectativa de ele ainda estar vivo, mas resgataram um corpo que era apenas uma casca manipulada por uma força externa.



Figura 12: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 95, “Raiva x e x Pavor”. Após o resgate de Kaito, Gon se depara com um Kaito disforme sendo controlado pelo Marionetismo, habilidade da Neferpitou que permite controlar um corpo feito marionete. (TOGASHI, 2013).

⁷ “A outra disposição dramática, pelo contrário, representa o herói no início, numa relativa tranquilidade, entre condições de vida que sugerem a influência de algumas forças externas sobre a sua mente. Essas forças, influências adversas, atuam com maior atividade na alma do herói por tanto tempo que, no clímax, o levaram a um terrível constrangimento, do qual, sob a tensão da paixão, do desejo, da atividade, ele mergulha na catástrofe.”

Mesmo diante do chocante cenário, Gon insiste que ainda há formas de salvar Kaito. A sua recusa em reanalisar a situação (Figura 6) leva-o à loucura. Descartadas todas as possibilidades de salvar o corpo sem alma de Kaito, Gon entra em colapso e suas personalidades, o desamparo infantil e a fúria, duelam, prevalecendo a Sombra. Por ter se colocado naquela situação, sozinho diante de uma oponente muito mais forte, o combate mortal com Neferpitou era inevitável. Killua se torna peça fundamental para a compreensão da queda do herói, pois coube a ele testemunhar a ação brutal de seu aliado e as consequências advindas dela “Que absurdo! Se não parar com esse poder agora, o que é que vai te acontecer?” (TOGASHI, 2014, ep. 131). O Gon “adultizado” revela sua alma pelos olhos chorosos da criança que ele ainda era. No meio das sombras, as lágrimas conduzem o velar do herói que viria a ser, mas morreria no campo da batalha que venceu.



Figura 13: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 131, “Ira x e x Luz”. À esquerda, Gon após a sua transformação obtida pelo pacto de Nen. À direita, Gon chora ao ver Killua . (TOGASHI, 2014).

Simultaneamente, em outro campo de batalha, Netero e Meruem travam seu embate. Meruem, que já havia passado pelo despertar, tenta resolver o conflito por meio do diálogo. Netero passa a provocar o inimigo, que, sabendo ser a sua força infinitamente maior que a do humano, tenta resolver a situação chegando a um acordo entre as partes. Netero recorre a toda sua força, que acumulara ao longo de uma vida de treinamentos antes de lidar com a poderosa quimera. Tudo em vão. Apesar de os golpes acertarem, eles não infligem grandes danos ao opositor. Meruem sequer revidava, o que acabou se tornando um insulto ao poderoso Netero. A fim de forçar uma batalha, Netero diz que se Meruem aceitasse duelar com ele, revelaria o nome que sua mãe, a Formiga Rainha, lhe dera, nome este que Meruem desconhecia, sendo conhecido somente como Rei. Por fim, Meruem entra na disputa e Netero sai desmembrado da batalha. Como golpe final e não aceitando a derrota, Netero ativa a Rosa

Miniatura⁸ (ou rosa do desafortunado), bomba que estava alojada em seu coração e só assim consegue atingir letalmente Meruem que consegue resistir à explosão, porém, não ao veneno emanado dela. Netero ganhará a batalha em um último gesto suicida e indigno. Mais uma vez, Gustav Freytag esclarece a lógica desse tipo de desfecho:

Gradually, in a specially careful performance, one sees the conflicts through which the life of the hero is disturbed, give direction to his inward being. Just there, where the hearer demands a powerful intensifying of effects, the previously prepared domination of the chief characters enters; suspense and sympathy, which are more difficult to sustain in the last half of the play, are firmly fixed upon the chief characters; the stormy and irresistible progress downward is particularly favorable to powerful and thrilling effects. And, indeed, subjects which contain the gradual rise and growth of a portentous passion which in the end leads the hero to his destruction, are exceedingly favorable for such an action. (FREYTAG, 1894, p. 108).⁹

A construção do personagem herói até o momento da batalha do “Arco Chimera Ants”, indicava um forte senso de equilíbrio e compreensão com relação às situações adversas. Ainda no primeiro arco da obra, durante o Exame Hunter, na última competição para conseguir sua carteira Hunter, Gon combate contra um adversário mais forte e habilidoso, que acaba o subjugando e o torturando para o forçar a desistir e com isso vencer a batalha do torneio. Vendo que Gon não cedia, o adversário, Hanzo, desiste e explica o motivo:

HANZO. Quando torturo alguém, espero que a pessoa me odeie pelo resto da vida. Assim, é mais eficiente e menos inquietante. Quando alguém sente dor, os olhos do indivíduo exibem um raio de hostilidade contra o responsável por ela. Mesmo com treinamento intenso, é difícil inibir esse lampejo de ódio e ira. Só que Gon não emitia nada disso, dá para acreditar? Eu tinha quebrado o braço do cara, mas os olhos dele já não se lembravam. (TOGASHI, 2011, ep. 20).

Gon mostrava seu diferencial frente às situações adversas. Note-se que o orgulho de Gon já havia sido mostrado durante o Exame Hunter (Figura 3), por não ter gostado de um adversário ter-lhe dado uma placa que ele deveria ter conseguido por mérito próprio e não como favor. Essa face ganha força após a chocante de cena do reencontro do corpo resgatado de Kaito.

⁸ “A bomba em questão era barata e compacta e, ao mesmo tempo, surpreendentemente letal. Dada a tecnologia apropriada, era possível produzi-la em larga escala rapidamente. Devido à forma de sua nuvem de fumaça, ela foi batizada de Rosa Miniatura ou rosa do desafortunado e era popular entre pequenas ditaduras.” (TOGASHI, 2014, ep. 127).

⁹ “Aos poucos, numa atuação especialmente cuidadosa, notam-se os conflitos pelos quais a vida do herói fica conturbada, direcionando ao seu ser interior. Justamente aí, onde o ouvinte exige uma poderosa intensificação de efeitos, entra a dominação previamente preparada dos personagens principais; o suspense e a simpatia, que são mais difíceis de sustentar na última metade da peça, estão firmemente fixados nos personagens principais; o tempestuoso e irresistível progresso descendente é particularmente favorável a efeitos poderosos e emocionantes.”

Diferente do ocorrido no embate com Hanzo, quando Gon não deixava emoções negativas tomarem conta, seu olhar ficava sombrio sempre que se falava de Neferpitou e Kaito. A dualidade da personalidade estava posta, restava saber qual dessas personalidades sobressairia em momento crucial, sendo a sombra a personalidade que tomou conta do herói. Pouco antes de ativar o pacto de *Nen* na batalha contra Neferpitou, Gon demonstra confusão diante da situação em que se colocou. Sem nenhum domínio de si próprio, ora revela-se um menino confuso chorando, ora uma face raivosa preste a explodir. As suas ações o levaram a um lugar que não havia mais escolhas, caso contrário, ele não sobreviveria. Nas outras ocasiões que precedem a fatídica batalha, observava-se em Gon um desejo de resolução dos conflitos por meios justos e amistosos, sem, porém, negar a batalha. Mesmo sendo Neferpitou uma oponente extremamente forte, ela informa o Gon sobre o estado de Kaito: “Gon, você ouviu as minhas súplicas, então, serei honesta com você, esse homem já está morto. A alma desse homem já não vive entre nós. Meus Pêsames.” (TOGASHI, 2014, ep. 131). Isso demonstra que a adversária não era tão somente um monstro, mas alguém com motivações próprias: ela desejava proteger o Rei do iminente perigo que ela sentia que Gon representava. A motivação de Neferpitou era proteger o Rei, sua existência se resumia a isso, ela foi gestada como guarda real, era esse o propósito de sua vida, sendo legítima toda a sua investida em aniquilar qualquer um que venha a ameaçar a integridade dele. Estamos diante de dois personagens que se antagonizam de tal forma que um ascende, mostrando misericórdia e cordialidade contra seu oponente, sem, nem por isso, se eximir da responsabilidade da batalha; o outro que descende, mostrando-se implacável nos seus golpes. Momentos antes da batalha, Gon chama Neferpitou para o lado externo do lugar em que estavam. Neferpitou faz sua marcha fúnebre, obediente, sabendo do destino que a aguarda. Tenta uma investida surpresa, mas sem sucesso, e a partir dali Gon bateu e Neferpitou apanhou (Figura 11).

But this method of constructing a play is not the most correct, dramatically; and it is no accident, that the greatest dramas of such a character, at the tragic close, intermingle with the emotions and perturbations of the hearer, an irritating feeling which lessens thy and recreation. For they do not specially show the hero as an active, aggressive nature, but as a receptive, suffering person, who is too much compelled by the counterplay, which strikes him from without. The greatest exercise of human power, that which carries with it the heart of the spectator most irresistibly, is, in all times, the bold individuality which sets its own inner self, without regard to consequences, over against the forces which surround it. The essential nature of the

drama is conflict and suspense; the sooner these are evoked by means of the chief heroes themselves and given direction, the better. (FREYTAG, 1984, p. 108)¹⁰

O arco se encerra com os aliados do herói como vencedores, custando a vida de um deles e um outro letalmente ferido. “As armas são instrumentos de má sorte; empregá-las por muito tempo produzirá calamidades. Como se tem dito: ‘os que a ferro matam, a ferro morrem.’” (SUN TZU, 2010, p. 7). Os guardas reais estavam aniquilados, mas o Rei Meruem ainda tinha algum tempo de vida, visto estar envenenado pelos efeitos da explosão da Rosa Miniatura, e passa o resto de vida que lhe resta com a jovem cega Komugi, que escolhe o risco de ser envenenada também e passar seus últimos momentos com Meruem jogando gungi.

MERUEM. O que houve? Por que choras?

KOMUGI. Mereço eu tanta felicidade? É possível que tantas coisas maravilhosas aconteçam a alguém como eu?

MERUEM. É melhor dizer a verdade. Eu fui envenenado. Não tenho muito tempo. Com o que me resta, Komugi, queria passar jogando contra você. Só que este veneno é contagioso. Se ficar exposta a mim por muito tempo, você também morrerá.

KOMUGI. Sagrado Meruem, neste instante, estou muito feliz. Talvez eu não seja digna, mas, por favor, me deixe partir junto. Tenho certeza de que nasci para viver este momento.

MERUEM. *Nasci para chegar até aqui.* (TOGASHI, 2014, ep. 135).

A cena final do arco mostra um Meruem desfalecido nos braços da amada Komugi que carrega em seu rosto a mais pura expressão de afeto, mesmo diante da trágica realidade.

¹⁰ Mas este método de construção de uma peça não é o mais correto, dramaticamente; e não é por acaso que os maiores dramas de tal personagem, no final trágico, se misturam com as emoções e perturbações do espectador, um sentimento inquietante que diminui a diversão e a recreação. Pois eles não mostram especialmente o herói como uma natureza ativa e agressiva, mas como uma pessoa receptiva e sofredora, que é excessivamente compelida pelo contra-ataque que o atinge de fora. O maior exercício do poder humano, aquele que carrega consigo o coração do espectador de forma mais irresistível, é, em todos os tempos, a individualidade ousada que coloca o seu próprio eu interior, sem levar em conta as consequências, contra as forças que o rodeiam. A natureza essencial do drama é o conflito e o suspense; quanto mais cedo estes forem evocados por meio dos próprios heróis principais e receberem orientação, melhor.



Figura 14: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 135, “Esta Pessoa x Este Momento”. Komugi se despede de Meruem. (TOGASHI, 2014).

HYBRIS E CONSEQUÊNCIA, RESSUREIÇÃO E REDENÇÃO

O conceito grego de *hybris* parte da premissa de um excesso que gera consequências. “Para que exista uma *hybris*, é necessário haver um excesso em relação a certo limite e uma contrapartida punitiva, a partir de uma *themistosýnē*, de um senso de justiça específico” (RIBEIRO E CAIRUS, 2021, p. 26). Ao extrapolar os limites, espera-se lidar com as consequências geradas pela ação exagerada. Quando Gon ativa um poder acima do que ele está preparado para receber, isso gera uma consequência mortal para si mesmo. Mesmo que ele sobrevivesse em condições normais de recuperação, seu corpo ficaria disfuncional, visto que na batalha Gon perde até um dos braços. É uma daquelas situações em que sobreviver é uma consequência pior do que morrer. A tentativa de salvar Gon mobiliza muitos membros da Associação Hunter que passam a buscar meios de salvá-lo. Coube ao aliado Killua achar uma forma mágica e milagrosa de resgatar o amigo moribundo, pois somente por esse meio seria possível sua salvação.

(...) o herói lendário constitui-se como sujeito responsável por seus próprios atos, sofrendo julgamento por parte dos deuses e, também, dos homens, marcando assim uma etapa na “formação do homem interior”, do homem que deve pagar por suas atitudes. (SANTOS A., 2005, p. 48).

Gon, entretanto, não sofre as agruras que um processo de cura lhe proporcionaria, passando incólume pelo processo de recuperação e, por consequência, não passa pelo processo de aprendizado que lhe permitiria ascender em seu processo de evolução, pois é justamente o processo de cura uma importante etapa para compreender as consequências do ato impensado e que gerou consequências.

Para uma história ser completa, o público precisa vivenciar um momento adicional de morte e renascimento. (...) Esse CLÍMAX (não a crise), o último e mais perigoso encontro com a morte. Os heróis precisam passar pela purgação e purificação finais antes de voltar ao Mundo Comum. (VLOGGER, 2015, p. 263).

De acordo com Vlogger, esse é um momento sensível da história, pois é necessário que “os escritores encontrem maneiras de demonstrar que seus heróis passaram pela RESSURREIÇÃO” (VLOGGER, 2015, p. 263) e essas mudanças podem ser mostradas “através do comportamento ou da aparência” (VLOGGER, 2015, p. 263). Após a cura e ressurreição, Gon volta a ser exatamente quem era antes do trauma na União Mitene. “Uma função da Ressurreição é a de limpar o cheiro de morte dos heróis, mas ao mesmo tempo ajudá-los a reter

as lições da provação.” (VLOGGER, 2015, p. 264) O trauma que traz consigo grandes mudanças no eu interior não se concretiza. O jovem herói apenas volta a ser quem ele já era.

Logo após a sua cura milagrosa, Gon alcança seu objetivo. Finalmente, ele encontra seu pai, Ging, o objetivo de sua aventura. É no encontro com o pai que o filho faz sua confissão e assume a culpa, e é o pai que lhe dá consolo, orientação e auxílio. Dizendo Gon que pediria perdão aos aliados ao se sentir responsável por todo o transtorno que causou, uma vez que se sentia responsável pela morte de Kaito e pela sua própria impulsividade, cabe a Ging, o pai, instruir o filho sobre como proceder.

GON. Quem tinha que ter morrido era eu.

GING. Gon, não é verdade Ele (Kaito) te levou junto por te achar capaz. Ele te mandou fugir por ter subestimado o inimigo. Se ele não achasse que você era capaz, não teria deixado que fosse junto, por mais que quisesse. Foi culpa dele por não ter avaliado bem o inimigo.

GON. É que...

GING. Eu sei. Também é culpa sua por ser fraco. Sinta-se responsável. Não repita o mesmo erro. No mais, peça desculpas ao Kaito e não a mim! Você não explicou bem se ele viveu ou morreu, mas, seja como for, peça desculpas! Para pedir desculpas a um amigo, segue-se uma regra. Sabe dela?

GON. Não, qual é?

GING. Quem pede desculpas promete agir de forma diferente faz de tudo para cumprir essa promessa. Feito! Vá! (TOGASHI, 2014, ep. 146).

O processo de confissão e redenção é dado pelas graças do pai e é no encontro com o pai, que o herói pode encontrar a si mesmo.

O problema do herói que vai ao encontro do pai consiste em abrir sua alma além do terror, num grau que o torne pronto a compreender de que forma as repugnantes e insanas tragédias desse vasto e implacável cosmo são completamente validadas na majestade do Ser. O herói transcende a vida, com sua mancha negra peculiar e, por um momento, ascende a um vislumbre da fonte. Ele contempla a face do pai e compreende. E, assim, os dois entram em sintonia. (CAMPBELL, 2007, p. 142)

Gon é perdoado pelos aliados sem que nenhum deles demonstre qualquer tipo de resistência maior. Possivelmente, a maior consequência com que Gon terá que lidar é não ter mais em suas aventuras o aliado e melhor amigo Killua, que agora terá que cuidar da irmã adotiva, a peça-chave responsável pela milagrosa cura. Seguindo por caminhos diferentes, os

amigos que ficaram juntos desde que se conheceram, por fim, se separam. Essa é a maior punição que Gon sofre por sua *hybris* apresentada na obra até o momento.



Figura 15: Hunter x Hunter, arco “Eleição”, episódio 147, “Salvação x e x Futuro”. Gon e Killua, até então amigos inseparáveis, se despedem, seguindo cada um o seu caminho. (TOGASHI, 2014).

No último episódio do último arco publicado de *Hunter x Hunter*, o arco “Eleição”, Gon precisa ainda atravessar mais um limiar para encontrar o pai mostrando ser capaz de escalar a árvore mais alta do mundo. Vislumbrando o horizonte, o pai revela ao filho os mistérios do mundo. Gon completou o objetivo de sua aventura.



Figura 16: Hunter x Hunter, arco “Eleição”, episódio 148, “O que veio x e x O que está por vir”. Gon encontra seu pai, Ging. (TOGASHI, 2014).

O DISSABOR DO ARCO “CHIMERA ANTS”

O arco “Chimera Ants” é, sem dúvidas, o arco mais aclamado da obra, tanto pela profundidade dos diálogos em torno do tema abordado, quanto pelas cenas das grandes lutas. Porém, nem por isso deixaremos de ter um olhar mais acurado sobre algumas das informações e as pistas que foram deixadas ao longo da trajetória do herói e seus aliados. De acordo com Jobim:

“Jauss advoga que na nossa leitura de uma obra literária mobilizamos sempre um saber prévio, com base no qual se dá a experiência de ler. A própria obra, por sua vez, já teria incorporado à sua estrutura elementos direcionadores de sua interpretação, predispondo seu público a recebê-la de maneira bastante definida, por intermédio de avisos, sinais visíveis e invisíveis, traços familiares ou indicações implícitas, que poderiam despertar a lembrança do já lido, ensejar expectativas quanto a meio e fim do texto ou conduzir o leitor a determinada postura emocional, antecipando o horizonte de compreensão em que se dará a leitura (JAUSS, 1994, p. 28)” (JOBIM, 2001, p. 72).

Levando isso em conta, pode-se avaliar a trajetória de Gon até o momento de sua explosão de fúria. Apesar de ser mostrada a impulsividade dele, esta tinha uma razão de ser, ele estava preocupado com os amigos e visava protegê-los de alguma situação de risco; sua face orgulhosa também tinha razão de ser, ele queria que suas conquistas tivessem mérito próprio e não as receber de maneira gratuita, ele queria provar o seu valor enquanto um caçador. A face sombria era mostrada ao longo da obra de maneira vaga e indireta em análises feitas por outros personagens mais experientes. O revelar da face sombria em um acesso de fúria suicida, mostra o oposto do personagem que fora construído até ali, ou seja, alguém que buscava aliviar a dor e angústia de seus amigos, porém, quando se tratou das suas próprias dores e angústias, o personagem premeditou suas ações, mesmo tendo tempo de planejar um cenário que fosse mais favorável para sua sobrevivência, escolhendo ir sozinho com um oponente muito mais forte para um lugar afastado de seus aliados, pois assim, se necessário fosse, poderia colocar em prática sua cartada final. Ele não foi pego de surpresa, teve tempo de observar e analisar a situação, e escolheu o seu destino, logo, é sobre ele que têm que recair as responsabilidades por suas escolhas. As escolhas do herói, passaram a não ser mais heroicas, mas egocêntricas e voltadas para o próprio desejo e vontade para além das consequências, descartando até o auxílio amigo. A inocência tecida no personagem até então se perdeu completamente. A outra face de Gon não era tão diferente das quimeras em sua fase inicial de existência.

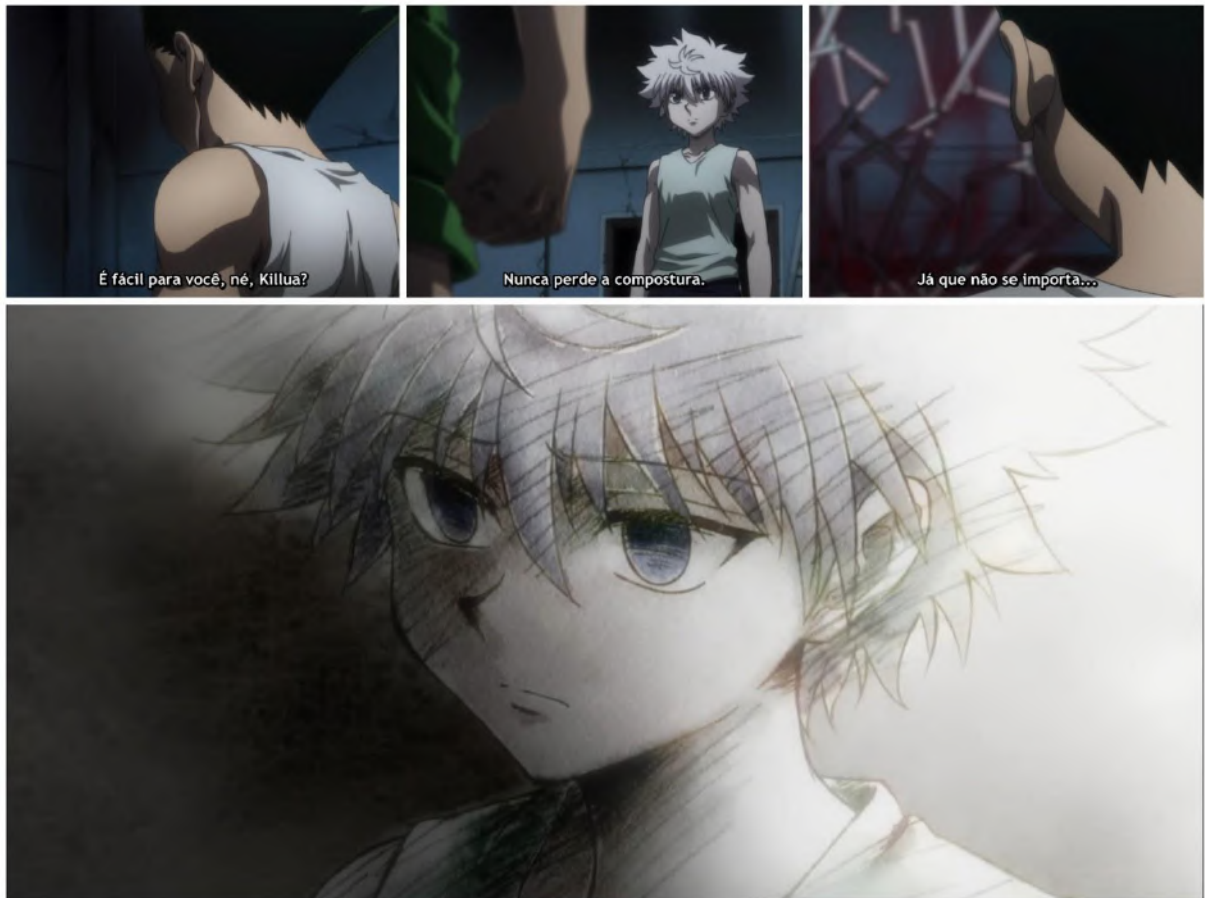


Figura 17: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 116, “Vingança x e x Recuperação”. Se deixando tomar pela Sombra, Gon ofende Killua e, de maneira injusta, atribui a ele indiferença sobre toda a situação. (TOGASHI, 2014).

Netero, por sua vez, se depara com um inimigo que não era mais aquele com que ele estava preparado para lutar. As informações colhidas até o momento da invasão tratavam Meruem como uma criatura fria e violenta, situação diferente da que ele encontra ao ver o Rei com uma menina ferida em seus braços (Figura 8). Mesmo Zeno, que o ajudou na invasão, tece uma reclamação sobre o fato, dizendo que aquela não foi a informação que ele recebeu sobre o Rei. Não era com aquilo que ele queria estar envolvido, visto que foi seu ato quem feriu mortalmente a jovem. Conseguindo separar o Rei da guarda real, em vez da aguardada batalha, Netero recebe dele um convite para a diplomacia.

MERUEM. Por que luta? (...) Luta pela raça humana? Se for o caso, saiba que as minhas ações beneficiam a raça humana. Na sociedade humana, por exemplo, os limites nacionais demarcam território. No lado direito da fronteira, humanos morrem de fome. Já no esquerdo, a escória boçal possui tudo o que precisa. Uma insanidade absoluta. Pretendo desmantelá-la e, por fim, criar um mundo tão justo que o próprio conceito de desigualdade há de ser esquecido. Não negarei que no princípio, usarei do poder e do terror para atingir meu objetivo, mas, para manter a ordem, tais ações são

necessárias. Descobri o motivo pelo qual o poder deve ser usado. Para proteger o fraco que é digno de viver. O poder não foi criado para oprimir o derrotado. Concordei em deixar o palácio para que pudéssemos ter uma discussão livre e franca. (TOGASHI, 2014, ep. 122).

Netero tinha uma missão que se preparou para cumprir e pretendia cumprir. Recebeu de líderes mundiais a ordem de eliminar as quimeras. Como presidente da Associação Hunter e o mais respeitado dos caçadores, Netero tinha as ferramentas e os meios para direcionar o embate para um rumo diferente. Prova disso é que eliminadas as quimeras mais perigosas, a NGL, localizada na União Mitene, onde ocorreram os primeiros massacres, passou a ser de responsabilidade da Associação Hunter. No instante em que se depara com Meruem, Netero sabe que não é adversário à altura, mas ainda assim insiste na batalha, mesmo que Meruem, sentado em gesto de conciliação, tenha insistido em uma disputa somente com as palavras, ou seja, uma disputa diplomática. Diante da iminente derrota que Netero já havia se preparado para suportar, a Rosa Miniatura se ativaria assim que seu coração parasse de bater. Seus dias como o *hunter* mais prestigiado chegariam ao fim, e, como último pensamento, não tinha convicção sobre quem era o monstro a ser combatido, no fim das contas.



Figura 18: Hunter x Hunter, arco “Chimera Ants”, episódio 127, “Hostilidade x e x Fixação”. Momento em que Netero ativa a Rosa Miniatura. (TODASHI, 2014).

Enquanto observávamos os heróis afundando em si próprios, víamos os vilões da história caminhando para uma evolução que foi interrompida. No universo de *Hunter x Hunter*, havia a premissa de as quimeras serem categorizadas como criaturas mágicas, que foi o que aconteceu com algumas quimeras que se curvaram às exigências humanas, sendo possível a mútua convivência, mas, ainda assim, escolhera-se o caminho da brutalidade para aniquilar um adversário mais poderoso e que poderia colocar em risco a soberania da raça humana. Considerando-se que em uma guerra, todas as partes estão certas de acordo com as suas próprias motivações, o olhar de fora, daquele que observa e está afastada das motivações, nos força à análise crítica do contexto exposto, em que todos os personagens agiam de acordo com as próprias premissas. É a respeito desse tipo de contexto que Aristóteles adverte sobre o risco de imputar determinados aspectos aos atos dos personagens que podem nos levar a questionar seu valor dentro da obra. Considera-se ainda que:

O horizonte da expectativa reveste-se de particular importância porque é em relação à ele que Jauss estabelece parâmetros valorativos para as obras literárias: a obra que apenas atende ao às expectativas do público – ao gosto estabelecido, ao belo usual, ao preenchimento dos desejos da familiaridade – pertenceria à esfera da arte “culinária” ou ligeira, e teria um valor menor do que a obra que se distancia destas expectativas, negando experiências conhecidas ou conscientizando o leitor de outras, jamais expressas, podendo ter por consequência uma “mudança de horizonte”. (JOBIM, 2001, p. 73).

As escolhas na condução da obra são exclusivas do autor que, conhecendo os rumos que deseja dar à sua criação, conhece as motivações por trás das escolhas; mas isso não excluirá o efeito que a arte provoca em seu público, uma vez que “o artista pertenceria à mesma tradição que seu público e suas escolhas visariam ao que ele acredita ter melhor efeito sobre este público” (JOBIM, 2001, p. 73). Com isso, assim como se garante o direito de o autor conduzir a obra como achar mais apropriado, também ao espectador se garante o direito de avaliar as escolhas feitas. Se o arco “Chimera Ants” fosse o último da obra, nos depararíamos com a morte do herói e seus adversários, lamentando sua triste sina. Porém, quando há uma continuidade e nela se descobre que o catalisador dos eventos do arco, a morte de Kaito, não se concretiza (o que tornam desnecessárias as ações que a antecederam), e que o herói sobrevive de maneira mágica (enquanto não fora dada nenhuma chance aos adversários), o arco nos deixa com um *gosto ruim na boca*, um dissabor.

Sem descartar as proezas do herói, conforme indica Campbell, o herói é aquele que abre mão de si mesmo por uma causa maior (CAMPBELL, 1988), nós acompanhamos a

trajetória do herói na expectativa de vê-lo se transformar no herói mito. Terminada a aventura no arco “Chimera Ants”, em vez de vermos Gon se transformar no herói mito, vemos o herói voltar a ser um menino novamente. Por outro lado, é por meio da trajetória dos vilões que vemos a verdadeira transformação. É muito mais aceitável acompanhar alguém que, desconhecendo a totalidade de sua própria natureza, busca o autoconhecimento e a evolução, do que ver alguém que, embebido do próprio ego, se leva à própria ruína e destruição, perdendo-se em si mesmo. Com isso, no final do arco estamos muito mais tocados com a sina que recai sobre Meruem e Komugi do que com o estado crítico de Gon, que escolheu a sina para si.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se o objetivo da arte é provocar emoções, o arco “Chimera Ants” cumpre seu papel com excelência e a maior prova disso é a análise realizada, que se propôs a trazer para o campo do concreto os sentimentos abstratos que nos perpassam ao assistir *Hunter x Hunter*. Assim, observamos os dados sobre a construção narrativa e seus elementos, conectando as informações fornecidas e a função que exercem, trazendo ainda mais significado para a obra. Togashi conseguiu elaborar uma história que mexe com nossos sentimentos, com diálogos ora engraçados, ora intensos, que trazem ao mesmo tempo leveza e seriedade e conseguem levar os mais sensíveis ao debulhar de lágrimas com cenas carregadas de emoções. O arco “Chimera Ants” nos permite debater e refletir sobre os mais variados temas, desde sociais e políticos até os literários como o aqui desenvolvido, mostrando que a obra merece o reconhecimento obtido pelos apreciadores do estilo sendo considerado um clássico no mundo dos *animes*.

Usando como base as premissas das teorias literárias, podemos nos aperfeiçoar na construção da crítica fundamentando nossos argumentos em pontos sólidos. A formação do pensamento bem embasado, além de auxiliar na compreensão, expande os horizontes sobre as diversas formas de se explorar uma obra, sendo uma excelente ferramenta de pesquisa e aperfeiçoamento para aqueles que visam a estudar mais sobre o tema ou para a criação da própria saga, seja do ponto de vista da criação literária e afins, seja do ponto de vista pessoal. Só temos uma vida para viver, mas a arte nos permite viver muitas vidas em uma só.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ARISTÓTELES. **A Poética**. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 1. ed. São Paulo, SP: Pensamento, 2007.
- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O Poder do Mito – A Saga do Herói**. Estados Unidos, PBS: 1988. Entrevistas, (56:42min), son., color.
- CANDIDO, Antonio et all. **A Personagem de Ficção**. 13. Ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2021.
- FREYTAG, Gustav. **Technique of Dramatic**. 5. ed. Chicago, Nova York: Scott, Foresman and Compay, 1894.
- GADAMER, Hans Georg. **Thrut and Method** 2. ed. New York: Continuum, 1988.
- JOBIM, José Luís. **Literatura, Teoria e História**. Ipotesi, Revista de Estudos Literários. Juiz de Fora, v. 5, n. 2, p. 71-80, dez. 2001. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/article/view/19264>. Acesso em: 23 out. 2024.
- JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil Anos de Mangá**. 1. ed. São Paulo, SP: Estação Liberdade, 2022.
- NAKAGOME, Patrícia. **DA ESTÉTICA DA RECEPÇÃO À RECEPÇÃO ESTÉTICA**. REEL – Revista Eletrônica de Estudos Literários, Vitória, s. 3, ano 10, n. 14, 2014, p. 1-12, set. 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/reel/article/view/11091>. Acesso em: 23 out. 2024.
- RIBEIRO, Tatiana. CAIRUS, Henrique. **HYBRIS CONTRA NATURAM**. Sapere Aude. v. 12, n. 23, p. 27-40, jul. 2021. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/index.php/SapereAude/article/view/26402>. Acesso em: 23 out. 2024.
- CANDIDO DOS SANTOS, Fábio. **O problema da hybris na filosofia grega antiga**. PRINCIPIA, [S. l.], n. 39, p. 15, 2020. DOI: 10.12957/principia.2019.48167. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/principia/article/view/48167>. Acesso em: 23 out. 2024.

SANTOS, Adilson. **A tragédia grega: um estudo teórico**. Revista Investigações - Teoria da Literatura, v. 18 n. 1, p. 41-67, jul. 2005. Disponível em:

<https://periodicos.ufpe.br/revistas/INV/article/view/1501>. Acesso em: 23 out. 2024.

SUN TZU. **A Arte da Guerra**. Cultura Brasil, 2010.

TOGASHI, Yoshihiro. **HUNTER x HUNTER**. Direção: Hiroshi Koujina. Tokyo: Madhouse Inc., 2011 a 2014. 148 episódios (23 min), son., color.

TRAGINO, Arnon. **O leitor, a Leitura, o Livro e a Literatura na Estética da Recepção e na História Cultural**. Revista Mosaicum, n. 18, Jul/Dez. 2013. Santa Maria, RS:

Universidade Federal de Santa Maria. 2010. Disponível em:

<https://literaturaeeducacao.ufes.br/sites/grupoliteraturaeeducacao.ufes.br/files/field/anexo/O%20leitor%2C%20o%20livro%2C%20a%20leitura%20e%20a%20literatura%20na%20Est%C3%A9tica%20da%20Recep%C3%A7%C3%A3o%20e%20na%20Hist%C3%B3ria%20Cultural%20-%20artigo%203.pdf>. Acesso em: 23 out. 2024.

VLOGGER, Christopher. **A Jornada do Escritor. Estrutura Mítica para Escritores**. 3. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2015.

VOGT, Débora Regina. **Estética da Recepção: possibilidades de leitura e compreensão dos clássicos**. In: X Encontro Estadual de História, 2010. Santa Maria, RS. Disponível em:

<https://www.eeh2010.anpuh->

[rs.org.br/resources/anais/9/1278540049_ARQUIVO_EsteticadaRecepcao_textoparaanpuh_2010.pdf](https://www.eeh2010.anpuh-rs.org.br/resources/anais/9/1278540049_ARQUIVO_EsteticadaRecepcao_textoparaanpuh_2010.pdf). Acesso em: 23 out. 2024.