

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

MARIANA TIEMI OGUSHI CARRERA

AVATAR - A LENDA DE AANG:
UMA INTERPRETAÇÃO ANALÍTICO COMPORTAMENTAL SOBRE ZUKO

SÃO PAULO

2022

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

MARIANA TIEMI OGUSHI CARRERA

**AVATAR - A LENDA DE AANG:
UMA INTERPRETAÇÃO ANALÍTICO COMPORTAMENTAL SOBRE ZUKO**

Trabalho de conclusão de curso como exigência parcial para graduação no curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da PUC-SP, sob orientação da Prof^a. Dr.^a Beltrina Côrte

SÃO PAULO

2022

AGRADECIMENTOS

A todos os centros culturais, Sescs, bibliotecas e cafeteiras com wifis abertos que me acolheram nessa produção, sem esses lugares, o processo teria sido muito mais difícil.

Um grande agradecimento à minha supervisora Beltrina, que me instruiu e acalmou com a tranquilidade que tem.

E, principalmente, a todos que me ajudaram nos dias de produção, nas refeições que não precisei cozinhar e nas inseguranças que precisaram ser contornadas e voltar ao sentimento de firmeza.

CARRERA, Mariana Tiemi Ogushi. *Avatar - a Lenda de Aang*: uma interpretação analítico comportamental sobre Zuko. Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Psicologia. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2022, 41p.

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar o processo de mudança comportamental do personagem Zuko, da obra *Avatar – A Lenda de Aang*. Usando o aparato teórico da Psicologia Analítico Comportamental, o trabalho faz um levantamento documental a respeito dos conteúdos produzidos a respeito do personagem, incluindo a narrativa da série animada, composta por 61 episódios divididos em 3 temporadas, e 3 quadrinhos publicados após o fim da animação: *Avatar, A Lenda de Aang - A Promessa*; *Avatar, The Last Airbender - The Search*; *Avatar, The Last Airbender - Smoke and Shadow*. Dessa forma, é desenvolvida uma análise de caso. Para construir as informações sobre o caso, analisá-lo e posteriormente tecer alguns comentários, o presente trabalho foi feito em 3 capítulos. No primeiro, é apresentado o enredo, construindo o ambiente em que o personagem está, as relações e valores que tem e o caminho que percorreu durante a história. Em seguida, é feita a análise, usando a teoria analítico comportamental para elaborar o processo de mudança de Zuko, demonstrando que o desenvolvimento do personagem é coerente com o desenrolar da trama, que ele vive em contextos dinâmicos, sendo alterado pelas relações que tem com o ambiente, assim como este provoca mudanças nele. Por fim, algumas considerações são feitas, com a intenção de aproximar esse caso das relações de controle existentes no mundo material, colocando a relevância do meio cultural para controlar o comportamento dos indivíduos, estando cientes das contingências que os controlam ou não.

Palavras-chave: psicologia analítico comportamental, Avatar, príncipe Zuko, ambiente, reforçadores.

ABSTRACT

The present research aims to analyze the process of behavioral change of the character Zuko, from the work *Avatar – The Last Airbender*. Using the theoretical apparatus of Behavioral Analytical Psychology, the work makes a documentary survey about the content produced about the character, including the narrative of the animated series, composed of 61 episodes divided into 3 seasons, and three comics published after the end of the animation. : *Avatar, The Last Airbender - The Promise*; *Avatar, The Last Airbender - The Search*; *Avatar, The Last Airbender - Smoke and Shadow*. In this way, a case analysis is developed. In order to build up information about the case, analyze it and later make some comments, this work has been divided into 3 chapters. In the first one, the plot is presented, building the environment in which the character is placed, the relationships and values he has and the path he took during the story. Then, the analysis is made, using behavioral analytical theory to elaborate Zuko's process of change, demonstrating that the character's development is coherent with the plot, that he lives in dynamic contexts, being changed by the relationships he has with the environment, as well as it changes him. Finally, some considerations are made, with the intention of bringing this case closer to the control relations existing in the material world, placing the relevance of the cultural environment to control the behavior of individuals, being aware of the contingencies that control them or not.

Keywords: behavioral analytical psychology, Avatar, Prince Zuko, environment, reinforcers.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	6
2 ENREDO.....	8
2.1 Livro 1, Água.....	10
2.2 Livro 2, Terra.....	15
2.3 Livro 1, Fogo.....	23
3 ANÁLISE.....	29
3.1 Ambiente.....	29
3.2 Repertório e Reforçadores.....	32
3.3 Processo.....	35
4 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	39
REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

Avatar - A Lenda de Aang é um desenho animado, criado e produzido por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko, que foi ao ar de Fevereiro de 2005 a julho de 2008, nos canais da Nickelodeon Productions. A obra conta com três temporadas que são divididas em livros, água, terra e fogo, as duas primeiras têm 20 episódios e a terceira 21, cada episódio dura entre 22 a 24 minutos. Em adição a história contada nesta animação, os autores lançaram alguns quadrinhos que contam parte da história pós guerra, além de outra produção animada que se situa nos feitos do próximo avatar, após a morte de Aang. Em Fevereiro de 2021, a Nickelodeon anunciou a abertura do Avatar Studios, dirigido pelos criadores originais e com o objetivo de produzir mais obras com base no universo da franquia.

Na produção original, o mundo é separado em quatro grandes nações, os nômades do ar, as tribos da água, a nação do fogo e o reino da terra. Cada povo possui parte da população com a capacidade de “dobrar” um dos quatro elementos, sendo estes chamados de dobradores. Nessa dinâmica, o Avatar é aquele que tem a habilidade de manipular os quatro elementos, ele é responsável por manter o equilíbrio entre as nações e os mundos físico e espiritual, a responsabilidade do Avatar é para com essa missão e sua alma vive um ciclo de reencarnação para manter esse equilíbrio.

Aang é um Avatar nascido entre os nômades do ar, criado com os valores dos monges que pregam a soberania da espiritualidade sem se apegar a materialidade, eles praticam a não agressão e igualdade entre os seres vivos, características que se refletem na forma que essa população se relaciona com os outros e o mundo, já que os dobradores de ar são vegetarianos, não possuem um exército e se organizam politicamente de acordo com os dogmas, ou seja, os monges mais experientes e respeitados são aqueles que têm maior importância política.

Aang, Katara, Sokka, Zuko e Iroh são personagens que aparecem em quase todos os episódios da trama e se desenvolvem junto com a história. Embora Zuko não seja protagonista, ele tem a própria jornada que perpassa pela de Aang, sem se sustentar nela. Creio que príncipe Zuko tem arcos complexos e cheios de reviravoltas, que enriquecem o personagem criado por Konietzko e DiMartino.

Dito isso, o presente trabalho será focado na história vivida pelo personagem, em conjunto com uma análise. Aqui, o protagonismo será de Zuko.

A construção e trajetória de Zuko me são interessantes desde criança. Quando a animação era transmitida pela Nickelodeon, entre os anos 2005 e 2008, vi um personagem que foi apresentado como vilão, que em seguida se mostrou como um adolescente confuso e angustiado e, ao final, representou um papel decisivo para que Aang, o Avatar, concluísse sua missão. Quando criança, essa narrativa me emocionou.

Agora, com as ferramentas da psicologia à minha disposição, gostaria de contemplar essa obra com novos olhos e entender quais foram os processos vividos por Zuko em meio a essa história. Quero saber como o desenvolvimento do personagem foi construído e mostrado dentro da fantasia do universo Avatar, como as interações dele com outros personagens, em diferentes locais e em diferentes contextos, mostram um sujeito em transformação, que age sobre o ambiente e tem o ambiente agindo sobre ele.

Considerando que a obra construída por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko seja uma ficção com alcance e influência mundial, *Avatar - A Lenda de Aang* é, também, um produto cultural. A obra tem contextos realistas e isso o aproxima dos espectadores, somando a cultura e formação do público. Mesmo que a criação seja uma animação sem comprometimento com a realidade, o desenho narra uma história em um mundo fantástico e possui personagens com construções realistas que, dentro desse contexto fictício, podem mover montanhas ou cuspir fogo, além de viverem em um ambiente que está em transformação real, sentindo emoções reais.

Ao analisar esse personagem fictício, o foco será conhecê-lo como uma pessoa em desenvolvimento, que age e reage sobre o ambiente em que está inserido. O personagem vive momentos de confusão, raiva, tristeza, coragem, transformação e humildade, todas as nuances da trajetória de Zuko o aproximam do público.

Este trabalho foi desenvolvido com o aparato teórico da análise do comportamento, em que verificou-se quais comportamentos sofreram mudanças e

quais variáveis podem ser relevantes para o surgimento de novos comportamentos e formas de se comportar. Para isso, reuniu-se as informações da animação *Avatar - A Lenda de Aang* e dos quadrinhos: *Avatar, A Lenda de Aang - A Promessa*; *Avatar, The Last Airbender - The Search*; *Avatar, The Last Airbender - Smoke and Shadow*. A série animada possui 3 temporadas, compostas por 61 episódios de 24 minutos, além dos quadrinhos com 232 páginas cada.

Para iniciar a análise, assisti e li todo o material uma vez ou mais, reassistindo os episódios mais relevantes para o desenvolvimento de Zuko, como os últimos do Livro 2 e todos do Livro 3, além de ler mais de uma vez a obra *Avatar, The Last Airbender - The Search*, já que é nesse quadrinho que o passado dos pais de Zuko é revelado e a história do desaparecimento da mãe é contada. Foram mais de 24 horas de conteúdo digital e 696 páginas de conteúdo impresso.

Para construir as informações sobre o caso, analisá-lo e posteriormente tecer alguns comentários, dividi o presente trabalho em 3 capítulos. No primeiro, é apresentado o enredo, construindo o ambiente em que o personagem está, as relações e valores que tem e o caminho que percorreu durante a história. Em seguida, é feita a análise, usando a teoria analítico comportamental para elaborar o processo de mudança de Zuko. Por fim, algumas considerações são feitas, com a intenção de aproximar esse caso das relações de controle existentes no mundo material.

2 ENREDO

A história da animação começa em meio a uma abertura que contextualiza a cena, uma guerra que dura 100 anos, a Nação do Fogo atacando as outras nações em uma jornada imperialista, que afeta o equilíbrio do mundo. O Avatar, aquele que é responsável por dominar os quatro elementos, fazer a comunicação entre o mundo físico e o espiritual e manter o equilíbrio, está desaparecido há 100 anos.

Zuko é príncipe da Nação do Fogo, o primeiro filho de Ozai e Ursa, nascido em tempos de guerra e criado em meio aos discursos imperialistas da nação. Desde pequeno, a relação que tem com o pai é distante e com a mãe próxima. Ursa e Ozai

tem uma relação construída em cima de interesses. Ozai, filho mais novo do Senhor do Fogo Azulon, encontrou em Ursa, bisneta do já falecido Avatar Roku, a possibilidade de gerar descendentes fortes, que sejam dominadores de fogo habilidosos. Já Ursa, casou e abandonou sua casa e amor para servir à nação, nunca sendo capaz de amar nada da capital além dos filhos.

Ao nascer, Zuko foi um bebê fraco, possivelmente uma criança que cresceria sem a dominação de fogo. Mesmo com essa previsão se provando incorreta, Ozai já tendia a rejeitar o filho, desaprovando a personalidade gentil e cuidadosa dele. Tudo o que o menino queria ser para receber a aprovação do pai, surgiu em Azula, uma criança feroz, confiante, habilidosa, astuta e manipuladora. Azula era o orgulho de Ozai e Zuko era o protegido de Ursa, os pais das crianças eram muito diferentes. Quando jovem, Zuko chamou a mãe para observar como ele alimenta os patos – tartaruga na cena, ele joga o pedaço de pão com força para assustar o filhote. Ursa o repreende rapidamente, estupefata com a ação violenta do filho, ela não aprova o comportamento, mesmo que ele se defenda com a afirmação de que aquela era a forma que Azula tratava os bichinhos. Como consequência da agressão, a mãe do patinho – tartaruga ataca Zuko para proteger o filhote, com isso, Ursa explica que a ação violenta dele causou mais violência.

Quando o príncipe tinha 10 anos, o único filho de seu tio Iroh morreu em batalha. Com o acontecido, Ozai encontrou o momento perfeito para propor uma mudança na linha de sucessão ao trono. Sem descendentes, Ozai tentou convencer ao próprio pai, o Senhor do Fogo Azulon, que o irmão mais velho não seria apto para cumprir as demandas da nação, incapaz de continuar a linhagem real. Azulon ficou furioso com o filho mais novo. Para ele, Ozai não seria digno do trono se ocupasse o lugar de Iroh sem ter passado pela dor que ele passou, sem ter a força de superar a perda de um filho. Ao fim daquela noite, os dois fizeram um acordo. Para conseguir o trono, Ozai teria que passar pelo mesmo sofrimento do irmão, sacrificando a vida do filho.

Azula havia escutado tudo e logo foi atormentar o irmão, afirmando que o pai iria matá-lo. Ursa escutou as crianças brigando e tirou o assunto a limpo com a filha, descobrindo toda conversa e correndo para proteger o filho. Ozai teria seguido com

o acordo que fez com o pai, se Ursa não tivesse feito uma nova proposta, ela envenenaria Azulon e ele seria nomeado Senhor do Fogo na manhã seguinte, sem precisar esperar pelas decisões do pai e pela morte dele.

Azulon morreu, Ozai foi coroado Senhor do Fogo, Ursa foi banida e os filhos ficaram sem mãe e sem noção do que aconteceu.

Aos 13 anos, Zuko exigiu participar de uma reunião de guerra, ali ele se posicionou contra um general, desonrando-o e propondo um Agni Kai contra o oficial. Agni Kai é uma batalha feita entre dois dominadores de fogo, como uma tradição oficial, a batalha é a forma que a cultura da nação encontrou para resolver desentendimentos, já que poder em batalha é muito valioso para a honra dos cidadãos. Ao propor o combate, o príncipe acreditava que lutaria com o homem que desafiou, não com o próprio pai, que tomou a luta para si, já que a desonra aconteceu em meio a sua reunião. Zuko implorou por perdão, recusando-se a lutar, isso resultou em um ataque feroz por parte do pai, que marcou o rosto do filho com uma cicatriz e o baniu da nação.

Após a batalha, toda a parte esquerda do rosto de Zuko ficou tomada pela queimadura feita por Ozai, um símbolo da desonra. Fora da nação, ele começou a vagar pelo mundo em busca do Avatar, o único que ameaçaria os avanços da pátria dele e que, assim ele acreditava, restauraria a honra de Zuko perante Ozai. Com uma pequena tripulação, navio e a companhia de Iroh, três anos se passaram sem nenhum vestígio do Avatar, mas também sem perder o objetivo que tinha. Capturar o Avatar tornou-se a última esperança do príncipe, para voltar para casa, recuperar o título e finalmente conseguir a aprovação do pai.

2.1 Livro I, Água

Aang é um garoto nascido no Templo do Ar do Sul e apenas mais um monge em meio aos Nômades do Ar. Durante 12 anos, ele foi criado como todos os outros monges, seguindo um ideal de passividade e não agressão, evitando conflitos e pregando desapego aos bens materiais. Aang possui uma personalidade alegre e

leve como o ar, constantemente explorando formas lúdicas de se envolver com o mundo e as pessoas.

No aniversário de 12 anos de Aang, lhe é revelado que ele é o Avatar e, portanto, diferente de todos. As crianças deixam de tratá-lo como um igual, evitando brincar com ele por supostamente ser injusto competir com o Avatar. O menino ficou solitário, carregando expectativas que foram depositadas nele, sem estar interessado nas responsabilidades e deveres do Avatar. Nesse momento, Aang perde um grande reforçador em sua vida: o contato social, com relações de companheirismo e alegria. Com deveres que lhe foram impostos e o afastamento dos amigos, Aang foge do templo, perdendo-se em uma tempestade próxima ao Polo Sul e caindo nas águas congelantes do oceano. O menino salvou a própria vida e de seu animal, dominando a água e congelando os dois por tempo indefinido.

Após Aang sumir, a Nação do Fogo iniciou uma guerra imperialista, agravando os conflitos contra as nações ao atacar os dominadores de ar, utilizando um cometa que aumenta a força dos dominadores de fogo. Os nômades do ar não eram um povo violento e não possuíam exército, portanto não resistiram ao ataque e foram exterminados. A Nação do Fogo venceu contra os dominadores de ar, mas não teve sucesso no verdadeiro objetivo do ataque, que era encontrar o Avatar.

100 anos após a tempestade e o congelamento, Aang, o último dominador de ar, é encontrado por dois irmãos da Tribo da Água do Sul, Sokka e Katara. Os irmãos ficam surpresos com a aparência do menino que encontram, com roupas e tatuagens dos extintos monges do ar, eles têm reações diferentes ao ter que lidar com os fatos que se apresentam diante deles, aquele menino mais novo que eles é o Avatar, ele não estava morto e sua aparição pode significar novos rumos para a guerra e para as nações.

Katara, a mais nova dos irmãos, é a última dobradora de água na pequena tribo que reside no Polo Sul. Ela e seu irmão Sokka são os filhos do líder, os encarregados de prover alimento e segurança para as mulheres, idosos e crianças que permaneceram na tribo, após todos aqueles aptos a lutar irem batalhar na Nação do Fogo. Sokka é o irmão mais velho, ele se encarrega da missão de defender a pequena população da Tribo da Água do Sul, que estava frágil por perder

tantos homens em batalha. Nascidos em meio a guerra, os dois perderam a mãe durante uma invasão inimiga, os dominadores de fogo buscavam o último dobrador de água do Polo Sul e, para proteger a filha, a mãe deles mentiu e tomou o lugar dela, sendo assassinada dentro da própria casa.

Aang não sabe sobre a guerra e de todas as mudanças que o mundo sofreu ao longo dos anos que passaram, ele mantém a aparência e a personalidade gentil e animada que tinha antes de congelar, agindo como a criança de 12 anos que é. Mesmo assim, de imediato, Katara passa a ter esperança no potencial de Aang, em tudo que a volta dele pode significar para o mundo. Ela possui a vontade de situar Aang, vê-lo derrotar a Nação do Fogo e dar fim à guerra.

Zuko, já com 16 anos, permanece usando as vestimentas da Nação do Fogo e treinando em seu navio com seu tio Iroh e tripulação. No momento, está navegando pelas águas da Tribo da Água do Sul em sua busca incansável pelo Avatar perdido. Logo no segundo episódio, o caminho do Avatar e do príncipe da Nação do fogo se cruzam, reacendendo as esperanças de Zuko voltar para casa.

Nas terras da Tribo da Água do Sul, Zuko e tripulação desembarcaram na pequena tribo que é povoada apenas por mulheres e crianças. Sokka, com 15 anos, é o garoto mais velho e tenta resistir à presença de Zuko e os outros integrantes da Nação do Fogo. Zuko o derrota com facilidade, mas um golpe de sorte de Sokka o atinge, causando um ar cômico para as crianças que assistiam a luta. Mesmo com um poder claramente superior, a população não leva as ameaças do príncipe a sério e ninguém tem a intenção de responder às demandas de entregar o Avatar. Impaciente, ele agarra uma velha da tribo, afirmando que procura por um dominador de ar que tem uma idade semelhante a dela, alguém que domina os quatro elementos. A cena termina quando Aang aparece na aldeia e se oferece para ir com o príncipe, com a intenção de afastá-lo da população, com medo de que alguém saia ferido.

Ainda nessa introdução da história, Aang foge do navio de Zuko usando a dobra de ar. Ele segue os princípios dos monges de ar, que prezavam por evitar conflito, portanto a fuga de Aang é visualmente divertida, já que ele se esconde e esconde de forma ágil e leve, em contraste com os dominadores de fogo, que

tentam atingi-lo de forma agressiva e direta. Nesse tema, a luta de escape entre Aang e Zuko é particularmente contrastante, já que os movimentos do príncipe são ansiosos e cheios de fúria. Nesse livro, a personalidade de Zuko é marcada por gritos, insatisfações, rancor e impaciência.

A caçada ao Avatar perdura por todo o primeiro livro, em que Zuko persegue Aang ambiciosamente. Os episódios de desenvolvimento deste livro mostram o grupo Avatar, composto por Aang, Katara, Sokka e Appa (o bisão voador que acompanha Aang em toda sua jornada), explorando os reinos e se dirigindo ao Polo Norte, com Zuko os seguindo e fazendo alguma tentativa falha de capturar Aang. No caminho, o grupo Avatar cresce ao somar Momo, um lêmure voador que estava sozinho no Templo do Ar do Sul.

Em meio a essa jornada, alguns contratempos ocorrem. Em uma parada para fazer reparos no navio, Zuko e tripulação se encontram com Zhao, um comandante da Nação do Fogo. O homem escuta uma conversa entre Zuko e Iroh envolvendo a captura de alguém, curioso, ele suspeita que possa ser uma pessoa importante. A tripulação não é tão cuidadosa quanto os integrantes da família real, dando a informação que Zhao queria, o Avatar vive e Zuko falhou em capturá-lo.

Deixando claro que possui mais recursos que o príncipe, o comandante decide tomar a missão de capturar o Avatar para si. Os dois discutem fervorosamente, ao ponto de se desafiarem para um Agni Kai, o primeiro que Zuko participa desde que foi banido. Na batalha, Zuko derrota Zhao. O comandante não tolera a derrota e ataca o príncipe pelas costas, no momento em que ele se afastava pelo fim da batalha. Iroh é mais rápido do que o comandante e protege o sobrinho, afirmando que mesmo no exílio, o garoto é muito mais honrável que Zhao.

Mais tarde, após o combate e com os dois buscando o Avatar, o comandante é promovido a almirante. Com mais soldados à sua disposição, Zhao captura Aang durante uma emboscada, em um momento em que o Avatar estava sozinho. Aang é levado para uma fortaleza, onde será mantido prisioneiro para sempre, já que assim é garantido que o Avatar não renascerá e também não atrapalhará as ações da Nação do Fogo. A fuga de Aang é improvável.

Katara e Sokka estão doentes e não fazem ideia da situação em que Aang se encontra. Enquanto os protagonistas estão parados e presos, uma figura mascarada e muito habilidosa no uso de espadas gêmeas, aparece e se infiltra na fortaleza em que Aang está. É um sujeito que usa uma máscara de teatro, de um espírito azul, como o título do episódio deixa claro, aquele é o “Espírito Azul” (ep. 13). Ele rapidamente chega ao local em que o Avatar é mantido e o liberta, sem pronunciar nenhuma palavra, ele começa a guiar Aang para escaparem dali.

A fuga passa por vários contratempos após o almirante descobrir que Aang está solto e tentando fugir. Os dois quase conseguem passar pelos portões fechados, mas ficam na parte de dentro da estrutura e recebem ataques diretos dos dominadores de fogo. Zhao rapidamente ordenou o cessar fogo, pois o Avatar deveria ser capturado vivo. Ouvindo isso, o Espírito Azul usa Aang como refém, um plano inteligente que resulta na decisão de Zhao em abrir os portões. Enquanto atravessam a ponte, o almirante ordena que um dos arqueiros acerte o mascarado, acertando o homem em cheio na máscara, derrubando-o e deixando-o inconsciente. Aang age rápido, vendo seu aliado cair, ele usa da dobra de ar para criar uma nuvem de fumaça que desnorreia os inimigos. Suspeitando da identidade do Espírito azul, Aang retira a máscara dele, revelando o rosto do príncipe Zuko. A primeira reação dele é surpresa, correndo para longe, contudo, deixar Zuko para trás significa entregá-lo para Zhao, Aang volta e foge com o príncipe inconsciente.

Ao acordar, Zuko encontra um Aang muito pensativo. Ele afirma que a pior parte de ter acordado após 100 anos, é ter perdido todos os amigos que tinha. Um exemplo em específico era Kuzon, um dos amigos mais próximos de Aang e um garoto da Nação do Fogo, ele imagina como seria se tivesse conhecido Zuko naquela época, se os dois seriam amigos. Zuko não responde, apenas ataca Aang e, por consequência, o Avatar foge, findando a interação.

No desfecho desse Livro, Zuko se infiltra na Tribo da Água do Norte durante um ataque do Almirante Zhao e luta contra Katara para capturar o corpo de Aang. Sem a presença da lua, que fortalece os dobradores de água, Zuko derrota Katara e não tem mais nenhuma pessoa que possa impedi-lo de capturar o Avatar. Contudo, como Zuko estava sendo movido pela sede de capturar Aang, ele não sabia como prosseguir após a infiltração e a luta, o buraco de gelo por onde entrou exigia nadar

por baixo de águas congeladas e andar na neve sem ser visto por nenhum aliado de Zhao ou da Tribo da Água, carregando Aang, a missão ficou muito mais difícil. Zuko quase morreu congelado na tentativa de fugir com Aang, ele estava inconsciente quando o Avatar terminou a jornada que fazia no Mundo dos Espíritos e percebeu que a situação poderia custar a vida de Zuko. Aang salvou Zuko.

2.2 Livro II, Terra

Com o fim da batalha na Tribo da Água do Norte, Aang conseguiu derrotar o ataque da Nação do Fogo ao se enfurecer e entrar no “estado Avatar”. Zhao, que comandava a investida da Nação do Fogo, foi morto em batalha e não foi mais mencionado na história. Zuko e Iroh perderam o navio e a tripulação, sendo obrigados a recuar sozinhos em direção a uma colônia da Nação do Fogo, dentro do território do Reino da Terra, para se recuperarem.

Nesse momento da animação, é introduzido um novo personagem, Azula, a irmã mais nova de Zuko, a princesa prodígio da Nação do Fogo, que é poderosa, calculista e não se contenta com nada abaixo da perfeição, ela tem ideais muito parecidos com os do pai, Ozai o Senhor do Fogo. Azula deixa claro para a tripulação que o objetivo da missão em que está é capturar Zuko e Iroh, levando-os de volta para a nação como prisioneiros que, em privação de liberdade, não seriam capazes de trazer mais vergonha e desonra para o povo e para o Senhor do Fogo. Em uma cena breve, Azula está treinando no navio, manipulando uma variante da dobra de fogo: os raios. Ela parece estar acostumada com isso e treina para alcançar a perfeição.

Enquanto isso, Iroh e Zuko estão em uma casa de massagens, para que o tio possa se recuperar das três semanas que passou flutuando à deriva em um pedaço de madeira após a batalha no Polo Norte. Zuko está aguardando, em silêncio e enfurecido. Naquele dia, se completam três anos desde que foi banido. Ele sente como se tivesse perdido tudo e, para tomar de volta, precisa do Avatar, a honra e o trono, acima de tudo, ele quer que o pai não o veja como um inútil.

Azula encontra o local onde Zuko e Iroh repousam, ela está sozinha e aguardando a volta deles. Zuko se enfurece ao ver a irmã, irritado, pergunta o que ela quer ali. Azula fala como “Zuzu” é seco, nem cumprimentando a irmã que não vê

há tempos, ela é sempre tranquila e jocosa com as palavras. Calmamente, a princesa explica que está ali para levá-los para casa, que o pai deles reconsiderou e quer manter a família por perto, já que existem boatos de um golpe para atacar a coroa. Iroh desconfia das palavras mentirosas mas, para Zuko, as palavras da irmã desmoreram a posição combativa dele. Em silêncio, o príncipe rapidamente vislumbrou a esperança de voltar para casa renascer.

Azula deixa o local, pedindo para que os dois se decidam até o dia seguinte. Zuko e Iroh discutem, já que o tio desconfia das intenções de Ozai e Zuko se zanga com a desconfiança. Ter a esperança ameaçada faz o príncipe insultar o outro homem, afirmando que o problema é ele, o tio preguiçoso e fracassado, que perdeu o trono para o irmão mais novo. Zuko deixa claro que não mudará de ideia e, se preciso, seguirá sozinho com a irmã.

Na manhã seguinte, ambos seguem em direção ao navio de Azula. Ela os recebe de braços abertos, com a tripulação enfileirada para recebê-los formalmente, demonstrando satisfação. Mesmo com Iroh desconfiado, tudo saía de acordo com os planos de Azula, com o sucesso iminente, conquistado sem o uso da força, apenas com a habilidade que ela possui de manipular e convencer. Para azar da princesa, o comandante do navio ordenou à tripulação: “Levantar âncora. Vamos levar os prisioneiros para casa”. Com o fim da mentira, uma batalha se inicia, tio Iroh, que foi desconfiado, provavelmente para zelar pela segurança do sobrinho, luta contra a tripulação em direção a saída. Enquanto Zuko, furioso, vai em direção ao navio, para enfrentar Azula. Ela zomba do irmão, dizendo que a mentira era um absurdo, o pai deles não se arrependeria de ter banido um filho fracassado que não encontra o Avatar e, após a derrota no Polo Norte, até mesmo o tio haveria de se responsabilizar pela vergonha causada.

Zuko é muito habilidoso, derrotando o capitão, dois tripulantes e invadindo o navio sem nenhuma complicação. Reconhecendo isso, é importante pontuar que Azula é melhor. Ela não se preocupa com os ataques raivosos do irmão, que a ataca com golpes e dobra de fogo, ela apenas usa o momento para desviar e revidar enquanto provoca o mais velho. Quando satisfeita com a facilidade que teve em manipular Zuko, ela começa a atacá-lo, derrubando-o com um golpe e se preparando para atingi-lo com um raio. Zuko foi salvo pelo tio, que desviou o ataque

de Azula e em seguida a jogou do navio. Os dois escapam, cortam o cabelo e tiram as roupas que os identificam como integrantes da Nação do Fogo, depois desse episódio, fica claro que ambos são fugitivos.

Começando uma nova vida, Zuko e Iroh vagam pelo Reino da Terra. Eles precisam suprir necessidades básicas para sobrevivência, como conseguir comida, água e abrigo. Os dois não são figuras que se destacam na multidão, já que o contexto de guerra desabrigou e feriu muitas pessoas, que vagam sem rumo e não têm um local para chamar de seu.

A situação é revoltante para Zuko. Ele mantém a vontade de recuperar a vida que tinha antes do exílio, ficando enfurecido com as atitudes conformistas do tio. Iroh sabe manter a leveza e bom humor, ele consegue passar por situações humilhantes e ainda agradece as pessoas que o ridicularizam. Zuko tem raiva. Raiva da fuga, raiva da irmã e raiva do tio, que, de acordo com ele, não se comporta como um integrante da família real da Nação do Fogo. Furioso, ele se separa do tio, decidindo seguir o próprio caminho sem ele.

Sozinho, Zuko anda com as espadas duplas e o cavalo-avestruz que tomou de um homem que tentou agredi-lo. Ele fica dias vagando abaixo do forte sol, sem acesso garantido a comida e água. Faminto, o príncipe está visivelmente mais magro e debilitado, com dificuldade para se manter consciente e sentado no animal. Em um momento, ele vê dois viajantes descansando com comida e água, ele parece tentado a tomar o alimento dos dois, mas se contém ao perceber que uma das pessoas é uma mulher grávida.

Chegando em um vilarejo, Zuko consegue comprar sacos de comida. O local tinha uma paisagem seca e precária, um local com pouco comércio e uma população rural humilde. Logo o príncipe entende que o clima seco não é o único problema. Soldados do Reino da Terra cobram impostos da população e se aproveitam dos mais fracos, ameaçando aqueles que não cedem aos desejos deles. Zuko perdeu a comida para esses soldados. Uma família presenciou o acontecido e ofereceu abrigo e comida para o viajante que não conheciam. Em pouco tempo, o príncipe inventa uma identidade e ganha o afeto e confiança da pequena família, composta por mulher, homem e criança. O menino é particularmente afetuoso em

relação a Zuko, já que a cicatriz dele o faz lembrar do irmão mais velho, que foi lutar contra a Nação do Fogo na guerra.

A família convida “Lee”, nome fictício de Zuko, a ficar. Ele agradece a hospitalidade e recusa. Em seu caminho, a mulher pede socorro a ele, avisando que o menino tentou enfrentar os soldados dominadores de terra e agora corre perigo. Zuko volta ao vilarejo e luta contra os soldados, derrotando quase todos apenas com as espadas que carrega. O líder do grupo já era mais difícil de enfrentar sem dominação de fogo. Na batalha, o príncipe derrota o último inimigo usando a dominação, revelando a própria identidade com orgulho, como um guerreiro e príncipe da Nação do Fogo. Ele socorre o menino e o vilarejo o rejeita. O ódio pela Nação do Fogo é maior que o afeto que surgiu ali, a criança e a população expulsam Zuko a pedradas.

Enquanto isso, o grupo do Avatar tem um novo integrante! Toph, uma menina cega de 12 anos, é uma extraordinária dominadora de terra, que será a mais nova professora de Aang. Ela aprendeu a dobrar a terra por experiência própria, com a ajuda das toupeiras-texugo (animais com uma péssima visão e que são conhecidos por serem os dobradores de terra originários), Toph vê o mundo por meio da dominação, guiando-se pelas vibrações da terra.

A nova parceria exige trabalhar novos conflitos entre os jovens, que ainda estão formando uma equipe unida e coesa. Dito isso, em uma caçada arquitetada por Azula, o grupo do Avatar foi perseguido intensamente, perdendo algumas noites de sono e perdendo a paciência cada vez mais rápido, até chegar ao ponto de Toph decidir se separar do grupo. Vagando sozinha em meio a uma floresta, ela encontra Iroh. Os dois estão sozinhos nas jornadas e se sentam para conversar e descansar. Eles falam sobre preocupações e trocam sábias palavras sobre a vida, nesse intervalo, fica evidente que os dois se dão bem.

Com a fuga cada vez menos sustentável, Aang cria um plano para enfrentar Azula enquanto Sokka e Katara fogem. Sozinho, ele espera em uma vila abandonada. A princesa logo o encontra e os dois estão prestes a se enfrentar, quando Zuko aparece. Ali, naquele espaço deserto e com construções desabando, os irmãos querem capturar o Avatar e derrotar um ao outro.

Os três começam a lutar quando Azula ataca Zuko e Aang tenta fugir. Azula é melhor que os dois, ela derrota o irmão e encurrala Aang, quase obtendo sucesso em vencer ambos. Katara, Sokka, Toph e Iroh aparecem a tempo de impedi-la, os amigos do Avatar enfrentam a princesa e o velho acorda o sobrinho. Com a evidente desvantagem, Azula opta por tentar fugir, mas é encurralada. Dois dominadores de fogo, uma dominadora de água, uma dominadora de terra, um guerreiro e o Avatar, todos estão preparados para atacar caso a princesa tente escapar. Nessa situação, ela afirma que se rende, dizendo que até ela sabe admitir quando perdeu. Talvez as palavras e a vantagem tenham feito Iroh baixar a guarda, pois, por um breve momento, ele reparou na presença de Toph junto do grupo Avatar. Isso foi o necessário para que Azula o atingisse, causando uma comoção e escapando.

Com Iroh machucado e inconsciente no chão, o grupo tenta ajudar, mas ninguém consegue passar pela fúria de Zuko. Katara afirma poder ajudar, já a dominação de água a permite ser capaz de curar, e Toph percebe que o homem caído era o amigo que fez na floresta. Mesmo com esses sentimentos e disposições, os gritos de Zuko os afastam.

Iroh e Zuko se reúnem. Fica evidente que Azula voltará a cruzar o caminho deles e a diferença nas habilidades dos irmãos é grande, Zuko precisa aprender a lidar com os raios. Enquanto se recupera, Iroh começa a instruir o sobrinho. A técnica usada por Iroh para desviar raios foi criada por ele, imitando e convivendo com dominadores de água, portanto, para aprender a executá-la, Zuko precisa aprender sobre as outras dominações.

Iroh fala sobre as quatro dominações como partes de uma mesma coisa, algo que mantém a harmonia, que são mais semelhantes do que diferentes.

O fogo é o elemento do poder. O povo da Nação do Fogo tem desejo e determinação, energia e motivação para alcançar o que quiser. Terra é o elemento da substância. O povo do Reino da Terra é diverso e forte, são persistentes e resistentes. O ar é o elemento da liberdade. Os Nômades do Ar se desprenderam das possessões mundanas, encontram paz e liberdade. [...] Água é o elemento da mudança. O povo da Tribo da Água é capaz de se adaptar a muitas coisas, possuem um profundo sentimento de comunidade e amor, que os mantém unidos para enfrentar tudo. [...] É importante retirar sabedoria de lugares diferentes. Se retirá-la de um só lugar, se torna rígida e estagnada. (ep. 9)

A ideia do tio não é ensinar o sobrinho a usar raios e outros ataques, o objetivo é prepará-lo para proteção. Zuko se interessa pela ideia de aprender sobre raios, ele sabe que não é páreo para a irmã e o ensinamento do tio é muito valioso. No começo, ele escuta, pergunta e segue as instruções com bastante atenção e interesse, mas, ao perceber que o tio não planeja atacá-lo, ele se enfurece. Zuko não admite a filosofia de evitar agressão do tio, ele quer treinar com o ataque direto, com a fúria focada nele. Iroh torce para que o sobrinho nunca precise usar o conhecimento que está recebendo, ele torce para que o sobrinho encontre paz nos conflitos da vida dele, não mais dor e mágoa.

Essa cena é uma das mais fortes no caminho de Zuko. Iroh afirma que não é possível dominar os raios até que o tumulto dentro do sobrinho seja resolvido. Ele precisa se livrar da vergonha, parar de alimentá-la com o orgulho e aceitar-se com humildade. Na explicação, ele mostra que o fogo é o elemento do poder, as pessoas do fogo têm desejo e determinação. É importante saber quem é e de onde veio, para poder transitar e saber tirar sabedoria de outros lugares, procurar entender os outros e não se tornar rígido, limitado.

A conversa, a frustração e a fúria de Zuko são importantes nesse episódio, ele se desespera com a decisão do tio de não atacá-lo, se afasta, em direção ao topo duma montanha e torce para que um raio o atinja. Gritando com a tempestade, afirmando que [o mundo] sempre jogou tudo que pode em direção a ele, que ele aguenta e agora consegue retribuir, ele quer ser atingido. Na tempestade, nada o atinge e o príncipe chora.

As coisas começam a acontecer com rapidez. O grupo Avatar encontrou uma biblioteca sagrada, descobriu que os dominadores de fogo perdem a habilidade de manipular fogo durante o eclipse solar e esse é um momento perfeito para arquitetar um ataque e vencer a guerra. Essa aventura custou o sequestro da Appa, por dominadores de areia. O grupo fica sem o bisão voador em meio ao deserto, passando por dias difíceis em direção a alguma civilização. Eles precisam encontrar o Rei da Terra e planejar os próximos passos para a guerra.

Zuko e Iroh também se dirigem à capital do Reino da Terra, buscando um novo começo para a vida deles. Com a ajuda da Ordem da Lótus Branco, uma

sociedade que se organiza de acordo com valores e não nações, os dois vão para Ba Sing Se, a capital que está repleta de refugiados, perfeita para a situação deles.

Na capital do Reino da Terra, os dois têm a possibilidade de viver de forma diferente, na qual Zuko possa ser “Lee”. Eles abrem uma loja de chá muito promissora e bem recebida pela comunidade, Zuko vai a um encontro e Iroh se dá bem com a vizinhança. Mesmo com tudo isso, o sentimento do príncipe ainda não é de pertencimento, ele sente que a vida que quer viver ainda não é aquela.

Em um momento, Zuko se depara com a notícia de que o Avatar está na cidade. Iroh é contra a decisão do sobrinho de voltar aos velhos hábitos, ele acredita que Zuko não precisa seguir o caminho que estava seguindo, que ele não precisa viver de acordo com o que ele acha que agradaria o pai dele. As palavras de Iroh tocam Zuko, ao ponto dele decidir soltar Appa da prisão em que foi mantido e não usá-lo para atrair Aang. Pela primeira vez, diante da possibilidade de capturar o Avatar, Zuko age para não investir nisso. Depois disso, ele fica doente e alucina com a febre.

Iroh afirma que a doença do sobrinho significa que ele está em conflito consigo mesmo. Nas alucinações, Zuko aparece sem a cicatriz, como Senhor do Fogo, que precisa decidir se vai descansar ou sair dali, dois dragões sussurram para ele cada uma das opções. O dragão que insiste para que ele durma diz: “Durma, assim como sua mãe!”, em seguida, o príncipe vê a mãe pedindo ajuda. Antes de acordar, outra alucinação que Zuko tem é uma em que ele é Aang, com as tatuagens dos monges do ar.

Aang e seu grupo estão conversando com o Rei da Terra. Eles passaram dias tentando contatá-lo, já que uma organização interna chamada Dai Li, mantia o controle por baixo dos panos, fazendo com que seja proibido falar sobre a guerra. O grupo era aquele que aprisionava Appa, eles interceptavam informações e controlavam os rumos da nação, por meio de artimanhas e o uso da força. O grupo do Avatar conseguiu expor o líder dessa instituição, convencendo o Rei da Terra que o grupo existia e o estavam manipulando.

Após conversar com o Rei da Terra e planejar um ataque, Aang voa até o Templo do Ar do Leste, para se encontrar com um guru que afirma conseguir

ajudá-lo a entrar no estado Avatar. Sokka voa com Aang e Katara fica na cidade com Toph. Zuko acorda diferente após se recuperar da febre, ele está mais otimista.

Azula se infiltra no palácio e, com a ajuda do grupo Dai Li, ela derruba o Rei da Terra, em seguida derrota o líder do grupo e passa a governá-los. Azula toma a capital do Reino da Terra, Katara é levada como prisioneira e Toph é entregue para caçadores de recompensa. No treinamento para controlar o estado avatar, Aang precisa escolher entre desistir do amor que sente por Katara e qualquer outra ligação com o mundo material, em troca de ser capaz de adquirir esse poder. Ele vê que ela está em perigo e, contra os pedidos do guru, desiste do processo para controlar o estado avatar, correndo para conseguir retornar para Ba Sing Se. No caminho, Aang se reúne com Sokka e Toph, que conseguiu dobrar o metal da cela em que estava e fugiu.

Na capital, Iroh e Zuko são contratados para servir chá ao Rei da Terra, caindo em uma armadilha de Azula. Zuko é preso e Iroh escapa. O tio vai ao encontro do grupo avatar, unindo-se a eles para salvar Zuko e Katara. Enquanto isso, Katara e Zuko são mantidos no mesmo lugar, o que faz com que os dois se encontrem. Katara suspeita da presença dele, afirma que a Nação do Fogo está tirando a esperança de todos e ele é o filho do maior culpado, para ela, a Nação do Fogo é aquela que tirou a mãe dela dos filhos. Com isso, Zuko afirma que isso é algo que os dois têm em comum. Katara recua com a afirmação de Zuko, ela diz que sente muito por ter dito o que disse, mas quando ela pensava na Nação do Fogo, era a cara dele que ela via.

Esse assunto trouxe à tona a cicatriz dele. Uma marca que ele considerava uma maldição, o sinal do príncipe banido e condenado a vagar em busca do Avatar até o fim, contudo, ultimamente ele diz ter percebido que é livre para determinar o próprio destino, mesmo que a marca nunca suma. Escutando isso, Katara mostra que pode existir uma opção para sumir com a cicatriz que toma todo o lado esquerdo do rosto de Zuko. Ela não tem certeza que funcionaria, mas os poderes de cura dela podem ser potencializados pela água sagrada do Polo Norte que ela guarda em um frasco. Os dois estão dispostos a tentar.

Aqui, aparece uma certa cumplicidade e reconhecimento entre os dois. Katara é a personagem que mais se parece com ele, mas em contextos muito diferentes. Ambos são esperançosos, determinados, com infâncias difíceis e que perderam muito para a Nação do Fogo. Katara é a maior apoiadora de Aang, aquela que acredita nele e está sempre determinada a alcançar o objetivo de salvar a todos da guerra. Zuko também é determinado a trazer honra à sua família e nação, esperançoso o suficiente de entrar em uma busca pelo Avatar, alguém que não foi visto por 100 anos. Por duas temporadas os dois se mostram parecidos e opostos, inimigos que se conectam pela figura do Avatar e lutam intensamente para ajudá-lo ou capturá-lo.

Antes de qualquer tentativa de cura da cicatriz de Zuko, Aang e Iroh aparecem. Katara corre para abraçar Aang e Iroh corre para Zuko, mas o príncipe não retribui, apenas encara o Avatar, ficando com raiva do tio por estar trabalhando com Aang. Azula chega com o grupo Dai Li. Iroh é preso e Zuko precisa decidir o que vai fazer. Aang e Katara ajudam o velho e tentam escapar, mas Zuko se junta à irmã. A batalha é dura e Aang não está confiante de que irá vencer, portanto decide seguir os ensinamentos do guru, desapegando-se do amor que sente para salvar Katara. No processo, ele é atingido por um raio de Azula. No fim desse livro, o Avatar é dado como morto, Iroh é levado como prisioneiro e Zuko é reconhecido como príncipe novamente.

2.3 Livro III, Fogo

O Avatar não morreu. Na fuga, Katara usou a água sagrada do Polo Norte e salvou a vida de Aang. O grupo Avatar precisa recuar, descansar e repensar os próximos passos. De volta à nação do Fogo, Zuko e Azula retornam à capital com as notícias: o príncipe está de volta, a capital do Reino da Terra foi tomada e o Avatar está morto. Iroh foi dado como traidor da nação, condenado a ficar preso e isolado, uma punição que não o abala em comparação com a decepção que sente pelas decisões e comportamentos do sobrinho. Em toda a jornada, Iroh e Zuko nunca estiveram tão distantes.

Apreensivo, o príncipe acompanha a irmã em direção ao palácio real, prestes a reencontrar o pai que o expulsou e rejeitou quando era mais jovem. A história de Zuko faz com que o nervosismo seja compreensível, contudo, não é o único fator que perturba o príncipe. Toda vez que a vitória em Ba Sing Se e a morte do Avatar são mencionadas, ele demonstra insegurança e incerteza, sem motivo aparente para tal. Observadora, Azula percebe que as reações do irmão não são coerentes com os acontecidos, isso a faz chegar à conclusão de que ele pode saber de algo que ela não sabe.

Frente a frente com o Senhor do Fogo, Zuko e Azula se curvam em respeito. Assim que a palavra é dada a eles, a filha mais nova anuncia as boas novas, afirmando que Ba Sing Se foi tomada e que o príncipe foi responsável pela morte do Avatar. O Senhor do Fogo julga que o assassinato do Avatar e o serviço prestado para tomar a última grande resistência aos avanços imperialistas da nação, são atos que restauram a honra do filho. Zuko passa a ocupar a posição de príncipe herdeiro.

Nesse pedaço da história de Zuko, existe uma constante contradição. Enfim, após anos de exílio e rejeição, o príncipe está ao lado do pai e da irmã, em meio a nação em que nasceu, seguindo o papel que o título de nobreza lhe concede, contudo, está mais infeliz e insatisfeito do que nunca. De início, ele parece acreditar que a suspeita de que Aang está vivo é a ameaça que o assombra. Um Avatar que foi dado como morto por ele, se provado vivo, seria motivo suficiente para que Zuko perca tudo que conquistou em meio ao pai e a irmã.

Embora o receio de perder seja real e o príncipe tenha contratado um assassino para resolvê-lo, não é compatível com a insatisfação que sentia. Ele participava de reuniões de guerra, o pai o mantinha próximo e falava com ele mas, mesmo assim, estava mais infeliz do que nunca. Nas várias tentativas de contato com o tio, Zuko esperava que o homem falasse com ele, lhe mostrasse as respostas para o que estava sentindo, mas a decepção era tanta que o silêncio de Iroh reinava. Em uma revelação que fez à irmã, à namorada e à uma amiga de infância, Zuko afirma que “por muito tempo acreditei que se meu pai me aceitasse eu seria feliz. Tudo está perfeito, eu deveria estar feliz agora, mas eu não estou! Eu estou mais furioso do que nunca!” (ep. 5).

Enquanto Iroh ignora as visitas de Zuko, ele envia uma mensagem para o sobrinho: que ele precisa descobrir sobre a morte do bisavô. Zuko fica motivado a ir até as catacumbas para saber mais a respeito do ex-Senhor do Fogo Sozin, aquele que deu início à guerra entre as nações. Na história, ele aprende que Sozin cresceu junto de Roku, o Avatar antecessor a Aang e melhor amigo do bisavô. Na história, os dois crescem e seguem caminhos diferentes, com os laços abalados pelas diferenças. Roku descobre a respeito das primeiras invasões feitas no Reino da Terra, das primeiras batalhas expansionistas em nome do Senhor do Fogo Sozin. Os dois batalham e Roku poupa a vida do antigo amigo, em nome da amizade que tiveram, mas deixa avisado que não será paciente da próxima vez e que as invasões devem acabar. No fim da história, o vulcão da ilha em que Roku vive entra em erupção, ali, ele luta sozinho contra a destruição para tentar salvar as pessoas que estavam presentes e, quando os gases começam a atordoá-lo, Sozin aparece para ajudá-lo. Os dois conseguem segurar a destruição do vulcão até que o último cidadão da nação saia em segurança, contudo, Roku está fraco e precisa de ajuda para também fugir da ameaça, Sozin o deixa ali, afirmando que ele é a única pessoa que atrapalha os planos dele. Roku morre naquela ilha e a história acaba.

Zuko se irrita pela história ter acabado ali, ele esperava alguma revelação a respeito da morte de Sozin e não encontrou mais nada. Ele volta à cela do tio e exige respostas, questionando a sanidade mental de Iroh por enviá-lo em uma busca incompleta. Pela primeira vez, Iroh se pronuncia e revela que a história terminou exatamente onde deveria terminar, na morte do outro bisavô de Zuko. O príncipe é herdeiro de Sozin, assim como é de Roku, Ursa, a mãe de Zuko, era descendente do antigo Avatar, fazendo com que Zuko também o seja. Para Iroh, a confusão dentro de Zuko é reflexo do combate que existe por gerações, para ele, o bem e o mal estão sempre em luta dentro do sobrinho, esse é o legado dele. Nessa noite, Iroh diz que, por ter esse legado, Zuko é o único que pode limpar os pecados da família real e da Nação do Fogo, só ele teria o poder de restaurar o equilíbrio.

A próxima aparição de Zuko na série acontece mais tarde, um pouco antes do eclipse. Ele vive a vida de príncipe que sempre almejou conseguir. É adorado pela nação, o pai o aprova, a namorada o ama e toda necessidade material que tem é satisfeita pela comunidade em que vive. Mai, a namorada, comenta que ser da

realidade realmente tem suas vantagens, exceto pela parte de reuniões chatas de guerra. Apenas o comentário dela já deixa o príncipe inquieto, já que ele não foi convidado para a reunião e estava considerando a possibilidade de que não era bem-vindo. Zuko passa o dia todo estressado por conta da reunião, decidindo não comparecer por não ter sido oficialmente convidado. Quando o horário da tão esperada reunião chegou, ele é surpreendido pelo pai, que mandou um mensageiro encontrá-lo e dizer que nada seria discutido sem a presença de Zuko.

Saindo dali, Mai perguntou a Zuko como tinha sido a experiência. Ele estava insatisfeito, mesmo que tenha sido bem tratado e respeitado, que o pai tenha guardado um assento ao lado dele e sua conduta tenha sido do príncipe perfeito, Zuko afirmou não ter se sentido ele mesmo. Ele não se sentiu pertencente àquele lugar, ao lado daquelas pessoas. Talvez, Zuko finalmente tenha se dado conta de que ele nunca seria feliz no papel que o pai desenhava para ele.

No dia do eclipse, o grupo do Avatar reuniu pessoas de várias nações e invadiu a Nação do Fogo. O eclipse inibia a dobra de fogo e eles quase foram bem sucedidos, passando pelas barreiras nas fronteiras, as primeiras linhas de defesa e chegando ao palácio. O único problema foi que Azula sabia da invasão e eles haviam se escondido em um bunker durante o eclipse. Aang, Toph e Sokka tentaram alcançar Ozai, mas apenas chegaram em Azula e tiveram que recuar com o fim do eclipse.

Enquanto isso, Zuko sabia onde o pai estava e tinha total acesso ao local. Ele prometeu à imagem da mãe que faria as coisas certas e se dirigiu ao esconderijo do pai. Em um longo discurso, Zuko contou a Ozai que Azula foi a pessoa que atacou o Avatar em Ba Sing Se, ela apenas mentiu porque achava que Aang estava vivo. A suposta glória que recebeu pelo feito foi uma farsa e o Avatar muito provavelmente estava ali, na Nação do Fogo, liderando o ataque que estavam sofrendo. Isso já havia sido o suficiente para deixar Ozai furioso, demandando a obediência de Zuko, que negou e deixou claro que aquela era a hora do pai ouvir sentado e em silêncio. O adolescente apontou para os absurdos que a Nação do Fogo fez com o mundo e que Ozai fez com ele. Como era inaceitável tudo que precisou fazer para ter o afeto do pai, que aquilo não era amor e Ozai não era um pai de verdade, para ele, a verdadeira figura paterna que encontrou foi a do tio. Zuko decidiu, a partir daquele

dia, aplicar tudo que Iroh lhe ensinou e tentar criar um mundo de paz e harmonia, ele se juntaria ao grupo do Avatar para impedir a crueldade do pai e combater esse mal que tomou a nação que ama.

Zuko teria saído do local após terminar seu discurso, mas Ozai o manteve ali ao revelar que Ursa havia sido exilada para salvá-lo e, possivelmente, estaria viva. O tema era tão importante para Zuko que ele ainda estava na presença de Ozai ao término do eclipse. Ao conseguir sua dominação de volta, Ozai o atingiu com um raio, que foi redirecionado com a técnica ensinada por Iroh. Zuko escapou da investida do pai graças ao ensinamento do tio.

Com o fim do eclipse, as tropas de invasão precisaram recuar, com a maioria ficando para trás e garantindo a fuga de Aang e seus amigos. Iroh escapa da prisão e desaparece. Zuko revive uma antiga habilidade e segue o grupo de Aang, agora com a nova intenção de se juntar a eles.

O grupo se esconde no Templo do Ar do Oeste, um local abandonado e seguro. Zuko também está ali e tem muita dificuldade de conversar com Aang e seus amigos. Ele conta que suas vontades mudaram e quer ajudar, mas isso não é suficiente. Toph garante que o príncipe diz a verdade e Appa parece gostar de Zuko, contudo, todo histórico do adolescente deixa o grupo desconfiado. Zuko só consegue se unir a eles após enfrentar o assassino que contratou para matar Aang, arriscando a própria vida para ajudá-los.

Aos poucos, Zuko vai ganhando seu espaço em meio ao grupo. Primeiro, ele precisa buscar mais conhecimento sobre dobra de fogo, já que a capacidade que tinha para dobrar fogo quase some quando se une ao Avatar. Aqui, Zuko acredita que, antes, ele dobrava fogo para expressar a raiva, apoiando-se em sofrimento e dor, assim, a decisão de se afastar do pai e ajudar Aang mudou essa relação e ele precisa encontrar uma nova fonte para ressignificar a dobra de fogo.

Os dois seguem em direção às ruínas da antiga civilização dos Guerreiros do Sol. Como os dragões, os dobradores de fogo originais foram caçados até a extinção, as ruínas da primeira civilização humana que praticava a dobra de fogo teria que servir. Nessa aventura, eles descobrem que a civilização ainda vivia em segredo, seguindo os ensinamentos de dobra de fogo dos dois mestres, os dois

últimos dragões. Os dragões aprovam Aang e Zuko, mostrando que o fogo possui cores que nenhum dos dois nunca viu, que dominação de fogo está relacionado a energia e vida, não destruição. Ali, Zuko e Aang ressignificam a dominação, livrando-se das inibições que os prendiam.

Depois de Aang, Sokka também se aproxima de Zuko, seguindo com ele em uma missão arriscada. Sokka pretende invadir a prisão de segurança máxima mais protegida da Nação do Fogo, uma prisão localizada dentro de um vulcão e que pode ser a atual prisão de seu pai. Mai uma vez, Zuko se prova leal e participa ativamente da missão, ajudando e cuidando de Sokka. Mesmo quando Mai aparece para confrontá-lo, ele tenta explicar que a ama mas precisa seguir com o que está fazendo, pois acredita ser a coisa certa a se fazer. Sokka e Zuko quase não escapam dessa, Azula e Ty Lee os perseguiram e os guardas quase conseguiram derrubá-los nas águas ferventes do vulcão. Se Mai não tivesse enfrentado os guardas e garantido a fuga do grupo, os dois não teriam conseguido salvar, muito menos resgatar Suki e o pai de Sokka.

Azula ficou extremamente furiosa e afetada com a traição de Mai, para ela, nada deveria ser maior do que o medo que as pessoas têm dela, o amor de Mai por Zuko não deveria ser maior que o temor e lealdade a Azula. A princesa do fogo tenta atacar a garota, mas é impedida por Ty Lee, que prefere defender Mai e também trair Azula. Perder as maiores aliadas que tinha desencadeou algo em Azula. Ela perdeu a postura fria e inabalável que tinha, perdendo parte da confiança que tinha no controle que exercia sobre os outros, Azula passa a ter crises de raiva e afastar todos os seus aliados .

As preparações continuam e a equipe avatar se esconde na casa de praia do Senhor do Fogo. Ali, eles têm a segurança de que não serão encontrados e podem ficar tranquilos. Com o passar dos dias, a tensão cresce e a batalha se aproxima. No dia do cometa, os dominadores de fogo estarão 100 vezes mais poderosos e todo esse poder de fogo será usado para dizimar o orgulhoso Reino da Terra, assim como foi feito com os Nômades do Ar.

Antes da batalha, Zuko reencontra Iroh e implora por perdão. Ele se arrepende profundamente do que fez e de todos os insultos que proferiu, afirma não

querer voltar a ser aquela pessoa e reparar os erros que cometeu, consertando as coisas e ajudando a construir um mundo melhor. Iroh também se emociona e abraça o sobrinho, diz que já se orgulha dele e que sempre acreditou na bondade de Zuko.

As batalhas no dia do cometa são intensas. Zuko e Katara enfrentam Azula na Nação do Fogo, impedindo a coroação da caçula. Com a irmã irritada e impulsiva, Zuko a teria derrotado sozinho se ela não tivesse atacado Katara com um raio. Zuko interceptou o ataque e recebeu a voltagem no lugar da garota. Katara derrotou Azula e salvou Zuko com o poder de cura da dobra d'água.

Aang derrotou Ozai e retirou a capacidade de dobrar fogo dele, retirando o poder do homem sem precisar matá-lo, mantendo-se fiel aos princípios que tem.

Zuko é coroado o novo Senhor do Fogo, prometendo guiar e construir uma nova Nação do Fogo, uma que viva em paz com as outras nações, sem oprimir mais ninguém, incluindo seus cidadãos. Com a ajuda de seu amigo Aang, os dois seguem como pilares para as mudanças que o fim da guerra precisa ter.

3 ANÁLISE

Em meio a contextos e variáveis diferentes, mostraremos que o comportamento de mudança não acontece ao acaso, ele tem função e é conflitante com os antigos hábitos do príncipe. A mudança comportamental é tanto pública quanto privada.

3.1 Ambiente

O ambiente da Nação do Fogo é mostrado aos poucos pelos produtores. Em alguns vislumbres, Aang deixa claro que a nação sofreu grandes mudanças com o passar dos 100 anos de guerra, após o reinado de Sozin. Antes, eles conviviam bem com as outras nações, sendo um dos amigos mais próximos de Aang um garoto da Nação do Fogo.

Com o início da guerra, Sozin preparou a nação para avançar em direção às outras, pregando um suposto progresso que os cidadãos do fogo levariam aos cidadãos dos outros elementos. Foram anos sustentados em uma cultura que valoriza a força e poder acima de tudo. Usando a força, eles acreditam poder invadir as outras nações para impor os mesmos valores, esses que eles aprenderam ser a melhor forma de viver, a forma mais honrosa de ser alguém.

Na escola, as crianças aprendem que os inimigos resistem ao avanço e é preciso lutar, pelo bem da nação e do mundo. A cultura é construída em torno desses ideais, organizada e reproduzida, com contingências de controle que mantêm essa ordem. As contingências presentes na Nação do Fogo fazem com que o controle por punição e regras seja grande, com forte controle por meio de reforçadores arbitrários.

Se o grupo é confinado a uma parte do mundo em particular, algumas contingências características podem ser físicas, mas a maioria será de natureza social. (SKINNER, 1991, p. 75)

No episódio 2 do terceiro livro, Aang vai a uma escola da Nação do Fogo. Ali, ele percebe que o futuro está sendo moldado de forma rígida e obediente. Todos os dias, as crianças juram lealdade ao Senhor do Fogo, entregando suas vidas às vontades dele, pelo bem da nação. Além disso, as técnicas de ensino são mantidas por meio de punição e regras, os professores deixam claro que os alunos apenas escutam, mantendo a ordem e disciplina, repetindo as informações que os livros trazem, sem questionar. Tudo mantido por meio da retirada de reforçadores positivos ou apresentação de um aversivo.

Outro exemplo é quando Aang dança na aula de música e é punido por isso, os alunos deixam claro que ali ninguém se move sem permissão ou alguma ordem. No mesmo episódio, Aang promove uma festa dançante para os alunos, mostrando que a Nação do Fogo tinha danças tradicionais, que no passado eles dançavam e podem voltar a fazê-lo. No fim, um aluno conta ao diretor da escola que os outros estão dançando depois da aula, assim, eles entram na festa e acabam com tudo, já que aquilo era considerado desordem.

Regras são estímulos discriminativos de um tipo especial: elas envolvem o comportamento verbal de uma pessoa, a pessoa que emite a regra. Nesse sentido, o estudo do controle por regras sempre deveria envolver uma análise do contexto social do falante (que emite a regra) e do ouvinte (que seguirá ou não a regra). É justamente a função do ouvinte, como responsável pelo reforço para o falante, que define e coloca o estudo de regras dentro do campo do comportamento verbal. [...] tanto a linguagem como os processos simbólicos e as regras são exemplos de comportamento verbal, e como tal gerados no ambiente (no caso social) em que vivemos. Como exemplos de comportamento verbal são subprodutos da nossa interação social e não causas de outros comportamentos. (MATOS, 2001,, p. 1)

Como herdeiro de Sozin, a família de Zuko carrega a responsabilidade de ser o exemplo dos ideais da nação, aqueles que levariam glória ao mundo, expandindo o progresso dos dominadores de fogo, como povo superior. Todos os herdeiros foram criados para seguir esses mesmos ideais, de serem os mais fortes e poderosos, aqueles que dominarão as outras nações por meio dessas características. Mais do que qualquer outra pessoa, os integrantes da família real viviam de acordo com essas regras.

O eu de que uma pessoa gosta parece ser produto das práticas positivamente reforçadoras do ambiente social, mas as culturas em geral controlam seus membros através de estímulos aversivos. [...] as culturas asseguram que seus membros são responsáveis pelo que fazem, e os membros “se sentem responsáveis”. (SKINNER, 1991, p. 48)

Na afirmação de Skinner, fica claro que a responsabilidade de um sujeito não é produto exclusivo dele, mas da relação que ele tem com a cultura vigente e com os processos que viveu em meio a ela. Zuko viveu cercado de punição, rejeitado pelo pai ao nascer com a saúde frágil, sempre ser comparado com a irmã que era mais forte e habilidosa, quase morto por ser um empecilho no caminho do pai em direção ao trono, exilado e constantemente ridicularizado. Zuko está constantemente adaptando seu repertório para adequar as descrições feitas pela comunidade verbal, responsabilizando-se por cada resposta que honra ou desonra esses valores.

No ambiente de Zuko, Ursa é outra variável de extrema importância na formação dele. Ela segue os ideais do antigo Avatar Roku, aquele que foi o maior opositor ao projeto expansionista de Sozin. Diferente de tudo que foi construído por Sozin, a mãe de Zuko aponta os efeitos das ações do filho reforçando respostas de gentileza, fortalecendo repertórios de respeito e coragem, em uma relação de

equilíbrio e harmonia com todos os seres. É uma abordagem completamente diferente de toda comunidade verbal que cerca o menino.

Com esses fatores colocados, separaremos as figuras do pai e da nação como aquelas com controle principalmente arbitrário punitivo, e as figuras da mãe e do tio como aquelas que representam controle arbitrário positivo. Tudo isso em conjunto com os momentos em que Zuko entra em contato com as contingências reais e os reforçadores naturais.

3.2 Repertório e Reforçadores

Primeiro, é importante saber que um estímulo reforçador é um estímulo que reforça, ou seja, ele torna a emissão da resposta mais provável no futuro sob dadas condições.

Alguns reforços consistem na apresentação de estímulos, no acréscimo de alguma coisa, por exemplo, alimento, água, ou contato sexual - à situação. Estes são denominados reforços positivos. Outros consistem na remoção de alguma coisa - por exemplo, de muito barulho, de uma luz muito brilhante, de calor ou de frio extremos, ou de um choque elétrico - da situação. Estes se denominam reforços negativos. Em ambos os casos o efeito do reforço é o mesmo: a probabilidade da resposta será aumentada. (SKINNER, 2003, p. 81)

Com isso definido, é preciso comentar que o histórico de reforçamento faz toda diferença na forma que as pessoas se comportam. Um histórico de reforçamento em meio a um ambiente escasso de reforçadores, muito provavelmente fortalecerá comportamentos definidos como “competitivos”. Repertórios com respostas majoritariamente selecionadas por reforçamento positivo também podem ser diferentes de repertórios com respostas majoritariamente selecionadas por reforçamento negativo; é a grande diferença entre indivíduos que aprendem a se comportar para conseguir o que querem/gostam e indivíduos que se comportam para evitar estimulações aversivas.

Estímulos que adquiriram poder aversivo por um processo de condicionamento pouco provavelmente possuem propriedades físicas identificadoras. Diz-se que um estímulo é aversivo apenas quando sua remoção for reforçadora. (SKINNER, 2003, p. 188)

No histórico de Zuko, os reforçadores provêm principalmente de outras pessoas. Os criados preparam comida, bebida é servida apenas com um comportamento verbal de mando, abrigo e saúde são oferecidos a ele pelos subordinados da família e, em geral, os reforçadores primários estão dentro dessa dinâmica. O poder da família real é o suficiente para que o ambiente do menino seja repleto desses reforçadores.

O pai era príncipe da Nação do Fogo e um dominador muito forte, essas características eram admiradas pela comunidade em que vivia e foram pareadas aos reforçadores sociais, tendo uma forte probabilidade de controle no comportamento dos demais cidadãos. O histórico de reforçamento de Zuko torna a figura do pai um ideal. Ozai era uma enorme fonte de reforçadores generalizados, o poder e status dele são fatores que mantêm as relações que tem com a comunidade, mantendo o acesso a recursos evolutivamente desejados.

Mas se um reforçador condicionado foi emparelhado com reforçadores apropriados a muitas condições, pelo menos um dos estados de privação adequados tem probabilidade de prevalecer em uma ocasião futura. Assim, é mais provável que uma resposta ocorra. Quando reforçamos com dinheiro, por exemplo, nosso controle subsequente é relativamente independente de privações momentâneas. Um dos tipos de reforçador generalizado aparece porque muitos reforçadores primários são recebidos somente depois que o ambiente físico tenha sido eficientemente manipulado. (SKINNER, 2003, p. 86)

Sabendo disso, fica claro que o que mais controla o comportamento de Zuko, é o quão eficiente ele é em produzir atenção, aprovação e afeto dos pais e da nação. Com Ursa, o repertório necessário para conseguir essas coisas é emitindo respostas de cuidado com os outros. Ela valoriza quando as pessoas se comportam de forma gentil e respeitosa, zelando pelo bem-estar das pessoas, dos animais e mantendo a harmonia dos mundos. Zuko aprendeu que a mãe valoriza o amor e, para conseguir o afeto dela, é preciso demonstrar esse tipo de conduta. Ele é eficiente em demonstrar apego aos integrantes da família, principalmente à mãe e ao pai, contudo, esse mesmo repertório é ineficiente e até punido pelo pai.

Ozai valoriza força e agressividade, entendendo que só se é respeitado quando sabe impor as próprias vontades aos outros. Assim como a conduta adotada pela nação nos últimos 100 anos, Ozai acredita que poder é tudo e gentileza, amor e

cuidado são sinais de fraqueza, portanto, o repertório ensinado a Zuko é dificilmente reforçado pelo pai. O comportamento de Zuko não é consistentemente reforçado, com opções excludentes, ele não consegue obter um reforçador sem perder o outro, já que respostas de gentileza não são compatíveis com respostas de crueldade.

É difícil definir, observar e medir a atenção, a aprovação e o afeto. Não são coisas, mas aspectos do comportamento de outros. Suas dimensões físicas sutis oferecem dificuldades não apenas para o cientista que precisa estudá-las, mas também ao indivíduo que por elas é reforçado. Se não podemos facilmente constatar que alguém está prestando atenção ou que aprova ou tem afeto, nosso comportamento não será consistentemente reforçado. Pode, assim, ser fraco, tender a ocorrer em ocasiões erradas, etc. (SKINNER, 2003, p. 87)

Com diferentes treinos, o menino não parece ter muita possibilidade de controle do próprio ambiente. Ele passa os 10 primeiros anos da vida recebendo atenção, aprovação e afeto quase que exclusivamente de Ursa, mas o modelo do pai e da nação são fortes e o menino ainda tenta se comportar como acha que é esperado que ele faça, tentando ser reforçado por essa comunidade. Um exemplo é o momento em que ele joga o pão nos filhotes de pato-tartaruga, assim como a irmã faz. É provável que ele tenha tentado imitar a irmã por perceber que ela é bem sucedida em receber atenção e aprovação do pai, coisas que ele não produz com tanta eficiência e está privado. É válido lembrar que, nesse exemplo, Zuko foi punido por Ursa e produziu consequências aversivas, já que a mãe dos filhotes o atacou.

Com o desaparecimento da mãe, a possibilidade de obter os reforçadores emitidos por ela não é mais uma opção. É provável que, assim, a necessidade de aprovação por parte do pai tenha se ampliado, exercendo ainda mais controle sobre o menino. Aos 13 anos, Zuko tentou demonstrar força ao participar de uma reunião de guerra, tentou mais uma vez ao propor o desafio de Agni Kai e foi especialmente mal sucedido nas tentativas que fez. O banimento do príncipe retirou o pouco de aprovação que tinha, deixando-o ainda mais distante do reforçador generalizado artificial que queria obter.

Nesse momento, acredita-se que a captura do Avatar se torna extremamente reforçadora, pois Zuko julga que a única opção que tem para voltar para a Nação do Fogo e o palácio real é detendo a maior ameaça às investidas expansionistas da

nação. Parece que, no passado, apresentar algo que Ozai deseja muito permitiu a Zuko aproximar-se dele.

No lugar de dizer que um homem se comporta por causa das consequências que seguem o seu comportamento, diremos simplesmente que ele se comporta por causa das consequências que seguiram um comportamento semelhante no passado. Isto, naturalmente, é a Lei do Efeito ou condicionamento operante. (SKINNER, 2003, p. 97)

Mesmo com a forte probabilidade de emitir respostas que aproximam a aprovação do pai, a gentileza reforçada por Ursa ainda possui controle sobre o comportamento de Zuko. O contato que tem com o tio é especialmente semelhante ao que tinha com a mãe. No primeiro livro, Zuko chegou a percorrer um caminho que sabia ser oposto ao do Avatar para poder salvar o tio, que havia sido capturado por dominadores de terra. Já no segundo livro, a grande decisão de libertar o bisão voador do Avatar e tentar viver uma nova vida trabalhando na casa de chá construída por Iroh, é algo que afasta as possibilidades que tinha de conseguir servir ao pai e à Nação do Fogo em meio a guerra. Esses detalhes deixam algumas dicas de que os ideais da nação e do pai não são os mesmos de Zuko.

Depois de trair Iroh e voltar para o seu lugar como príncipe herdeiro, ter a aprovação do pai e da nação, Zuko se sentia mais infeliz e furioso do que nunca. Esse é o grande momento em que o príncipe percebe que estava agindo de forma incoerente com as próprias vontades. Ele não queria lutar ao lado de Ozai. Ele não gostava do que o pai nomeava como força e honra, não gostava da forma como a guerra matava e escravizava pessoas, como o fogo era usado para machucar a todos que não eram iguais a Ozai e Azula ou iguais àqueles que os serviam.

Por todo esse tempo, Zuko agia de acordo com a própria raiva, uma reação emocional que poderia ser compatível com a privação afetiva em que estava, além de ser coerente com a forma que aprendeu a lidar com quase tudo, livrando-se de estimulação aversiva com violência e conseguindo reforçadores positivos com a força.

3.3 Processo

Nos primeiros livros da série, a operação emocional de raiva é muito forte e os comportamentos agressivos são bastante prováveis. Zuko age de acordo com os reforçadores imediatos, vendo Aang e correndo atrás dele sem considerar muitas coisas ao seu redor, apenas tentando obter esse forte reforçador condicionado. Um grande exemplo é, ao final do primeiro livro, acontecer a captura do corpo de Aang e a total incapacidade dele de fugir com o Avatar. Zuko quase morreu tentando levar Aang à Nação do Fogo, ele ignorou tudo que ameaçava e atacava a vida dele para conseguir cumprir com a eliminação da desaprovação que vivia; ele teria morrido se o grupo avatar não o tivesse salvo.

Mesmo entrando em contato com essa experiência de quase morte, o controle das contingências se mantinha forte. No primeiro episódio do segundo livro, ele deixa claro que a vontade de voltar ao palácio real continua forte, constantemente falando sobre isso e mantendo a postura combativa, pronto para agarrar qualquer chance que tenha. Aqui, quando Azula reaparece, afirmando trazer o arrependimento do pai e a vontade dele de ter a família por perto, Zuko rapidamente desiste de procurar o Avatar, mostrando que a contingência de captura era pareada a esse reforçador, a volta para casa, a proximidade e aprovação do pai.

Honra era mais um reforçador condicionado que guiou Zuko. Nela, ele nomeava um conjunto de respostas que traria a aprovação que gostaria de ter, honrando as variáveis aprovadas pela cultura e pareando isso à própria conduta. Aquilo que ele chama de honra é algo que permite acesso ao reforçador generalizado que mais controla o comportamento dele naquele momento: a aprovação de Ozai.

Muitas das brigas que tem com o tio partem do princípio de que Iroh descreve contingências diferentes das quais controlam Zuko. Iroh vive de acordo com reforçadores diferentes, entrando em contato com reforçadores naturais de seu meio e tendo baixa probabilidade de controle pelas regras e reforçadores arbitrários da Nação do Fogo. Ele viveu uma história de perda do filho e contingências distantes da capital, para ele, as punições da nação são aversivas e controle por reforçadores positivos são mais eficientes. A conduta de Iroh é, muitas vezes, voltada para eliminar as contingências punitivas e seus produtos.

Quando Iroh descreve contradições nas crenças de Zuko, o príncipe o pune. O tio emite tato a respeito do ambiente, apontando que a atenção e aprovação de Ozai não significam afeto, que o Senhor do Fogo não é uma fonte de reforçamento confiável e que todas as condições para acessar esse reforçador não são compatíveis com os reforçadores naturais do sobrinho, ele não seria feliz ao lado do pai e da irmã. Tudo isso que é descrito por Iroh é extremamente aversivo para Zuko, logo, ele rejeita esse tipo de estímulo, fugindo e se esquivando de tudo que é apontado pelo tio.

Dizemos que agimos racionalmente quando somos capazes de mencionar razões para o nosso comportamento, mas a maior parte do nosso comportamento não é essencialmente racional. Contingências de seleção afetam o nosso comportamento, quer as reconheçamos ou não. (SKINNER, 1991, p. 50)

Fica claro que as variáveis de controle estão presentes, mesmo com Zuko ignorando-as, a afirmação de Skinner coloca em questão exatamente esse processo. O príncipe não precisa saber descrever as contingências que o controlam para ser controlado. As respostas de fuga e esQUIVA já mostram que a descrição desse ambiente lhe é aversiva demais para ser feita por ele nos primeiros momentos de trama.

Quando Zuko trai Iroh e volta para a nação, tudo fica mais claro para ele. As contingências que controlavam o comportamento dele estão mais próximas, sem precisar recorrer à busca dos reforçadores condicionados de captura do Avatar e honra. Com contato direto aos reforçadores que foram pareados aos condicionados que tanto o afetaram nos dois primeiros livros, Zuko percebe que a descrição e as regras que o controlavam não estão pareadas ao que acreditava estar.

Em outras palavras, ele acreditou que honra e o fim do Avatar trariam a aprovação do pai, que a aprovação do pai traria afeto e afeto traria felicidade. Com a aprovação do pai, Zuko não sente aquilo que aprendeu a nomear como afeto, ele está em um contexto que foi pareado à felicidade, mas não a produz de fato. As descrições feitas eram imprecisas e o tio tinha razão.

Parece que sentimos um outro eu quando nos engajamos no comportamento governado por regras. [...] Somente quando o conselho é seguido, as regras observadas ou as leis obedecidas e as

consequências do reforçamento acontecem, é que o “eu verdadeiro” pode ser sentido. (SKINNER, 1991, p. 49)

Zuko entrou em contato com as consequências do reforçamento e passou a tatear o ambiente de forma diferente. Quando decidiu se afastar do pai, ele recorreu à imagem da mãe e prometeu reparar os erros que cometeu. É muito provável que ele estivesse anunciando as mudanças comportamentais que aconteceriam a seguir, que ele estivesse seguindo outro padrão comportamental que seria mais coerente com aquele que a mãe e o tio seguem. Na cena em que Zuko se afasta de Ozai, ele descreve muito bem as condições que controlam o próprio comportamento.

Por muito tempo, tudo que queria era que você me amasse, me aceitasse. Pensei que buscava a minha honra, mas somente estava tentando agradá-lo. Você, meu pai, que me baniou só porque falei fora da minha vez. Meu pai, que desafiou um garoto de 13 anos para um Agni Kai. Como pode justificar um duelo com uma criança? Foi cruel e errado. [...] Ao crescer, nos ensinam que a Nação do Fogo é a maior civilização da história. E, de alguma forma, a guerra era nossa maneira de compartilhar nossa grandeza com o resto do mundo. Que mentira incrível! As pessoas das nações estão apavoradas com a Nação do Fogo, elas não veem nossa grandeza, elas nos odeiam e merecemos. Criamos uma era de medo no mundo e, se não quisermos que o mundo se destrua, precisamos substituí-la por uma era de paz e bondade. (LIVRO 3, ep. 11)

Quando se junta à equipe do Avatar, ele se aproxima das mudanças que quer estabelecer no ambiente. Ensinando a dominação de fogo a Aang, ele entra em contato com o progresso do garoto, algo que torna mais provável a vitória deles e o fim da guerra. Ele também se aproxima do perdão do tio, além de afirmar que o sentimento de raiva não está presente como antes, que ele não se sente mais magoado, irritado e perdido. Zuko sorri com maior frequência e investe em relações sociais que o reforçam positivamente, proporcionando o afeto que desejava. As mudanças no mundo que acabariam com a Nação do Fogo construída por Sozin e seu pai são feitas por ele e por Aang, em conjunto, investem em controles não coercitivos, na harmonia entre as nações.

4 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Parece importante tecer maiores comentários sobre alguns temas que atravessam o presente estudo. Aqui, pretendo tocar dois pontos em específico: controle e cultura.

Talvez, uma dúvida que possa surgir, seja como Zuko demorou tanto para mudar sua forma de agir? As evidências não estavam lá? Ele não podia simplesmente refletir sobre certo e errado, para mudar de opinião rapidamente?

Para a teoria analítico comportamental, ele levou o tempo que precisou levar, mesmo que as evidências estivessem presentes e que ele tivesse toda condição cognitiva para refletir e mudar de opinião. Se o controle das contingências criadas pelo meio eram fortes, as respostas de “perceber as evidências”, “refletir” e mudar a forma de se comportar eram muito improváveis. Isso fica evidente, pois não é todo estímulo que exerce controle sobre o comportamento, principalmente em um sujeito que já tem a própria história de reforçamento e já entrou em contato com vários estímulos diferentes, sendo mais ou menos sensível a eles de acordo com o contexto.

A questão do controle é que ele existe, quer o sujeito saiba disso ou não. Aliás, além de saber que o controle existe, e até saber descrevê-lo, outra resposta completamente diferente seria mudar o comportamento controlado. É preciso ter repertório para planejar as contingências de mudança para que ela aconteça de fato.

As pessoas têm sofrido tanto e tão longamente por causa dos controles a elas impostos que é fácil compreender por que se opõem com tanta amargura a qualquer forma de controle. [...] Mas, a longo prazo, qualquer contracontrole efetivo que conduza à "libertação" do indivíduo só pode ser alcançado por um planejamento explícito, e este deve fundamentar-se numa análise científica do comportamento humano. (SKINNER, 2006, p. 172)

O trecho introduz o outro ponto que seria tratado, a cultura. Quando falamos de planos e de mudanças futuras, é muito provável que as respostas individuais sejam reprimidas, já que respostas que produzem reforçadores de médio e longo prazo raramente são estabelecidas naturalmente. O meio social precisa intervir, exercer controle sobre o comportamento individual, para garantir a continuidade dos

grupos que praticam a cultura. Assim, fica evidente que práticas culturais foram selecionadas ao longo da história evolutiva da espécie, contudo, nada garante que essas práticas sejam coerentes e tenham propósito. Uma grande característica do meio social é voltado para isso, manter ou remanejar práticas para que, a médio e longo prazo, garantam a sobrevivência das instituições; sejam elas quais forem.

Por si mesmo, um indivíduo pode adquirir poucos comportamentos, com respeito ao futuro, em seu próprio tempo de vida; todavia, como membro de um grupo, ele se beneficia do ambiente social mantido pelo grupo. [...] Como um conjunto de contingências de reforço mantidos por um grupo, possivelmente formulados por meio de regras ou leis, a cultura tem uma condição física bem definida; uma existência contínua para além das vidas dos membros do grupo; um padrão que se altera à medida que certas práticas lhe são acrescentadas, descartadas ou modificadas; e, sobretudo, poder. Uma cultura assim definida controla o comportamento dos membros do grupo que a pratica. (SKINNER, 2006, p. 173-174)

No caso relatado, Zuko viveu em uma cultura que tem a figura do líder pareada a da nação, ou seja, as contingências de reforço são mantidas de acordo com a manutenção do poder do Senhor do Fogo. A mudança comportamental de Zuko indica que, provavelmente, esse pareamento foi rompido. Ao entrar em contato direto com os estímulos, Zuko pareceu entender que a Nação do Fogo e Ozai são instituições diferentes, com possibilidades diferentes e necessidades diferentes. Por mais que a regra estabeleça que o líder é o representante da nação, ele não está sujeito às mesmas contingências de reforçamento do grupo, ou seja, Ozai seria um indivíduo que tem um tipo de relação com o grupo e os cidadãos seriam outros indivíduos que teriam outro tipo de relação com o grupo. Ali, o controle é mantido por regra e punição, em conjunto com reforçadores positivos imediatos, como reforçadores primários de comida e abrigo, além de reforçadores generalizados, como controle sobre as outras nações e aprovação social.

No exemplo, é evidente que o poder dos sujeitos presentes em uma mesma cultura não é proporcional. As respostas do Senhor do Fogo exercem maior controle sobre o grupo em comparação com outros integrantes e, mesmo não pretendendo entrar no tópico de isso ser positivo para a sobrevivência do grupo ou não, fica evidente que as contingências favorecem um seleto conjunto de sujeitos. O caso analisado explicita essa relação de poder. Portanto, reafirma-se a relevância do presente trabalho para a psicologia que, como ferramenta do meio social, precisa

debruçar-se sobre o efeito que contingências de controle presentes na cultura exercem sobre diferentes indivíduos.

REFERÊNCIAS

AVATAR: A Lenda de Aang: Company Credits. Internet Movie Database. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0417299/companycredits>>. Acesso em: 15 set. 2021.

AVATAR: A Lenda de Aang - A Promessa. São Paulo: Intrínseca, jan. 2022.

AVATAR: The Last Airbender - The Search. Milwaukie: Dark Horse Books, out. 2020

AVATAR: The Last Airbender - Smoke and Shadow. Milwaukie: Dark Horse Books, out. 2021

MATOS, Maria Amélia. **Comportamento governado por regras.** Rev. bras. ter. comport. cogn., São Paulo , v. 3, n. 2, p. 51-66, dez. 2001 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-55452001000200007&lng=pt&nrm=iso>

NICKELODEON. NickPress, c2021. Artigo sobre os estúdios Avatar. Disponível em: <<https://www.nickpress.com/press-releases/2021/02/24/nickelodeon-establishes-avatar-studios-brand-new-content-division-devoted-to-expanding-the-world-of-avatar-last-airbender-and-the-legend-of-korra>>. Acesso em: 13 de jun. de 2022

SKINNER, B.F. **Ciência e comportamento humano.** São Paulo: Martins Fontes, 2003. (Obra original publicada em 1953).

SKINNER, B.F. **Questões recentes na análise do comportamento.** Campinas: Papyrus, 1991.

SKINNER, B.F. **Sobre o behaviorismo.** 10. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.