

**O MITO DO HERÓI E OS ARQUÉTIPOS *PUER-SENEX*
NO FILME: UP - ALTAS AVENTURAS**

Bruno de Oliveira Silva Portela

Juiz de Fora - MG
Março / 2011

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem a intenção de analisar o filme de animação gráfica, UP- Altas Aventuras, sobe a ótica da psicologia analítica de Carl Gustav Jung. Devido às inúmeras possibilidades que decorrem desta proposta foi prudente e intencional, circunscrever este texto à alguns aspectos da temática mítica da jornada do Herói, juntamente com os aspectos teóricos dos Arquétipos de *Puer* e *Senex*, desenvolvidos principalmente na psicologia Arquetípica de James Hillman.

O filme Up – Altas Aventuras, nos apresenta de forma divertida e emocionante a história do Sr. Carl Fredricksen, um velinho de 80 anos que após ter perdido sua esposa, não mais encontra sentido em sua vida, e vê diante de si duas opções; morar em um asilo, ou resgatar seu sonho de infância, ou seja, ir ao Paraíso das Cachoeiras. Ao longo da aventura poderemos acompanhar o amadurecimento psicológico do personagem dentro de alguns estágios do Mito do Herói. Referente a este mito, podemos contar com a colaboração da obra de Campbell, “O Herói de Mil Faces”, onde o mesmo trabalha de uma forma bem sistemática as características fundamentais referentes a este assunto. Com o entendimento das dinâmicas arquetípicas de *Puer-Senex* e com base no mito do Herói, pretendemos mostrar uma possível forma de compreensão tendo como base a psicologia Junguiana e a Mitologia.

Gostaria de convidar ao leitor que assista ao filme antes de continuar lendo, pois acredito que fica mais fácil de entender o ponto de vista aqui exposto tendo em mente as imagens com todas as suas complexidades e cores, assim como a música de fundo e toda a emoção das cenas.

1 - OS ARQUÉTIPOS *PUER E SENEX* NA PSICOLOGIA ANALÍTICA

Antes de iniciar a exposição da análise do filme Up - Altas Aventuras, breves considerações acerca dos arquétipos *Senex* e *Puer* precisam ser estabelecidas afim de introduzir um conhecimento geral sobre o assunto.

O termo arquétipo foi desenvolvido nos constructos teóricos de Carl Gustav Jung, que utiliza este conceito para designar os padrões de comportamentos ou imagens primordiais impressas na psique coletiva. “Jung reivindica a filiação kantiana para sua concepção dos

arquétipos do inconsciente coletivo, afirmando que eles estão para a imaginação simbólica assim como as categorias de Kant estão para o entendimento” (BARRETO 2006, p. 101)

Na teoria de Jung, os arquétipos assumem as formas de vivências do homem que ficaram marcadas ao longo de todas as experiências da humanidade, se manifestando através dos sonhos, símbolos, assim como na literatura e nos filmes. Portanto os arquétipos formam a base de nossa mente. (VON FRANZ, 2008)

O comportamento humano segue padrões que podem ser compreendidos de forma mais ou menos nítida pelos chamados arquétipos. Todo os seres humanos, independentemente de raça ou origem cultural, possuem os mesmo arquétipos, estruturas básicas da mente humana, os conteúdos do inconsciente coletivo como o chamou Jung. (BOECHAT, 2008, p.56)

Dentre alguns desses arquétipos podemos encontrar imagens e temas míticos relacionados há duas figuras intituladas de *Puer* e *Senex*. De acordo com Bernardi (2008, pag. 21) “O *puer* e o *senex* possuem como referência as figuras do jovem e do velho. Pensá-los é, poetizar em cima de suas imagens, suas ações, suas características, seus comportamentos e suas funções”. O referido autor nos lembra que é preciso descartar um vínculo com as idades literais, pois se trata de imagens arquetípicas, que dizem respeito a um funcionamento psíquico profundo e instintivo.

Jung destaca como característica dos arquétipos as polaridades, que são vivenciadas como positivas ou negativas, sobre isto, Dulcinéa Monteiro (2008, p. 57), comenta que as polaridades de *Puer-Senex*, “Entre os aspectos positivos do *puer* encontramos: espontaneidade, curiosidade, liberdade, mudança, pressa, fantasia tanto quanto irresponsabilidade, desligamento da realidade, onipotência [...] no *senex* encontramos: compreensão, lentidão, paz, sabedoria tanto quanto rigidez, impotência, negatividade...”

Acerca do arquétipo do *Puer*, ou seja, a imagem psíquica da criança divina, a autora Von Franz contribui com as idéias de Jung ao classificar o *puer* como o arquétipo possuidor de duas naturezas; por um lado ele representa a renovação da vida, e por outro é a sombra da infantilidade que todos nós carregamos. Infantilidade esta, que nos puxa para trás, nos mantendo dependentes, preguiçosos, fugindo dos problemas e das responsabilidades da vida. Por sua vez, esta infantilidade deve ser sacrificada a fim de que possamos assumir posturas mais maduras e centradas. (BERNARDI, 2008)

Von Franz desenvolveu um extenso trabalho sobre este assunto no livro *Puer Aeternus*, onde ela comenta:

Puer Aeternus é o nome de um deus da antiguidade, um deus-criança advindo da obra *Metamorphoses*, de Ovídio. No mito puer é “o deus da vida, da morte e da ressurreição – o deus da juventude divina. O título Puer Aeternus, portanto, significa *juventude eterna*, mas também é, frequentemente, usado para identificar pessoas que levam suas vidas como adolescentes (VON FRANZ, 1992, pag. 9)

Enquanto Von Franz (1992) coloca o *Puer* como sendo vinculado a um complexo materno muito poderoso, mantendo-o sempre jovem, impossibilitado de atingir as esferas mais conscientes da vida adulta. Em contra partida, James Hillman (1999) analisa o *Puer* como um arquétipo dotado de polaridades, estreitamente vinculado ao arquétipo do *Senex*, desenvolvendo o conceito de um eixo *Puer-et-Senex*. “[...] como no mito egípcio de Hórus, em que o objetivo não é derrotar ou conquistar a mãe, mas superar o pai através de sua renovação. *Puer* e *senex* regeneram-se constantemente, o velho espírito é substituído pelo espírito novo” (Bernardi, 2008, p. 32). Ao contrário do filho herói que está em uma luta eterna com o feroz dragão materno, o *puer* para Hillman está em intensa negociação com o pai *senex*. É o espírito do novo que vem para renovar os valores ultrapassados da vida.

No que diz respeito ao *Senex*, Jung em suas primeiras publicações pouco menciona sobre este arquétipo, somente atribuindo a ele aspectos como sabedoria e rigidez, vinculando sua imagem a do velho sábio. Somente em seus trabalhos posteriores, tendo contato com a Alquimia, que ele irá formular um vínculo entre o *Senex* e o *Puer*, relatando sobre a natureza paradoxal e dual do elemento Mercúrio. Este elemento é apresentado como uma substância arcana, cujo significado e comportamento aproximam da fenomenologia do inconsciente, ao mesmo tempo juvenil e infantil, sábio e devorador, divino e diabólico. (BERNARDI, 2008).

James Hillman (1999) faz uma observação interessante à cerca da palavra velho em inglês, nos lembrando que o termo, “old”, possui uma raiz de significado que é “nutrir”, nos remetendo a algo que é inteiramente nutrido e amadurecido. Segundo Hacquard (1999, p. 41) “*Senex* é, muitas vezes, ilustrado por Crono/Saturno o velho rei, o deus da agricultura, da colheita guardada e da sementeira. É o regente da idade do ouro, mas também, o devorador dos recém-nascidos “dos pensamentos pífidos”

Podemos observar que esses dois arquétipos estão relacionados entre si, pois à medida que eles são opostos, são também complementares. Desta forma, devemos ter em mente que *puer* e *senex* apresentam também as qualidades opostas do tempo. Enquanto o *senex* nos diz respeito ao tempo cronológico, ou seja, aquele tempo que tudo devora, o *puer* em oposição nos remete ao tempo do acaso, do inesperado, o exato instante de agir diante das

oportunidades que se abrem. Há este tempo os gregos denominaram Kairós. (BERNARDI, 2008).

As idéias mitológicas estão associadas aos fenômenos da natureza e ao mesmo tempo expressam os arquétipos do inconsciente coletivo. Sendo elas simbólicas, permitem vários planos de interpretação; são polissêmicas, e o arquétipo puer representa ao mesmo tempo imagem mítica, acontecimento natural e condição psicológica. (BOECHAT, 2008, p. 62)

Evocando a principal idéia de Hillman (1999) sobre o eixo *puer.et.senex*, chegamos a conclusão que esses arquétipos não podem ser pensados como dois arquétipos distintos e opostos, mas sim, como sendo apenas um. Um arquétipo dotado de duas qualidades complementares, que juntos formam o Pai Tempo, e o Jovem Eterno, ou seja, temporalidade e eternidade, velhice e juventude. “O *puer* inspira o brotar das coisas; o *senex* governa a colheita. Mas florescer e colher dão-se intermitentemente durante toda vida” (Hillman 1999, p. 24)

2 - CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE PSICOLOGIA E MITO

A forma com a qual a psicologia junguiana foi desenvolvida nos coloca frente a fascinantes possibilidades. Jung ao demonstrar seu interesse por diversas áreas do conhecimento cria uma abertura para a psicologia observar os mitos, obras de artes, desenhos, poemas, obras literárias, e tudo que diz respeito à criação do ser humano, enxergando estes aspectos como valiosos tesouros, como relíquias sagradas que deve ser respeitadas e compreendidas.

De acordo com Boechat (2008, p.56) “A mitologia é um sonhar coletivo dos povos. Os temas míticos retratam situações humanas básicas, arquetípicas, como as chamou Jung”. É neste âmbito que os mitos são os exatos correspondentes ao que diz respeito do comportamento.

Portanto, podemos compreender os mitos ou histórias como sendo manifestações das dinâmicas mais profundas da psique. De acordo com Campbell (2007, p. 367) “Não há um sistema definitivo de interpretação dos mitos e jamais haverá algo parecido com isso. A mitologia é semelhante ao deus Proteu, ‘o ancião do mar, de palavra infalível’. O deus tentará escapar, assumindo todas as formas, as dos seres que rastejam no solo, as dos seres da água e do fogo de implacável chama”.

A perspectiva junguiana é uma constante desliteralização dos fatos do cotidiano, uma elaboração de eventos concretos através de uma atitude simbólica. A mitologia é muito útil nesta abordagem, visto que ela é constituída de imagens simbólicas. Como enfatiza J. Hillman, procuramos não uma psicologização da mitologia, mas uma mitologização da psicologia. Isto porque a atitude lógica e conceitual não é a mais importante e definitiva, mas sim a atitude simbólica, para a qual as imagens mitológicas muito podem contribuir. (BOECHAT, 2008, p. 45)

Um tema mítico que é bem conhecido e pode ser encontrado em diversas culturas, é o Mito do herói. A temática deste mito gira em torno de uma figura com nascimento humilde, mas milagroso, que ao passar por grandes desafios demonstra provas de uma força sobre-humana. Após uma batalha de vida ou morte, sempre sai triunfante contra as forças do mal.

O mito do herói nos conta a jornada de homens ou mulheres que conseguiram através de muito esforço, vencer suas limitações históricas pessoais e locais. Pode-se dizer que as idéias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente de fontes primárias da vida e dos pensamentos humanos. Para Fernandes (pag.1) “O herói é, antes de tudo, um guerreiro e um líder. Assim podemos compreender a figura do herói como um guardião que nasceu para ser útil, para lutar, para criar idéias, fundar cidades, guiar um povo, conquistar domínios e reinar sobre os homens.”

Campbell (2003) nos coloca a par de algumas características existentes em todo Mito do Herói, que são elas: "O chamado da aventura", ou os indícios da vocação do herói; "O auxílio sobrenatural", a assistência insuspeitada que vem ao encontro daquele que leva a efeito sua aventura adequada; "A passagem pelo primeiro limiar", ali ele se encontra com uma presença sombria que guarda a passagem; "O ventre da baleia", ou a passagem para o reino da noite. O estágio das provas e vitórias da iniciação; O herói passa também pela suprema provação e obtém sua recompensa; O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção re-emergindo do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir).

É através desta ótica que o filme apresentado neste trabalho pode servir como um autêntico representante dos temas míticos, bem peculiares ao Mito do Herói, portanto, arquetípicas e coletivas.

3 - O MITO DO HERÓI E OS ARQUÉTIPOS *PUER-SENEX* NO FILME: UP-ALTAS AVENTURAS

O herói de nossa história se chama Carl Fredricksen. Ele nasceu e cresceu em uma época em que as pessoas ficavam maravilhadas com as expedições a lugares desconhecidos da terra. Desde pequeno sonhava em ser um aventureiro como seu maior herói, Charles Muntz, considerado o maior explorador de todos. Carl sempre foi tímido e desajeitado, mas em seu mundo de imaginações ele era um grande explorador que vivia muitos desafios. Em uma de suas aventuras na vizinhança ele conhece uma menina chamada Ellie, que é totalmente o oposto dele. Ellie é uma garota extremamente agitada, espontânea e alegre, sonha em ser uma grande exploradora e conhecer o Paraíso das Cachoeiras (um lugar na América do Sul que foi descoberto por Muntz). Esse encontro mudará a vida de Carl.

Os dois crescem juntos, e acabam por se casarem. Ele se torna um vendedor de balões, e ela uma veterinária que trabalha em um zoológico, e desta forma conseguem juntos enfrentar todas as adversidades do casamento, passando por momentos de crise e alegria. Porém, eles não conseguiram ter filhos. O tempo passa e os dois envelhecem juntos, mas devido ao ciclo natural da vida, Ellie acaba por adoecer e morrer. Então Carl se vê sozinho, sem filhos, e amargurado com a vida. O mundo lá fora cresce ao redor de sua casa, enquanto ele se agarra fortemente às lembranças do passado.

Observando as características do personagem, vemos a figura de um velho com cabelos brancos, uma cabeça de formato quadrado, lembrando quase uma pedra, imóvel e estagnada. Ele apresenta certa debilidade de locomoção, os olhos caídos como se estivessem cansados, claros sinais de sabedoria acumulada ao longo dos anos. Sua expressão facial nos dá a impressão de frieza e melancolia. A frieza também pode ser expressa como distanciamento. Frieza é também realidade fria, as coisas como elas são, sem imaginação ou fantasia, a pura vivência do mundo concreto. “O frio é também vagaroso, pesado, plúmbeo e molhado ou úmido, mas sempre o coagulador por densidade, vagarosidade e peso expressos nos humores da tristeza, depressão ou melancolia.” (HILLMAN, 1999, p. 25).

Em determinado momento é mostrado o cotidiano de Carl, e aqui gostaria de destacar a cena em que o velhinho acorda pela manhã, e em sua eterna solidão desce as escadas de sua casa sentado em uma “cadeira elevador”. Podemos observar nesta cena toda melancolia das imagens, assim como o aspecto lento, deprimido e frio que a música de fundo nos traz. Ele está sentado como se fosse um velho rei amargurado em seu trono, e quando a cadeira trava em determinado momento da descida, ele se mostra rabugento e mal humorado. Parafraseando Bernardi (2008), a imagem do *senex* está associada a do velho sábio, solitário e ancestral com suas virtudes morais, prevenido, silencioso,

ruminador, o Rei velho e castrador. Ele é frio, distante e vagaroso, e ao mesmo tempo melancólico, deprimido, impotente, petrificado em suas repetições doentias.

Hillman nos coloca a par da possível associação do arquétipo *senex* com a imagem de Saturno, sendo ele um receptáculo das imagens tanto das polaridades negativas quanto positivas. Para Hillman (1999, p. 28) “[...] Saturno está associado à viuvez, à falta de filhos, à orfandade, ao abandono de crianças e ele atende aos nascimentos de forma que pode comer o recém-nascido, assim como tudo o que é novo e está ganhando vida pode tornar-se comida para o *senex*.” Ele nos diz respeito às velhas atitudes e aos antigos hábitos. Como imagem ele é o sempre imutável, engolindo suas próprias possibilidades de mudança.

De modo geral, a consciência do ego não pode se identificar com o arquétipo do *senex*. Sempre que há uma identificação, ocorre uma inflação do ego e o arquétipo domina a consciência. Neste caso específico, há uma cisão no eixo *puer.et.senex*, criando uma confrontação patológica entre eles. *Puer* e *Senex* são formas de vivências arquetípicas, possuindo polaridades positivas e negativas. Um ego que não consiga fazer uma articulação vivencial entre as duas polaridades, vive-se o eixo *puer-senex* de forma negativa, ou seja, de forma unilateral. O ego se fixa em um dos pólos, não permitindo que as diferentes sonoridades arquetípicas se manifestem ao longo de nossa vida. Assim, quando há esta identificação, os aspectos do pólo oposto são aprisionados no inconsciente. (BERNARDI, 2008)

Outra característica que considero importante a ser salientada é o distanciamento do *senex* em relação ao feminino. A imagem de saturno não está associada ao princípio primordial de Eros. Podemos observar no filme que a esposa do personagem encontra-se morta, distante dele, em uma realidade que ele não pode alcançar. Hillman ao falar da relação do *senex* com o feminino dizendo: “Ele tira a vida e o feminino do complexo, inibindo-o e introvertendo-o no isolamento.” (HILLMAN, 1999, p. 34)

Outra cena notável é quando o personagem sai de sua casa, e do lado de fora o mundo apresenta inúmeras mudanças. Podemos observar a construção de um enorme prédio ao redor da casa de Carl, o mundo todo já se modificou, e sua casa permanece a mesma, intacta, com as mesmas cores e o formato que tinha quando se casou com Ellie há anos atrás. Se na dinâmica *puer* existe uma dificuldade de lidar com o tempo, já que este arquétipo não está inserido no tempo cronológico. No *senex* acontece o contrário “O tempo está em suas entranhas, daí sua grande dificuldade com tudo aquilo que ainda não entrou ou acabou de entrar no tempo, com tudo aquilo que é recém-chegado, seu apego à tradição, à rotina, a uma

visão conservadora da vida.” Bernardi (2008, p. 43). A rigidez do senex pode ser vista como uma grande dificuldade as mudanças.

[...] o ego não costuma receber bem as mudanças, ao contrario, aprecia contemplar suas conquistas e tê-las sob seu controle, no que empenha muito esforço para evitar desacomodações. Então, num conluio, o senex na forma do velho rei, alia-se aos apegos do eu e se impõe trazendo o peso, a imobilidade, congelando a paisagem externa e produzindo efeitos semelhantes na vida interna. (WERRES, 2008, p.101)

Um belo dia aparece na porta da casa de Carl um garoto de oito anos, chamado Russel. Esse menino gordinho, desajeitado e muito empolgado é um bravo escoteiro e explorador da natureza, um aventureiro que precisa cumprir a última missão para se tornar um grande explorador, ou seja, ajudar um idoso; como Russel mesmo diz “Eu preciso ajudar o senhor a atravessar alguma coisa”. Porém, Carl é hoje um velho ranzinza e mal humorado, e não quer escutar o que Russel tem a dizer, encontrando um modo de tapear o garoto mandando-o embora.

Podemos observar que muitas vezes em diversos mitos a criança aparece como aspecto de “abrir portas”, ou seja, abrir os caminhos para que a consciência do ego possa alcançar novos estágios. “Um aspecto fundamental do motivo da criança é o seu caráter de futuro. A criança é o futuro em potencial. Por isto a ocorrência do motivo da criança na psicologia do indivíduo significa em regra geral uma antecipação de desenvolvimentos futuros [...]” (JUNG, 1951, p. 165)

Ao se desligar totalmente dos aspectos infantis o ego entra em um estado de dissociação, que o conduz ao próprio desenraizamento com suas origens instintivas. A criança como um símbolo do inconsciente surge para nos alertar quanto à importância do resgate das condições iniciais. (JUNG, 1951)

Observando as características do garoto, vemos a figura de uma criança com a cabeça arredondada, parecendo uma bola (a cabeça de Russel intimamente pode ser associada ao movimento, visto seu caráter circular, enquanto que à cabeça de Carl nos passa a sensação de uma pedra estagnada), com o rosto liso e corado, cheio de vitalidade e empolgação. Com os olhos pequenos, quase fechados, como se não fossem feitos para enxergar a realidade concreta do mundo, demonstrando assim seu caráter de inocência e imaturidade. “Seu mundo não é o continuum tempo-espaço da realidade concreta, mas a eternidade da transcendência espiritual” (BERNARDI, 2008, p. 38)

Como já foi dito, a imagem da criança é identificada por Jung como sendo o representando do arquétipo do *puer*.

A "criança" nasce do útero do inconsciente, gerada no fundamento da natureza humana, ou melhor, da própria natureza viva. É uma personificação de forças vitais, que vão além do alcance limitado da nossa consciência, dos nossos caminhos e possibilidades, desconhecidos pela consciência e sua unilateralidade, e uma inteireza que abrange as profundidades da natureza. Ela representa o mais forte e inelutável impulso do ser, isto é, o impulso de realizar-se a si mesmo. (JUNG, 1951, p.171)

Russel é um garoto gordinho, porém ele não parece pesado, e sim inflado, como se seu interior fosse feito de ar, como um balão. Tanto no decorrer do filme quando no começo vemos a repetitiva presença de balões. A atividade preferida do velinho no começo do filme era brincar com balões. Quando o mesmo cresce, se torna vendedor de balões. A casa de Carl voa com a ajuda de milhões de balões. Portanto, pode-se dizer que por analogia, o garoto possui um forte vínculo com o Sr. Carl Fredricksen de forma inconsciente, representando os aspectos infantis e reprimidos.

Outro aspecto do garoto que podemos ressaltar é o fato que ele é justamente um “Explorador da Natureza”, ou seja, o sonho de infância que Carl abandonou. O arquétipo da criança muitas vezes nos remete a uma ligação com o passado. Jung (1951) se refere às condições infantis que foram esquecidas ou abandonadas pelo recalque, ou por outros meios.

Campbell (2007) nos lembra que no Mito do herói ou em sonhos, sempre existe uma figura que aparece subitamente como uma espécie de guia, marcando assim um novo período, um novo estágio da vida. Este elemento parece ser profundamente familiar ao inconsciente, possui sempre um forte vínculo com o herói. O guia é uma figura que está sempre disposto a ajudar e a conduzir o herói em sua jornada. Embora muitas vezes este personagem seja assustador para a personalidade consciente, o ego precisa de alguma forma estabelecer contato com o ele.

Ao que tudo indica este primeiro contato de Carl com a criança aparece no filme como uma espécie de “motor inicial”, mobilizando no personagem a necessidade de renovação. Após o primeiro contato com Russel, Carl vê por acidente um velho livro de aventuras feito por Ellie. Este re-encontro com as lembranças da esposa mobilizam em nosso herói primeiros sinais de mudança. Carl então, se propõe a buscar seu sonho de infância, ser um grande explorador e visitar o Paraíso das Cachoeiras a fim de cumprir uma velha promessa. Nas palavras de Monteiro (2008, p. 55) “Quando ativamos as dinâmicas arquetípicas da criança/puer na velhice, podemos nos tornar exploradores [...]”.

3.1 RUMO AO PARAÍSO DAS CACHOEIRAS – “O CHAMADO DA AVENTURA”

Em outra cena, aparecem dois enfermeiros do asilo para buscar Carl devido a uma ordem judicial. Neste momento o velinho prepara uma saída inimaginável. Surge no telhado de sua casa milhões balões, fazendo com que ela flutue e vá em direção aos céus. Podemos ver que o senhor Fredricksen está agora revitalizado, parecendo estar cheio de energia e empolgação. Há de se concordar que esta foi uma atitude impensada e irresponsável, porém, Bernardi (2008) nos lembra algumas considerações de Hillman quanto às atitudes de irresponsabilidades do *Puer*. Muitas vezes uma ação irresponsável ou inexperiente pode ser um facilitador para colocar em movimento um processo há muito tempo estagnado. Graças a este processo que muitas questões paralisadas podem chegar a uma conclusão

Este é um bom exemplo de um dos modos pelos quais a aventura pode começar, ou seja, um *erro*. Muitas vezes um mero acaso pode levar o herói à “por o pé na estrada”, ou no nosso caso, “por a casa no céu”. Revelando assim um mundo infinito de possibilidades. Para Campbell (2007, p. 60) “[...] o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas. Como Freud demonstrou, os erros não são um mero acaso; são, antes, resultado de desejos e conflitos reprimidos.”

Mas o que nosso herói não contava era com a inesperada “visita” de Russel. O corajoso garoto estava escondido na varanda da casa, e então embarca junto na aventura. Eis que surge uma dupla inusitada buscando alcançar novos horizontes, um senhor de oitenta anos e Russel de apenas oito. O destino? Paraíso das Cachoeiras.

No instante em que a casa flutuante segue seu rumo, nossos personagens sem saber, se aproximam de uma tempestade. Russel ao avistar a enorme nuvem de chuva, tenta avisar o velinho. Este por sua vez, desliga o aparelho que usa para a surdez e novamente não escuta o que o garoto tem a dizer. Este é um problema encontrado nesta dinâmica, ou seja, a falta de comunicação.

Tanto a atitude *puer*, quanto a *senex*, querem permanecer estagnados em seus próprios pontos de vista, e desta forma tendem a não se relacionarem. O *senex*, incapaz de escutar o *puer*, irá interpretar todas as suas atitudes e novidades, como uma ameaça caótica. Da mesma forma que o *puer* tende a interpretar o *senex* e suas atitudes como controladoras e manipuladores. “Caso esta tribuna dialógica não seja estabelecida, podemos falar da instauração de um conflito de gerações: *puer e senex* não conseguindo mais se comunicar só restam o isolamento e a identificação com um dos dinamismos e a

avaliação dos outros dinamismos como sendo necessariamente errados ou sem sentido.” (BERNARDI, 2008, p. 48)

Carl ainda não está disposto a dialogar com o arquétipo do *puer*, e conseqüentemente, a casa é atingida por uma tempestade. A idéia da tempestade nos remete a uma força da natureza, e é a própria necessidade da mudança, o próprio inconsciente agindo de forma devastadora, mas necessária. “Vemos que, uma vez que haja a necessidade de equilíbrio, o inconsciente entra em ação e se comporta de modo complementar ao conteúdo consciente. A identificação com o arquétipo é um empecilho para a individuação, por isso o inconsciente tende a compensar a atitude da consciência que se tornou unilateral.” (WERRES, 2008, p. 102)

No mito do herói, encontramos uma característica peculiar. O herói tem que ir ao encontro de seu destino, seja por vontade própria como fez Teseu, que ao chegar à cidade do seu pai, Atenas, ouve a horrível história do Minotauro. Ou então, ele pode ser levado ou enviado para longe por algum agente benigno ou maligno, como ocorreu com Ulisses, que foi levado pelo mar Mediterrâneo após sofrer a fúria do deus Posêidon, que mudou o curso dos ventos.

Durante a tempestade, Carl tenta a todo custo segurar todas as lembranças e artefatos que o remetem a sua esposa. Podemos perceber nesta cena uma atitude desesperada do *senex* no que diz respeito à mudança. Neste momento a cena muda, e vemos Carl adormecido, amarrado a diversos móveis e objetos da casa. De acordo com Campbell (2002, p. 141) sobre o arquétipo do *senex* como rigidez negativa, “[...] se agarra firme ao poder, e insiste em perpetuar-se no status quo, representando a dominação do princípio do ego, que se recusa a ceder e a abrir-se ao novo princípio [...]”.

Enquanto o velho ainda desperta com dificuldade, Russel explica que assumiu o controle da casa e os tirou da tempestade. Como espírito guia, Russel representa o poder benigno e protetor do destino.

A fantasia é uma garantia - uma promessa de que a paz do Paraíso, conhecida pela primeira vez no interior do útero materno, não se perderá, de que ela suporta o presente e está no futuro e no passado (é tanto ômega quanto alfa) e de que, embora a onipotência possa parecer ameaçada pela passagem de limiares e pelos despertares da vida, o poder protetor está, para todo o sempre, presente ao santuário do coração, e até imanente aos elementos não familiares do mundo, ou apenas por trás deles. Basta saber e confiar, e os guardiães intemporais surgirão (CAMPBELL, 2007, p. 76)

Nosso herói chega então, a um mundo mágico e inimaginável do Paraíso das Cachoeiras. Campbell (2007, p. 213) nos fala que “Não obstante — e temos diante de nós uma grande chave da compreensão do mito e do símbolo —, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói”. Porém, as coisas não saem como Carl esperava. Após tentarem aterrissarem a casa, eles acabam caindo dela, o que agrava a situação já que a casa permanece no ar devido aos balões. Ficando assim, presos no que o Sr. Fredricksen chama de “O lado errado da montanha”.

A frente estende-se um longo caminho que precisam ser percorrido em meio à floresta e as pedras para que a casa esteja do “lado certo”. Esse é o primeiro estágio da jornada mitológica do herói, denominada de "o chamado da aventura". Ela significa que o destino já chamou o herói para assumir seu papel, transportando-o do cerne da sociedade para uma região desconhecida. Essa misteriosa região pode ser representada por diversas formas: uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. O mais importante é que esta é uma terra de tesouros e perigos, sempre um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos. Um lugar de façanhas sobre-humanas, tormentos e delícias impossíveis.

Para ajudar Carl, Russel tem a brilhante idéia de “puxar a casa” como em um desfile de balões. O velinho aceita a idéia e começa sua jornada para dentro das regiões mais desconhecidas da floresta. “Não é tão incomum que o ajudante sobrenatural assuma a forma masculina. Nos contos de fadas, podem se tratar de alguns seres que habitem a floresta, algum mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará.” (CAMPBELL, 2007, p. 77)

O guia, ou mestre que conduz o herói em sua jornada possui um grande papel na mitologia. Nos mitos clássicos, podemos ver esse guia nas figuras de Hermes-Mercúrio, ou então em Tot (o deus em forma de íbis, o deus em forma de babuíno) no mito egípcio. Na mitologia cristã essa figura pode ser representada pelo Espírito Santo. Já em histórias mais modernas como Batman, podemos ver o guia na figura do mordomo Alfred. Ou até mesmo em uma figura mais sombria, como Mefistófeles que se apresenta a Fausto de Goethe. Campbell (2007) ressalta que o guia pode apresentar aspectos perigosos da figura "mercurial"; pois ele representa o condutor do espírito inocente ao reino da provação.

Seguindo com a história, vemos uma curiosa cena em que nosso herói está carregando sua casa. Em determinado ângulo podemos ver o velinho no chão caminhando

puxando a casa, e Russel que fica suspenso no ar, e em determinados momentos toca o solo muito de leve. De acordo com Hillman (1999, p. 120-121) “Essa consciência não pode andar e, estender-se passo a passo. É incapaz de estar no mundo com ambos os pés no chão, como se o transcendente parecesse incapaz de situar-se interinamente como humano”.

Podemos ressaltar também a ligação que Jung faz com as figura de *senex* e *puer* associando-os aos elementos alquímicos do Chumbo e do Mercúrio. De acordo com Boechat, “Se o mercúrio é leve demais, e precisa do peso e a limitação do chumbo terapêutico, também este último necessita da imaginação mercurial em seu processo existencial.”

O eixo puer-senex é vertical, espiritual; o puer aeternus perde-se nas concretudes e materialidades da mãe. O senex enquanto espírito tradicional, saturnino, necessita do jovem *puer* para vitalizar-se; este último procura a madura sabedoria do *senex*. Cria-se assim uma polarização necessária à renovação psíquica que iremos encontrar frequentemente nos processos transferenciais. O aspecto de verticalização espiritual é necessária para o desenvolvimento pleno da masculinidade, e esta relação vertical *puer-senex* é pedra angular no seu desenvolvimento. (BOECHAT, 2008, p. 62)

O lugar que nossos aventureiros estão agora é completamente remoto e desconhecido, e logo de início eles encontram Dug. Este amoroso cachorro possui uma cólera especial, construída por seu mestre que permite que ele fale. Carl muito rabugento simplesmente ignora esta incrível novidade, e só tem um objetivo em mente, levar a casa para o “ponto certo” da montanha.

Podemos observar mais uma vez algumas distinções claras entre *puer* e *senex*. Nesse momento Russel diz: “Podemos ficar com ele”. E Carl de forma seca e um tanto grosseira responde: “Não!”. Então Russel contesta: “Mas é um cachorro que tá falando!”. Vemos aqui a empolgação do *puer* diante das novidades. Porém como aspecto negativo, o *puer* só se interessa pelo que é novo, e desta forma rejeita o processo temporal do desenvolvimento da vida e da maturidade das coisas. Por isso que muitas vezes o *puer* é representado nos mitos como jovens que morrem cedo ou invariavelmente se transformam em flores como Narciso.

Em contra partida observamos o *senex* em sua polaridade negativa de rigidez, rejeitando a novidade. A rigidez o torna uma figura que não dá oportunidades para o aparecimento das novas coisas, podendo chegar a ser, em caso extremo, pouco hospitaleiro com relação às diferenças. (BERNARDI, 2008)

3.2 O AMEAÇADOR ASPECTO DO FEMININO – “A AVE RARA”

No decorrer da aventura, eles adentram cada vez mais na floresta, e então Russel descobre um pássaro que mede 3,5 metros de altura, parecendo um avestruz muito colorido, apelidando-o de Kevin. Esta é uma ave rara e muito especial. Que mais a frente se revela como uma ave fêmea e com filhotes.

Podemos pensar a Kevin como uma representante dos aspectos feminino rejeitado da consciência de Carl. O fato dela não possuir uma forma antropológica pode significar que ela é um princípio muito primitivo do feminino, uma força instintiva indiferenciada. Seu formato animalesco pode representar a forma ameaçadora que o feminino se apresenta para o personagem. De acordo com Von Franz (2008, p. 234) “*Anima* é a personificação de todas as tendências psicológicas femininas na psique do homem – os humores e sentimentos instáveis, a intuição profética, a receptividade ao irracional, a capacidade de amar, a sensibilidade a natureza, e por fim e não menos importante, o relacionamento com o inconsciente”.

Quanto mais viril for à atitude externa do homem, mais suprimidos são os traços femininos e mais presentes estão em seu inconsciente. Este contraste se deve ao fato de o homem não ser plenamente viril em todas as coisas, possuindo certos traços femininos e a mulher, não ser totalmente passiva, apresentando traços de atividade masculina (JUNG, 2000).

Para Campbell (2007, p. 115) “A figura mitológica da Mãe Universal imputa ao cosmo os atributos femininos da primeira presença nutridora e protetora. A fantasia é, primariamente, espontânea; pois há uma estreita e evidente correspondência entre a atitude da criancinha com relação à mãe e a do adulto com relação ao mundo material circundante.”

Ao longo de todo filme podemos ver que Russel a todo o momento lembra Carl da importância de ajudar Kevin a voltar para os filhotes. A temática a respeito dos filhos é algo que sempre está presente de forma negativa nos mitos relacionados ao *senex*, pois ele é a figura que devora os filhos, como já foi exposto antes.

O encontro com a *anima* talvez seja umas das principais necessidades do diálogo que deve existir entre o *puer* e o *senex*. A *anima* representa o feminino, o afeto, a flexibilidade, o acolhimento, o amor. Características que o velho *senex* aprisionou no esquecimento. “O princípio de uma reunião *puer-senex* implica deixar que a *anima* chegue aos dois lados, deixar que o *senex* ressecado sinta a alma novamente, um pouquinho de umidade, de fantasia

ciganas, e deixar que o puer aéreo, inflado, sintasse inferior, melancólico e confuso. Um pouco solitário, marginalizado e incompreendido como o *senex*. (HILLMAN, 1989: 125).

Os pares de opostos (ser e não-ser, vida e morte, beleza e feiúra, bem e mal, e todas as outras polaridades que ligam as faculdades à esperança e ao temor e que vinculam os órgãos de ação a tarefas de defesa e aquisição) são as rochas em colisão (Simplégades), que esmagam os viajantes, mas pelas quais os heróis sempre passam. (CAMPBELL, 2007, p. 90)

Nosso herói e seus companheiros adentram cada vez mais na floresta, e em certos momentos parece até que estão perdidos. “As regiões do desconhecido (deserto, selva, fundo do mar, terra estranha, etc.) são campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes. A libido incestuosa e o destrudo patricida, por conseguinte, se refletem contra o indivíduo e sua sociedade sob formas que sugerem ameaças de violência e fantasias de deleite perigoso. (CAMPBELL, 2007, p. 83)

De repente, um grupo de cães caçadores (que estavam justamente procurando pela ave rara) encontra nossos protagonistas, levando-os como prisioneiros para o uma área ainda mais desconhecida. Aqui há uma contra parte em relação ao ambiente anterior. Enquanto a floresta parece ser um lugar mágico e cheio de vida, o lugar onde os cães levam Carl é pedregoso, seco, e com um aspecto nada amigável.

3.3 A SOMBRA DO EXPLORADOR

Neste lugar sombrio encontra-se Charles Muntz, o grande explorador que descobriu o Paraíso das Cachoeiras e autor de muitos feitos heróicos. Este por sua vez, é hoje um homem dominado pelo ódio, ambição e poder, querendo a todo custo restaurar sua carreira e respeito levando consigo a ave rara (Kevin). Na imagem de Muntz podemos observar um velho assim como o Sr. Fredricksen, como uma contra-parte de nosso herói. Com um olhar malicioso, de raiva e ódio, Muntz é um velho amargurado, ganancioso, que vive em uma caverna. Ele é atormentado e obcecado por perseguir e capturar a ave rara.

Se Muntz representa uma parte da psique Carl, pode se dizer que ele demonstra justamente os aspectos negativos de *senex*. Ele é ganancioso e quer se manter eternamente governando o posto de maior explorador, e em função disto, ele acaba por se enrijecer numa tentativa de manter o poder. Esta atitude faz com que o *senex* se torne prisioneiro de sua

própria tentativa de manter, reter, acumular, gerando uma patologia de conservadorismo excessivo. (SÃO PAULO E SILVEIRA, 2008)

Se observarmos a cena do encontro dos dois com atenção, veremos que Muntz está na sombra da caverna e Carl encontrasse na luz, os dois estão nitidamente em oposição. De repente Muntz sai da escuridão e vai em direção ao nosso herói. Isabela Fernandes (sd, pag. 14) no lembra que “Muitos heróis lutam não exatamente contra monstros, mas contra outros homens, seus inimigos “mortais”. Neste caso, o mito deixaria entrever mais claramente que o verdadeiro inimigo do homem é ele mesmo, ou uma “versão” diferente dele mesmo. Assim Orestes lutou contra o tirano Egisto, o segundo marido de sua traidora mãe e usurpador do trono de seu pai. E Édipo mata o seu pior inimigo, seu próprio pai desconhecido”

Esta figura macabra na psicologia Junguiana tem o nome de Sombra. Ela representa os aspectos rejeitados e desconhecidos da personalidade consciente. De modo geral, pode-se dizer que a sombra é um problema de ordem moral, pois se trata de conteúdos não aceitos socialmente. Assim, podemos ver Muntz como a Sombra de Carl, representando tudo àquilo que nosso herói é, mas que desconhece, não aceita ou rejeita em si mesmo. Stein (2006, p. 98) afirma que “Todo ego tem uma sombra. Isso é inevitável. Ao adaptar-se e enfrentar-se com o mundo, o ego, de um modo inteiramente involuntário, emprega a sombra para executar operações desagradáveis que ele, não poderia realizar sem cair em um conflito moral.”

No mito do herói, o conceito de sombra é muito similar ao do Guardiã de Limiar. No mito, após o herói ter conseguido atravessar o primeiro limiar de desafio (o caminho pela floresta) com o auxílio das personificações do destino que guiam o herói. Ele é levado ao encontro do "guardião do limiar", que bloqueia a passagem à área onde estão as forças mais ocultas. Esses defensores guardam o mundo em todas as quatro direções, marcando assim os limites da esfera da vida. Cruzando estes limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo. Por analogia, podemos dizer que este limite pode representar tanto o estado infantil do desenvolvimento, quando a criança está para além do olhar paternal, quanto a um membro da tribo que se vê além da proteção de sua sociedade tribal. (CAMPBELL, 2007)

Voltando a história, vemos que Carl de imediato reconhece Muntz, que era seu herói de infância. E Muntz após constatar que nossos aventureiros não estavam lá para roubar sua ave, convida-os para um jantar. Este homem frio e obcecado mora em um dirigível que está “estacionado” dentro do interior de uma caverna. Este dirigível se chama “Espírito de Aventura”, nele estão todas as conquistas e vitórias de Muntz, um lugar que é um verdadeiro museu. Se Muntz é a sombra de Carl, logo, o dirigível “Espírito de Aventura” também

pertence a Carl. Refletindo sobre isto, podemos chegar a conclusão de que o “Espírito de Aventura” de Carl encontra-se sob o domínio de sua sombra, estagnado em meio uma fria caverna de recordações e relíquias do passado. E cabe ao nosso personagem libertar este meio de transporte que o permite transitar entre a civilização e o Paraíso das Cachoeiras.

Após uma grande confusão, Muntz mostra seu lado maligno e ordena seus cães para matarem Carl e Russel. Kevin tenta ajudar nosso herói a escapar, e quando eles conseguem escapar, a ave acaba ferida e não conseqüentemente não conseguirá retornar para o ninho onde estão seus filhotes. Russel insiste para que Carl a ajude, e o velinho após muita resistência, concorda.

Quando estão quase chegando a entrada do ninho, são surpreendidos por Muntz, que coloca fogo na casa do velinho (que já estava quase no chão devido aos balões estarem esvaziando). Carl ao ver sua casa com todas as lembranças e preciosidades queimando, se desespera e abandona a ave para Muntz capturar, que logo em seguida foge em seu dirigível.

Agora sem a ave, e com a casa quase no chão, o Sr. Fredricksen briga com Dug e Russel, e resolve sozinho levar a casa. Ao amanhecer ele chega então ao “ponto certo” da montanha (exatamente acima das cachoeiras), entra em sua casa, se senta no sofá que costumava ficar com Ellie. Mas sua esposa já não está mais lá, e a vida que ele viveu com ela, não voltará.

3.4 O RENASCIMENTO DO HERÓI – “MEU LIVRO DE AVENTURAS”

Isabela Fernandes (sd, pag.6) simplifica bem o conceito de *Hýbris* ao dizer “O herói vai sofrer profundamente uma queda moral ou física por conta de sua hýbris. Este sofrimento pelo qual passa todo herói - e que pode coincidir ou não com sua própria morte literal – é necessário para que nosso guardião adquira auto-conhecimento e maturidade. É através deste percurso e doloroso aprendizado que o herói vai servir de modelo simbólico para a jornada de amadurecimento de um indivíduo ou toda uma nação”.

Carl está agora no sofá em que ele e sua esposa costumavam ficar, e então percebe um livro de fotografias feito por ela, com o nome de: “Meu Livro de Aventuras”. Ao foliar este livro ele encontra algumas páginas com desenhos do Paraíso das Cachoeiras, mas percebe um capítulo que ainda não tinha visto, com o título de: “Aventuras que vou viver”. Neste capítulo ele vê fotos de vários momentos de sua vida com Ellie, seu casamento, os passeios de carro, as horas que ficavam sentados no sofá lendo e conversando, os piqueniques de fim de semana,

até seus últimos momentos juntos. Ao final do livro ele lê a seguinte mensagem deixada por Ellie: “Obrigada pela Aventura, agora parta para a próxima”. Ele então compreende que sua esposa já havia vivido sua maior aventura, pois ela sempre encarou a vida ao seu lado como um grande desafio. Podemos perceber neste instante, que todas as cores voltam a cena, o personagem parece se refazer, e encontrar um novo sentido para a vida.

Neste caso específico, ao invés do herói passar para fora do limites do mundo visível, ele vai para dentro, para renascer. O desaparecimento do herói na história corresponde à entrada do fiel no templo das iniciações. Como em muitos cultos e ritos religiosos, ele será revivificado pela lembrança de quem ele é, ou seja, pó e cinzas. Em diversos mitos vemos o herói passar por uma morte simbólica, ou ser devorado por uma baleia.

A entrada do herói no templo do renascimento representa para Campbell (2007, p. 93) “Uma vez no interior do templo, pode-se dizer que ele morreu para a temporalidade e retornou ao Útero do Mundo, Centro do Mundo, Paraíso Terrestre. O simples fato de todos poderem passar fisicamente pelos guardiões do templo não invalida sua importância; pois se o intruso for incapaz de compreender o santuário, então permaneceu efetivamente do lado de fora.”. O mesmo autor (2007, p. 93), ressalta ainda que, “Todos os que são incapazes de compreender um deus vêem-no como um demônio e, assim, se protegem de sua aproximação. Portanto, alegoricamente, a entrada num templo e o mergulho do herói pelas mandíbulas da baleia são aventuras idênticas; as duas denotam, em linguagem figurada, o ato de concentração e de renovação da vida.”

Quando Carl se dá conta, Russel estava partindo atrás da ave Kevin. O Garoto amarra balões na cintura e segue voando pelos ares em direção ao dirigível de Muntz. Neste momento, nosso herói percebe que não pode deixar que Russel vá sozinho ao resgate da ave.

Nesta cena vemos Carl jogar fora os móveis da casa, e desta forma ela fica mais leve e volta a flutuar com a ajuda dos poucos balões que restam. Podemos observar que a primeira vez que ele viaja em sua casa, ela está cheia de mecanismo que a fazem funcionar. Em contrapartida nesta cena, ele está segurando as cordas que controlam a direção da casa com as próprias mãos, parecendo mais confiante, revitalizado, carregando consigo o cinto de Russel. “[...] partimos corajosamente, triunfantemente, em direção ao novo, pois uma “força divina” nos move e é esta força que nos faz ficar entusiasmados. Novos projetos, novas escolhas, novos lugares, novos trabalhos. Parece que o próprio novo dá origem a esta vivência.” (BERNARDI, 2008, p. 42-43)

O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. Um dos mais conhecidos e encantadores exemplos do motivo das "tarefas difíceis" é o da procura do amante perdido. (CAMPBELL, 2007, p. 102)

Neste momento, ele assume a responsabilidade que lhe cabe enquanto herói, e ao atender o chamado do destino consegue se livrar do peso e da angústia das lembranças (simbolicamente demonstrados pelos móveis da casa), partindo para uma nova postura consciente. “Para nos individuarmos, precisamos aceitar o fechamento dos ciclos do tempo. É preciso morrer para o antigo e renascer para o novo, em um contínuo processo criativo. Quando aceitamos a mudança, conseguimos abandonar o passado de forma criativa porque dele emergem novas possibilidades de atuação no futuro.” (SÃO PAULO E SILVEIRA, 2008, p. 112)

O Herói tendo respondido ao chamado de seu destino, e assim seguido corajosamente na sequência no decorrer da história, encontra todas as forças do inconsciente a seu lado, como se a própria “Mãe Natureza” apoiasse à prodigiosa tarefa. E, quando a ação do herói coincide com a ação para a qual sua própria sociedade está pronta, ele parece seguir o grande ritmo do processo histórico.

3.5 A INTEGRAÇÃO DOS OPOSTOS – “O DISTINTIVO ELLIE”

Carl chega até o dirigível de seu rival e consegue entrar secretamente. Lá ele liberta a ave, porém, ele ainda precisa passar por seu último desafio antes de deixar o esconderijo do inimigo, enfrentar Muntz.

Para Joseph Campbell (2007, p. 110) “A partida original para a terra das provas representou, tão-somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras — repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas.”

Durante o combate, Carl está em perigo e pede a ajuda a Russel, fazendo uma espécie de grito ritualístico (um grunhido que o garoto ensinou o velinho no começo da história).

Russel escuta, e corre para ajudar o amigo. Desta forma Carl aprende a habilidade de dialogar com seu *puer*, estabelecendo um meio de comunicação. “Naturalmente, portanto, para que uma atividade dialógica ocorra, é imprescindível uma disposição, uma pré-disposição para conceder ao outro o direito de fala e para conceder a si próprio a capacidade de ouvi-la.” (BERNARDI, 2008, p. 47)

Werres (2008, p. 100) nos fala que, “Um relação ideal entre estas duas polaridades arquetípicas, na qual *senex* e *puer* em equilíbrio permitem que fatos se transformem em experiências e a realidade seja vivida criativamente, abrindo espaço para a transformação do que é velho – e se tornou senil – em novas possibilidades, conduzindo ao amadurecimento e à ampliação da consciência.”

Com a ajuda de Russel, Carl consegue vencer Muntz, que cai do próprio dirigível amarrado em balões. Neste momento nosso herói presencia sua velha casa descendo rumo ao chão, pois os balões não aguentavam mais segura-lá. Russel então fala: “Sinto muito por sua casa Sr. Fredricksen”. E o velinho responde: “É só uma casa velha”. E a casa então some em meio à neblina.

O indivíduo, por meio de prolongadas disciplinas espirituais, renuncia completamente aos vínculos com suas limitações e idiossincrasias, esperanças e temores pessoais, já não resiste à auto-aniquilação, que constitui o pré-requisito do renascimento na percepção da verdade, e assim fica pronto, por fim, para a grande sintonia. (CAMPBELL, 2007, p. 231)

Ao permitir que sua casa, que representa tanto as lembranças da esposa, quanto sua velha forma de ser possam partir, nosso herói consegue se livrar da sombra do passado, e assim pode renascer para uma nova vida. Para Silveira (1997, p. 113) “O indivíduo precisa aprender a “largar”, aceitando que a vida é acompanhada pela morte. O “poder largar” exige, em geral, mais coragem do que o “querer segurar”. Por sua vez, por não sabermos como a vida se modificará, o ato de largar pode ficar dificultado e impedirá a ocorrência da mudança”

Carl finalmente completa sua missão ao levar Kevin de volta aos filhotes. Ao salvar a ave rara, Carl salvar a si próprio, encontrando um novo sentido para sua vida. Nas palavras de Dulcinéa Monteiro (2008, p. 55) “[...] à medida que envelhecemos, devemos cada vez mais ter a capacidade de Re-significar nossas vivências, de nos Re-encantar com a vida em seu renovar dia a dia”.

Pode se dizer que a figura da mulher na linguagem pictórica da mitologia representa a totalidade do que pode ser conhecido. O aprendizado do herói se dá decorrente à medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida. É neste sentido que a mulher atrai e guia o herói para que este rompa com as amarras e os grilhões que o prendem. De acordo com Joseph Campbell (2007, p. 117) “A mulher é o guia para o sublime auge da aventura sensual. Vista por olhos inferiores, é reduzida a condições inferiores; pelo olho mau da ignorância, é condenada à banalidade e à feiúra. Mas é redimida pelos olhos da compreensão. O herói que puder considerá-la tal como ela é, sem comoção indevida, mas com a gentileza e a segurança que ela requer, traz em si o potencial do rei, do deus encarnado, do seu mundo criado.”

Como prêmio, ele assume a posse do grande dirigível “Espírito de Aventura”, e junto com Russel e Dug retorna ao mundo, deixando pra trás o Paraíso das Cachoeiras. Este “retorno ao mundo” faz parte das características do Mito do Herói. Aquele que conquistou o devido mérito ao sacrificar a si próprio, recebe a bênção dos deuses. “As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além.” (CAMPBELL, 2007, p. 213)

De volta ao mundo, Carl participa da nomeação de Russel (de pequeno explorador, para grande explorador). O garoto conseguiu completar a medalha que faltava, a de “Ajudar um Idoso”. E Carl condecora o garoto, com nada menos do que uma medalha que tinha sido entregue a ele pela própria esposa, “O Distintivo Ellie”. Nomeando o garoto como seu guia oficial. Podemos perceber no símbolo do distintivo, a integração dos aspectos infantis e femininos de Carl, que agora estão unidos na figura de Russel.

Nos pensamentos de Campbell (2007, p.) “O alvo do mito consiste em dissipar a necessidade dessa ignorância diante da vida por intermédio de uma reconciliação entre consciência individual e vontade universal. E essa reconciliação é realizada através da percepção da verdadeira relação existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas.”

Com o final da jornada, Carl acolhe o *puer* dentro de si, estabelecendo com ele uma forma de diálogo. Agora ele tem em mãos, o grande dirigível “Espírito de Aventura”, podendo viajar para onde bem entender, e desta forma percebe que a maior aventura de todas, é a própria vida.

REFERÊNCIAS

- BARRETO, Marco Heleno. **Símbolo e sabedoria prática**. Carl Gustav Jung e o mal-estar da modernidade. 2006. 252f Tese (Doutorado em Filosofia) Universidade Federal de Minas Gerais, Departamento de Filosofia.
- BOECHAT, Walter. **A Mitopoese da psique**: mito e individuação. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2008
- BOECHAT, Walter. **Don Juan de Marco**. Disponível em <http://www.jung-rj.com.br/artigos/donjuan.htm>. Acessado dia 18 de março de 2011.
- BERNARDI, Carlos. *Senex.et.puer*: esboço da psicologia de um arquétipo. In: MONTEIRO, Dulcinéa, M. P.(Org). **Puer-Senex**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. **Isto és tu**: Redimensionamento da metáfora religiosa. São Paulo: Lady, 2002.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamentos, 2007
- FERNANDES, Isabela. **A imagem mítica do herói**. Departamento de Letras, Puc-Rio
- FRANZ, M. L.Von. **Puer Aeternus**: a luta do adulto contra o paraíso da infância. São Paulo: Paulus, 1992.
- HACQUARD, G. **Dicionário de Mitologia Grega e Romana**. Lisboa: asa. 1996.
- HILLMAN, James. **O livro do Puer**: ensaios sobre o Arquétipo do *Puer Aeternus*. São Paulo: Paulus, 1999.
- JUNG, Carl Gustav. A psicologia do arquétipo da criança. In: **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 1951
- _____ **A natureza da psique**: Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000

MONTEIRO, Dulcinéa, M. P. Ao envelhecer: o *puer* revitalizando o *senex*. In: MONTEIRO, Dulcinéa, M. P.(Org). **Puer-Senex**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2008.

SÃO PAULO, Carlo, A.; SILVEIRA, Ermelinda, G. F. *Puer-senes* e o caminho da individuação masculina. In: MONTEIRO, Dulcinéa, M. P.(Org). **Puer-Senex**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2008.

STEIN, Murray. **Jung**: o mapa da alma: uma introdução. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 2000.

VON FRANZ, M. L. **O processo de individuação**: JUNG, C. G. (Org). O homem e seus símbolos. 8. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. 210 a 307

WERRES, Joyce L. A Contemporaneidade na perspectiva do *puer-senex*. In: MONTEIRO, Dulcinéa, M. P.(Org). **Puer-Senex**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2008.