

# **HUNTER X HUNTER: ARQUÉTIPOS, JORNADA DO HERÓI E AS TRANSFORMAÇÕES DE GON FREECSS**

CRUZ, Adiel Wend Soares da<sup>1</sup>  
PRADO, Gustavo dos Santos<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente estudo visa a apresentar uma pesquisa sobre o personagem Gon Freecss, o protagonista do anime<sup>3</sup> *Hunter x Hunter*. A análise foi feita com base nos conceitos dos arquétipos, principalmente através da jornada do herói. Com base neles, foi realizada uma análise de imagens a partir de momentos marcantes na história, que serviram como uma forma de destacar a execução dessas ferramentas de análise e pontos de transformações de Gon. Para permitir a utilização desses conceitos, o trabalho contém uma série de pesquisas que foram uma base na aplicação das análises, da apresentação da obra, do personagem e da sua jornada até a concretização do seu principal objetivo, conhecer seu pai.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Hunter x Hunter*, Gon, jornada do herói.

## **1 INTRODUÇÃO**

O estudo de personagens é uma importante ferramenta para o desenvolvimento, a compreensão e a análise de uma obra. No presente trabalho, o personagem pesquisado é Gon Freecss, um jovem que tem o sonho de encontrar seu pai, Ging Freecss. Para isso, ele precisa se tornar um caçador e enfrentar uma série de desafios em sua jornada. Gon é o protagonista do anime e do mangá<sup>4</sup> *Hunter x Hunter*.

Existem diferentes formas de realizar pesquisas. Neste caso, o método utilizado foi um estudo a partir dos arquétipos, da jornada do herói, da análise de imagens e da própria contextualização da história abordada.

Por conta do tempo e da possibilidade de aprofundamento, foi identificado que seria possível realizar a análise de apenas um personagem do anime. A escolha de Gon se concretizou por ele possuir todo um processo de desenvolvimento. Ele amadurece e se transforma desde o início da sua jornada até o fechamento da sua história.

---

<sup>1</sup>Acadêmico do 8º período do curso de Jornalismo. E-mail: adielsoares001@gmail.com.

<sup>2</sup> Professor orientador. E-mail: gsprado@fag.edu.br.

<sup>3</sup> “Anime” é um termo de origem japonesa. Ele se refere às animações japonesas. Vale ressaltar que, no Japão, toda animação é intitulada como “anime”. Fonte: *Sua Pesquisa*.

<sup>4</sup> As histórias em quadrinhos do Japão são chamadas de “mangás”. Seu significado literal remete ao termo “desenhos involuntários”; “*man*” significa “involuntários”, e “*gá*”, “desenhos e imagens”. Fonte: *Mangás JBC*.

Vale ressaltar que é abordada a história de Gon no anime como um todo, porém, o foco é o arco<sup>5</sup> das formigas quimeras<sup>6</sup>, temporada em que o herói passa por transformações mais intensas e impactantes.

A análise desse protagonista parte da ideia de compreender todo o seu desenvolvimento. Dessa forma, o objetivo deste trabalho é estudar o personagem central do anime através das ferramentas citadas.

Com o intuito de contextualizar o leitor sobre o tipo de produção, o personagem e o anime, a primeira parte da análise é destinada a uma explicação sobre o gênero anime, o Gon e a obra.

Na segunda parte, são propostos os meios apresentados anteriormente, que são utilizados para realizar as análises. São eles: a jornada do herói, os arquétipos e a análises de imagens.

Após a fundamentação de cada um deles, é apresentada a análise através de uma descrição sobre a história. Os três meios de estudo são apresentados de maneira unificada, ou seja, eles estão entrelaçados durante o decorrer do tópico destinado à análise e ao entendimento da obra.

Para uma melhor compreensão, o corpo do texto contém certas palavras em negrito. Essa marcação indica os elementos da jornada do herói e os arquétipos. Esse formato foi baseado em uma outra pesquisa acadêmica, chamada de *A jornada do herói em Devil may cry*, escrita pelo autor Bruno Luis Martini (2020).

## **2 ANIMES, HUNTER X HUNTER, GON, ARQUÉTIPOS, JORNADA DO HERÓI E ANÁLISE DE IMAGEM**

### **2.1 ANIMES**

---

<sup>5</sup> Arco é a forma como os episódios de um anime são divididos. Também pode ser chamado de “saga” ou “temporada”. Fonte: *Otaku Face*.

<sup>6</sup> As formigas quimeras são uma espécie de formigas capaz de assumir características de outros seres. Essas formigas possuem carteiras de outras formigas, de animais e outros insetos ou de humanos. Elas são originais do continente negro, um lugar desconhecido que é repleto de perigos. Poucas pessoas foram até esse território e menos pessoas ainda retornaram dele. Fonte: *Wiki Villains*.

A primeira animação de origem japonesa surgiu em 1907 e seu nome é *Katsudo Shashin*<sup>7</sup>, um filme de quatro segundos que mostra um menino escrevendo uma frase e, posteriormente, tirando seu chapéu. O autor é desconhecido.

As primeiras animações japonesas começaram a surgir após a Segunda Guerra Mundial. “Primeiro, seguindo o modelo ocidental, depois adaptando-o para o japonês, as primeiras animações japonesas começaram o seu desenvolvimento a partir do pós-guerra, tal como acontecera com as outras formas de arte” (NASCIMENTO, 2016, p. 12).

Antes disso, o meio de entretenimento mais próximo do anime era o mangá, material que é utilizado como base para a grande maioria das histórias animadas japonesas modernas.

Os animes, conforme proposto por Cristiane Gonçalves Lemes e Nataniel dos Santos Gomes, são diretamente ligados à cultura pop japonesa. Esses conteúdos são destinados para jovens e adultos e servem como uma fuga da realidade (LEMES; GOMES, 2020).

Dessa forma, histórias representadas em animes, ou em qualquer outra plataforma, possibilitam ao público se tornar, momentaneamente, um herói, um vilão ou qualquer outro personagem que o agrade.

Nas décadas de 80 e 90, o mercado dos animes cresceu e se expandiu para diversos países do mundo. As principais obras que causaram essa amplificação foram *Dragon Ball*, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Yu Yu Hakusho*, *Neon Genesis Evangelion* e *Sailor Moon* (NASCIMENTO, 2016).

Trazendo para a temática desta pesquisa, animes do estilo *Shonen* são aventuras de um personagem que, normalmente, empreende uma jornada do herói (NORONHA, 2013).

## 2.2 HUNTER X HUNTER

*Hunter x Hunter* é um anime que se originou de um mangá que carrega o mesmo nome. *Hunter x hunter* foi criado pelo *mangaka*<sup>8</sup> Yoshihiro Togashi (1966). Além dessa obra, Togashi escreveu outros mangás, mas o que teve maior destaque,

---

<sup>7</sup> A animação está disponível no *Daylimotin* e pode ser acessada neste link: <https://www.dailymotion.com/video/x2p87ge>.

<sup>8</sup> “*Mangaka*” é um termo utilizado para referenciar autores que criam histórias em quadrinhos japonesas, os mangás. Fonte: *Suki Desu*.

junto com *Hunter x Hunter*, foi o *Yu Yu Hakusho* (1990-1994), um mangá que carrega diversas características semelhantes às de *Hunter x Hunter*, incluindo personagens e poderes. Essas duas obras são do estilo *Shonen*, destinadas ao público masculino (NORONHA, 2013) e foram publicadas pela *Weekly Shonen Jump*, uma revista de mangá da editora Shueisha.

A obra teve duas adaptações para anime, uma de 1999 e uma de 2011, além de dois filmes, *Hunter x Hunter: the last mission* e *Hunter x Hunter: phantom rouge*.

*Hunter x Hunter* conta a história de Gon Freecss, um jovem que se relaciona muito bem com pessoas e animais e que possui um objetivo, encontrar seu pai. Para fazer isso, ele deve, assim como seu pai, se tornar um *hunter*, ou seja, um caçador.

Durante a jornada de busca pelo pai, Gon conhece várias pessoas que se tornam seus aliados. Seus principais companheiros são: Killua Zoldyck, Kurapika<sup>9</sup> e Leorio Paradinight. Além de fazer amizades e inimizades, o protagonista e os demais personagens se deparam com uma série de desafios que requerem uma constante evolução, tanto física, quanto mental.

O anime conta com sete arcos, sendo cada um uma nova jornada. No decorrer desses arcos, diferentes poderes são apresentados ao público. Nos dois primeiros, “Exame *hunter*” e “Família Zoldyck”, a força física é o poder predominante. No arco “Torre Celestial”, é introduzido o *NEM*<sup>10</sup>, uma técnica por meio da qual o indivíduo consegue manipular seu próprio fluxo de energia, sua aura,<sup>11</sup> e adquirir certas habilidades.

Existem seis diferentes tipos de *NEM*<sup>12</sup>: Reforço; Transformação; Materialização; Emissão; Manipulação; e Especialização. Cada um deles possui características únicas que também afetam a personalidade do indivíduo.

Devido à inserção desse novo poder, essa saga possui uma grande importância no decorrer da história, pois é a partir dela que *Hunter x Hunter* desenvolve sua principal forma de combate e de personagens (JUNIOR, 2012). Para fortalecer o *nem*, o usuário pode fazer restrições, quanto maior ela for, maior potencial a sua técnica terá.

---

<sup>9</sup> Apesar do Kurapika ser do clã Kuruta, seu nome completo nunca foi mencionado na obra.

<sup>10</sup> *NEM* é a principal forma de combate no anime. É a energia vital que cada usuário possui no corpo, mas, para poder usá-la, é necessário passar por uma série de treinamentos e/ou possuir um dom natural para isso. Fonte: *Fandom - Hunter x Hunter Book!*.

<sup>11</sup> No anime, “aura” é um termo que faz referência ao *NEM*. Fonte: *Fandom - Hunter x Hunter Book!*.

<sup>12</sup> Fonte: *Fandom - Hunter x Hunter Book!*.

No arco seguinte, o “Leilão de Yorkshin”, a habilidade *NEM* é aprimorada e desenvolvida com a presença de um grupo de vilões, o *Genei Ryodan*. Aqui o personagem que possui um maior crescimento é o Kurapika, que possui como objetivo vingar seu clã, derrotar o *Genei Ryodan* e recuperar todos os olhos escarlates.<sup>13</sup>

A temporada seguinte, é a “Greed Island”. Aqui, por se tratar de um jogo realizado em uma ilha isolada, a principal fonte de poder é adquirida através de cartas conquistadas após completar certas missões dentro desse “mundo”.

No arco “Formigas quimeras”, o *NEM* terá um novo desenvolvimento e elaboração. Essa temporada inicia-se após Gon e Killua, seu melhor amigo, saírem da Greed Island e encontrarem um novo personagem, Kaito.

Ao encontrarem Kaito, Gon se frustra, pois, após vencer os desafios da Greed Island, ele esperava usar seu prêmio para achar seu pai, não o antigo pupilo do seu pai.

Depois de uma conversa, os três iniciam uma investigação em uma ilha onde diversas pessoas desapareceram. No local, foram encontradas formigas quimeras e, para dar fim a essa ameaça, o grupo inicia uma jornada de aniquilação com foco na formiga rainha. Essa primeira jornada é semelhante a uma ampulheta, pois, a cada momento que se passa, o nascimento do rei Meruem, o principal antagonista e vilão do arco, aproxima-se.

O primeiro episódio dessa temporada se chama “Encontro x e x entendimento” e foi ao ar em 20 de março de 2013, enquanto o seu último, intitulado “Voltando para casa x e x nome verdadeiro”, saiu em 1º de julho de 2014. Após a parte das formigas quimeras, existe o arco “Eleições”, que finaliza a saga do anime e a jornada dos personagens centrais.

Atualmente, o mangá de *Hunter x Hunter* voltou a ser lançado e está no capítulo 383.

## 2.3 GON

---

<sup>13</sup> Os olhos escarlates são as principais características do clã Kuruta e, até então, o principal motivo pela sua quase dizimação. Quando nervosos, os olhos do clã Kuruta ficavam vermelhos e, ao atingir essa tonalidade, eles se tornavam objetos valiosos de coleção. Quem atacou o clã foi o *Genei Ryodan*.

O foco deste trabalho é realizar uma análise no personagem central de *Hunter x Hunter*, Gon Freecss, em especial no arco “Formigas quimeras”. Essa análise será a partir da jornada do herói discutida por Christopher Vogler<sup>14</sup> (1998) e dos arquétipos.

Para isso, é necessário, também, conhecer tal personagem. O principal objetivo de Gon é, desde o início do anime, encontrar seu pai, Ging Freecss. Para isso, Gon precisa se tornar um *hunter*, um caçador.

Gon é um jovem do sexo masculino que, normalmente, está com um semblante alegre e sorridente. Suas características físicas são: cabelo preto, longo e arrepiado em um formato espetado; e olhos grandes e marrons. Geralmente, ele veste jaqueta, short curto e botas de tonalidades verdes.<sup>15</sup>

Além de alegre, Gon tem uma personalidade impulsiva, sendo que coloca a si mesmo e seus amigos em perigo para ultrapassar determinado obstáculo. No site *Anime United*, é possível encontrar uma definição de Gon:

Um garoto puro, inocente e bom, mas que não segue um padrão de filantropia exacerbada, muito pelo contrário, apesar de não aprovar determinadas ações, se for para ganho próprio, ele não se importará de sacrificar outras pessoas em seu lugar (ANIME UNITED, 2021).

Esse comportamento pode ser visto em mais de uma cena. A autora destacou a primeira vez que isso é, de fato, mostrado. No arco “Exame *hunter*”, cada um dos personagens que tentam se tornar *hunters* recebem um número de identificação. Em um certo desafio, Gon precisa roubar o número do Hisoka, um vilão e anti-herói do anime. Por ser mais fraco que ele, o protagonista usa um outro personagem como isca. Enquanto Hisoka o ataca – e mata –, Gon consegue roubar o número e fugir. A escritora ainda acrescenta que uma cena como essa jamais seria vista com Midoriya ou Naruto, dois personagens citados como exemplo, cujas obras são *Shonen* (ANIME UNITED, 2021).

Outros momentos que podem ser destacados são: uma luta no arco “Greed Island” em que Gon sacrifica o próprio braço para conseguir vencer seu inimigo (posteriormente ele usa uma carta de cura e recupera seu braço); e, no arco “Formigas quimeras”, quando Gon se sacrifica para conseguir um poder capaz de

---

<sup>14</sup> Christopher Vogler é um escritor e roteirista.

<sup>15</sup> Fonte: *Fandom - Hunter x Hunter Book!*.

vingar seu, até então, falecido amigo. Com isso, ele gera um grande impacto em si e no Killua. Essas cenas serão posteriormente analisadas.

Gon é movido pelos instintos, sua personalidade é pura e ingênua ao ponto de não existir um “filtro” de certo e errado, portanto, se algo lhe desperta interesse, ele irá de encontro a isso, não importando os possíveis danos (ANIME UNITED, 2021).

Em relação ao *NEM*, Gon é um usuário do tipo Reforço, o que traz uma personalidade mais impulsiva e determinada.<sup>16</sup> Na técnica principal de Gon, sua primeira restrição é: antes de usar o *Jajanken*, uma espécie de “pedra, papel e tesoura” utilizada em combate, ele precisa canalizá-lo. Essa técnica possui três diferentes formas de uso:

**Tabela 1. Poderes do Gon.**

Pedra ( <i>Guu</i> )	Gon carrega seu <i>NEM</i> em sua mão e descarrega todo seu poder em um soco.
Papel ( <i>Pa</i> )	Gon consegue disparar sua aura contra um inimigo ou objeto.
Tesoura ( <i>Chi</i> )	Gon concentra seu <i>NEM</i> no formato de uma lâmina capaz de cortar.

Fonte: Fandom - Hunter x Hunter Book!.

## 2.4 ARQUÉTIPOS

Segundo Carl Gustav Jung, no livro *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*, o conceito de arquétipo sempre existiu, através dos arquétipos primordiais, das imagens universais. A palavra que possui relação com “ideia” (JUNG, 2002).

De acordo com Jacobi, é impossível definir com exatidão o conceito de arquétipo (JACOBI, 2017). Nesse sentido, pode-se entender que o arquétipo não tem função de descrever algo ou um comportamento, mas sim de compreendê-los. Essa compreensão parte desde o seu surgimento, das imagens universais.

<sup>16</sup> Fonte: Fandom - Liber Proeliis.

Esses arquétipos primordiais concentram os mais diversos comportamentos humanos, sendo eles:

Naquela época, “imagens primordiais” significavam para Jung todos os mitologemas, temas de lendas e contos de fadas etc., que são capazes de concentrar modos de comportamentos humanos universais numa imagem, num “retrato” plástico, e que podemos encontrar como “temas” essencialmente típicos, gerais e recorrentes, assumindo uma miríade de formas na história humana, desde as mais antigas concepções dos povos primitivos, passando por ideias religiosas de todos os povos e culturas, até os sonhos, visões e fantasias dos indivíduos modernos (JACOBI, 2017, p. 45).

Sua representação ocorre através de conteúdos inconscientes que, ao serem replicados, passam por uma modificação (agora consciente) que varia de acordo com cada contexto (JUNG, 2002).

Abordando os arquétipos como uma espécie de padrão, pode se compreender como que surgem através do inconsciente coletivo, no qual se tornam presentes e consolidados e são repassados conscientemente, como aponta Jung: “Na realidade, eles não são mais conteúdos do inconsciente, pois já se transformaram em fórmulas conscientes, transmitidas segundo a tradição, geralmente sob forma de ensinamentos esotéricos” (JUNG, 2002, p. 17).

Essa reprodução é baseada no pressuposto estabelecido em sua sociedade, podendo variar conforme determinado ambiente e outros fatores externos. De qualquer forma, seu conceito primordial permanece o mesmo.

Anaz compreende que “o inconsciente coletivo abrigaria então todos os arquétipos, uma vez que eles são compartilhados por todos os humanos” (ANAZ, 2020, p. 256), tratando, assim, os arquétipos como algo existente na psique<sup>17</sup> humana.

Partindo de um ponto em comum, os arquétipos possuem uma estrutura presente em cada indivíduo. Jacobi destaca que:

Os conteúdos arquetípicos acompanham a estrutura psíquica do indivíduo na forma de possibilidades latentes, bem como de fatores tanto biológicos como históricos. Cada arquétipo é sempre atualizado de acordo com a vida exterior e interior do indivíduo e, ao receber forma, aparece na frente da câmara de consciência, ou como diz Jung, é “representado” diante da consciência (JACOBI, 2017, p. 46).

---

<sup>17</sup> “Psique” é uma palavra de origem grega (*psykhé*) utilizada para atribuir o conceito de alma ou espírito. Sua função é fazer com que o indivíduo seja devidamente inserido em determinado ambiente. Fonte: Instituto Brasileiro de Coaching.



Um dos fatores que definem os arquétipos como fundamentais em uma história é o fato de trabalharem com reflexos de histórias reais, de histórias humanas, como as de crescer, aprender e se desenvolver (VOGLER, 1998).

Em produções, sejam elas visuais ou textuais, o uso dos arquétipos é, muitas vezes, evidente, por ser universal e atemporal. A imagem que esses modelos possibilitam representa uma ferramenta conectada com os mais diversos aspectos culturais e históricos (ANAZ, 2020).

Um arquétipo possui o poder de ser representado de diferentes formas, podendo ser adaptado conforme cada cultura, experiência e vivência pessoal ou em comunidade. Portanto, “os arquétipos são como formas vazias (irrepresentáveis) preenchidas por imagens em função de características culturais e históricas específicas” (ANAZ, 2020, p. 5).

Ou seja, um mesmo arquétipo pode ser utilizado em diferentes conteúdos, pois não é ele que propriamente difere, mas, sim, o contexto em que é aplicado.

Como já mencionado, os arquétipos estão presentes nas mais diversas culturas e épocas, o que torna necessária sua compreensão na hora de se elaborar uma história. Compreendê-los é entender que não são ferramentas fixas, que devem ser seguidas de forma única, pelo contrário, é importante se apreender suas peculiaridades em cada enredo, como explica Vogler:

Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar como um bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra (VOGLER, 1998, p. 36).

A partir disso, vale destacar que os arquétipos como base, e não como fórmula, possibilitam o surgimento de personagens complexos e completos, que fogem dos estereótipos, possibilitando, assim, um envolvimento entre obra e público.

Os sete arquétipos mais convencionais em uma história, segundo Vogler (1998), são: herói; mentor; guardião de limiar; arauto; camaleão; sombra; e pícaro.

Para compreendê-los, a tabela abaixo apresenta cada um desses arquétipos, contendo uma breve descrição sobre eles.

Tabela 2: Adaptação dos arquétipos.

Herói	Personagem que, normalmente, tem como principal objetivo proteger os outros.
Mentor	Um ser que treina o herói. Por diversas vezes, essa figura possui relação com a figura paterna do herói. Ele também remete a alguém que serve como um guia para determinado personagem.
Guardião de limiar	Um obstáculo existente durante a aventura. Apesar de ser algo ou alguém que irá impedir que o herói prossiga, normalmente, não é o vilão principal da história.
Arauto	Chamado para a mudança, um desafio. Ele serve como uma ferramenta que cobra uma mudança no comportamento do personagem.
Camaleão	Esse personagem possui características poderosas em uma narrativa. Ele gera mudanças no herói, pois também é um símbolo que força uma transformação e, conseqüentemente, uma reviravolta na história. Além disso, o camaleão possui a função de trazer dúvidas ao herói. O herói também pode assumir esse arquétipo.
Sombra	São todas as características que o personagem reprime em si mesmo, mas que agem no inconsciente do seu ser. A sombra também pode ser exercida pelos vilões.
Pícaro	É o alívio cômico da história. Possui como principal função a de divertir o público, podendo transformar situações tensas em momentos descontraídos.

Fonte: *A jornada do escritor*, escrito por Christopher Vogler.

Os arquétipos são capazes de dar origens a infinitos desdobramentos (JUNG, 2002). O arquétipo pode ser inserido em alguma narrativa através das imagens apreendidas na consciência do indivíduo. Dessa forma, ele pode ser trabalhado em dois. O próprio arquétipo (algo que vai além da nossa consciência) e os símbolos que remetem a ele (nossa consciência). Anaz acrescenta que:

O arquétipo, enquanto fenômeno psíquico, materializa-se quando é expresso simbolicamente nas criações artísticas e narrativas. Ele manifesta-se como imagens psíquicas específicas e peculiares cujo conteúdo significativo é apreendido pela consciência. É necessário, portanto, compreendê-lo em dois âmbitos: o do arquétipo em si, que é irrepresentável, pois ocorre no nível do inconsciente da mente humana; e das imagens simbólicas ou arquetípicas (ANAZ, 2020, p. 255).

Por isso, Anaz fala que “é importante destacar que enquanto o arquétipo em si é universal e atemporal, a imagem arquetípica que o preenche ou o materializa no plano simbólico é conectada a aspectos culturais e históricos” (ANAZ, 2020, p. 256). O arquétipo é universal, mas a imagem baseada nele não. Ela pode variar conforme o ambiente em que está sendo inserida.

## 2.5 JORNADA DO HERÓI

Toda história surge a partir de experiências baseadas na vida humana, sendo assim, “toda boa história é um reflexo da história humana total, da condição humana universal de nascer neste mundo, crescer, aprender, lutar para se tornar um indivíduo, e morrer” (VOGLER, 1998, p. 38). Desde o princípio da vida, através das condições humanas mais simples, como citadas, o homem empreende uma jornada.

Trazendo essa relação da vida com a jornada do herói, ao se deparar com uma aventura – seja ela em um conto ou na vida –, o indivíduo não precisa necessariamente passar sozinho por ela, pois tudo, em algum momento, já foi uma aventura para algum herói (CAMPBELL, 1998).

Isso ocorre principalmente quando se relaciona à ideia de Vogler, na qual até o nascimento, a infância e o amadurecimento fazem parte de uma aventura, e tanto o homem quanto o herói já passaram pelos mesmos desafios, mas cada um partindo da sua própria realidade.

Campbell criou uma analogia que descreve essa relação entre a jornada do herói e o indivíduo. Ele a colocou na seguinte maneira:

O labirinto é conhecido em toda a sua extensão. Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde tínhamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo (CAMPBELL, 1998, p. 137).

Como a aventura de uma pessoa e a jornada do herói seguem o mesmo percurso, entende-se que, apesar da vida humana se modificar com o passar dos anos, a essência de vida dos seres humanos antepassados é a mesma de hoje (CAMPBELL, 1998).

Isso se comprova quando se parte do conceito da busca pela maturidade, presente nas mais diversas culturas, religiões e povos, independentemente do contexto e período histórico em que se encontram.

A jornada do herói pode ser um ambiente físico ou existente, como uma área de guerra, uma reunião com seu chefe ou qualquer outro cenário real, ou interno, abordando os conflitos mentais e emocionais. Vogler complementa essa ideia destacando que:

Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, fazendo uma jornada de um modo de ser para outro: do desespero à esperança, da fraqueza à força, da tolice à sabedoria, do amor ao ódio, e vice-versa. Essas jornadas emocionais é que agarram uma plateia e fazem com que valha a pena acompanhar uma história (VOGLER, 1998, p. 25).

Para se trabalhar e analisar essa jornada presente nas mais diversas histórias, Vogler desenvolve a jornada do herói seguindo 12 estágios que estão presentes em uma aventura, são eles:

**Tabela 3: Adaptação da jornada do herói.**

Mundo comum	Local onde o herói se encontra antes de iniciar sua jornada.
Chamada à aventura	Momento no qual o herói se depara com um desafio – a aventura.
Recusa de chamado	Ao se deparar com a chamada à aventura pela primeira vez, o herói tem a opção de recusá-la em um primeiro momento.

Mentor	Personagem que cria um vínculo com o herói. O mentor tem como função preparar o herói para a jornada, dar conselhos, treinar.
Travessia do primeiro limiar	Momento em que o herói se compromete e inicia sua aventura. Essa etapa pode ter relação com o ato de lidar com um problema ou desafio que pode ter originado o início da jornada.
Testes, aliados e inimigos	Momento em que o herói encontra novos inimigos, aliados e passa pelos primeiros desafios.
Aproximação da caverna oculta	É a fronteira de algum lugar perigoso para o herói. Esses locais podem servir como uma forma de aproximar o herói dos objetos ou objetivos traçados antes de se iniciar a jornada.
A provação	É o confronto direto com o maior ou um dos maiores medos do herói, em que ele enfrenta a possibilidade de morte e se eleva ao extremo.
Recompensa (apanhando a espada)	Momento em que o herói vence e chega à sua recompensa, independentemente do que ela for. Aqui, ele também pode resolver seus conflitos, sejam internos ou com as pessoas que os cercam.
Caminho de volta	Momento em que o herói inicia sua viagem para retornar ao seu lar.
Ressurreição	O personagem precisa se “purificar” para voltar para casa. Esse recorte possui uma relação com a provação, na qual o herói mostra o que aprendeu e se isso lhe atribui o direito de retornar ao seu lar.

Retorno com o elixir	Para voltar para casa, o herói precisa trazer algo consigo, precisa trazer o que motivou o início da sua jornada.
----------------------	---

Fonte: *A jornada do escritor*, escrito por Christopher Vogler.

O conceito da jornada do herói foi primeiramente pontuado por Joseph Campbell, mas não foi ele quem criou a jornada do herói. O que ele realmente fez foi articular o que sempre existiu e apresentar isso de uma forma clara (VOGLER, 1998).

Em seu trabalho, Vogler constantemente destaca a relevância de se tratar a jornada do herói como uma forma que deve ser preenchida com detalhes únicos. Assim, analisar a jornada do herói requer um olhar atento às possíveis variantes e invariantes existentes nos cenários míticos (NORONHA, 2013).

Nesse sentido, também se destaca a importância do método em que a jornada do herói é aplicada, pois, quando usada de qualquer maneira ou como uma fórmula, torna-se rígida, o que, nas próprias palavras de Vogler, prova o embrutecimento dos sentidos. O autor ainda diz que ela não deve se tornar algo literal, mas, sim, uma forma, em que sirva como inspiração para a história (VOGLER, 1998).

Além de ser um meio para criar uma história devidamente estruturada, a jornada do herói também possibilita a identificação dos problemas existentes em uma obra. Dessa forma, “é possível diagnosticar os problemas de praticamente qualquer enredo deficiente, e fazer as correções necessárias para levá-lo ao auge de sua performance” (VOGLER, 1998, p. 24).

## 2.6 ANÁLISE DE IMAGEM

O presente trabalho desenvolve uma análise multidisciplinar a partir das problemáticas das imagens, já que estuda o anime *Hunter x Hunter*.

O termo “imagem” é complexo quando se pensa em sua definição, pois, mesmo se referindo a diversos objetos, quando colocado em determinada situação, o indivíduo consegue distinguir um significado do outro e atribuir o devido sentido

Para compreender essa colocação, pode se pensar na imagem como algo que empresta certos traços ao que está sendo enxergado, embora isso nem sempre se destine ao visível. Em todos os casos, a produção da imagem sempre parte de um alguém, um sujeito que consegue produzir ou ao menos reconhecer a imagem (JOLY, 1994).

A imagem na língua portuguesa é um nome comum utilizado para a metáfora, que, por sua vez, é o termo mais utilizado para se referir a imagem, sendo, inclusive, sinônimo de imagem nos dicionários (JOLY, 1994).

Partindo dessa colocação, o conceito de metáfora em uma imagem não é uma descrição do objeto em si, mas, sim, algo que remete à determinada coisa ou lugar.

As primeiras imagens como forma de comunicação de que se tem registro foram: “petrogramas, se forem desenhadas ou pintadas, petroglifos, se forem gravadas ou entalhadas, estas figuras representam os primeiros meios da comunicação humana” (JOLY, 1994, p. 18).

Elas são consideradas imagens no sentido de imitarem visualmente algo, alguém ou objetos. A partir delas, além de serem feitas representações, também é possível que os indivíduos se comuniquem.

As teorias existentes na semiótica podem ser importantes ferramentas utilizadas em estudos que abordam a comunicação, pois se colocam como de significação (FIORIN, 2004).

Através delas, é possível compreender o significado de determinado conteúdo. Nesse ponto de vista, o que de fato distingue uma coisa da outra é a sua forma de manifestar determinada significação.

A semiótica tem sido uma forma de estudo que vai além das manifestações de sentidos de apenas uma única linguagem. Ela também aborda as manifestações que ocorrem a partir de diferentes linguagens. Assim, surge o conceito de semiótica sincrética (FIORIN, 2004).

Uma obra em si surge através da montagem, que ocorre a partir da estruturação das imagens visando atingir determinado sentido ao público. A montagem opera em meio à semiose, o que resulta na possibilidade de diferentes interpretações em uma produção (SANTOS, 2011).

A montagem possui a função de criar os planos de um filme e organizar seus recortes. É através dela que os planos adquirem o poder de atribuir sentido a algum objeto.

Nesse sentido, o signo/plano serve como mediador entre o objeto e o significado que ele representa para o indivíduo (SANTOS, 2011). Esses signos/planos tornam-se reprodutores de sentidos a partir do momento em que são organizados através da montagem. Uma produção não possui, necessariamente, um significado. Ela pode produzir mais de uma possibilidade.

Uma das formas de se analisar uma imagem é utilizando a opção de tela fixa. Com ela, é possível compreender e encontrar os significados existentes na imagem. Esse instrumento de análise se torna relevante por trazer um entendimento diante de um objetivo fixado, que, por estar nessa condição, possibilita que sua análise possa ser a partir da mensagem visual (JOLY, 1994).

Esse método pode ser uma boa ferramenta para analisar determinada imagem, pois permite que o objeto seja visualizado de maneira fixa, o que possibilita uma investigação aprofundada sobre ele.

Didi-Huberman, na interpretação de Huchet, propõe que a imagem pode ser vista a partir do conceito da dupla distância e da imagem dialética. Utilizando esses métodos, pretende-se atingir a “superação do dilema da crença com a tautologia (argumento pelo argumento), ou como afirmou Benjamim, o encontro com uma imagem é aquilo no qual o pretérito encontra o agora num relâmpago para formar uma constelação” (HUCHET, 2010, p. 182).

Para além dos filmes, os animes e as séries podem ser analisados partir de diferentes pontos de vista, são eles: análise textual (aborda o filme como um texto que serve como estrutura para a análise); de conteúdo (o foco dessa análise é o tema central do filme); poética (coloca em análise a forma como as estratégias adotadas no filme conseguem atingir determinado sentido); e de imagem e som (nessa, o filme é visto como um meio de expressão; essa análise é realizada através dos conceitos existentes no cinema) (PENAFRIA, 2009).

A imagem também pode ser analisada de modo voltado à análise psíquica do ser humano, seja através de representações mentais ou sonhos, entre outros (JOLY, 1994).



Quando recebe as características de certa representação (seja através de uma leitura ou apenas por ter ouvido algo), o indivíduo consegue materializá-la em sua mente.

No conceito da ciência da análise de imagem, são construídas diversas possibilidades, que são “de pesquisa, de exploração, de simulação e de antecipação consideráveis e todavia ainda reduzidas relativamente ao que o seu desenvolvimento atual deixa prever” (JOLY, 1994, p. 24).

As imagens científicas são conteúdos reais que permitem sua observação direta do conteúdo. Elas contribuem como uma ferramenta de observação e identificação de diferentes fenômenos (JOLY, 1994). Vale salientar que as interpretações das imagens científicas não podem ser analisadas apenas com observações.

As reflexões existentes na análise de imagem na perspectiva da arte e das ciências humanas são diversas. Trazendo para um contexto atual, a partir delas, é possível encontrar uma análise focada na reconstrução de imagens, ou seja, novas imagens que surgem através da tecnologia (SAMAIN, 2014).

### **3 HUNTER X HUNTER: ARQUÉTIPOS, JORNADA DO HERÓI E AS TRANSFORMAÇÕES DE GON FREECCS**

#### **3.1 O INÍCIO DA JORNADA: GON E O DESEJO DE ENCONTRAR O PAI**

Gon Freeccs, o **herói** de *Hunter x Hunter*, sempre foi um garoto que gostava de natureza, animais e aventuras, assim como seu pai. Com o sangue de um verdadeiro *hunter* correndo em suas veias, com cerca de 12 anos, Gon decide seguir o negócio da sua família: Gon resolve se tornar um *hunter* e, com isso, encontrar seu pai, Ging Freeccs.

O anime começa apresentando um pouco do protagonista e seu universo, uma floresta repleta de animais e aventuras, mas a liberdade que a natureza lhe propunha não era o suficiente, pois o mundo é muito maior.

Figura 1: Gon e a pesca.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Logo em sua primeira aparição, Gon está pescando e consegue capturar um peixe gigante em comparação com seu próprio tamanho. Na forma em que a figura 1 é montada, o peixe é colocado no mesmo nível de uma montanha, ressaltando ainda mais o tamanho do peixe e as aptidões de caça do protagonista. Nesse momento, Gon se encontra no **mundo comum**, um local em meio à floresta e repleto de animais, o que, em seu caso, favoreceu o desenvolvimento de técnicas utilizadas em caças e o nascimento do seu espírito aventureiro.

Gon aceita o primeiro **chamado à aventura**, se despede de Mito Freecss – a primeira **mentora** da obra, uma tia que o protagonista considera como mãe e que o ensinou tudo que aprendeu até então – e parte para realizar o exame *hunter*. Em relação ao objetivo de se tornar um caçador e encontrar seu pai, Gon não possui a **recusa do chamado**.

Figura 2: Gon trilhando um caminho.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Com esse recorte, é possível identificar que Gon irá percorrer um longo caminho para atingir seu objetivo. Essa estrada também pode representar a ideia de busca, de futuro. A mesma imagem possui o realce da linha do horizonte, algo que pode trazer uma ideia de indefinição – virar ou não herói?

Em um barco, Gon conhece Leorio Paradinight e Kurapika, seus novos amigos e **aliados**. Seu jeito alegre e sua vontade de ajudar cativam os dois personagens ali mesmo, e esse vínculo entre os três somente se fortalece com o tempo.

Para se tornar um *hunter*, é necessário passar por um teste que possui diversos desafios. Esse momento é do **guardião de limiar**. Até a chegada ao local onde está ocorrendo o exame, já existem as primeiras **travessias do primeiro limiar**. Nelas, o público consegue compreender que Gon confia nas outras pessoas, criaturas e animais.

**Figura 3: Gon de frente com Kiriko.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Diante desse obstáculo, o protagonista e seus amigos precisam salvar uma jovem. Gon se depara com duas criaturas capazes de se transformar em outras pessoas. Essas bestas são chamadas de Kiriko. Nessa imagem, esse ser passa uma sensação de força. Através do tamanho das suas unhas, ele pode ser capaz de causar grandes lacerações no que ataca. O ambiente também contribui com essa criação de uma criatura perigosa: o tom escuro da noite e a floresta em seu fundo deixam o clima mais assustador. Aqui, Gon supera os primeiros **testes e inimigos** em sua jornada

Logo de cara, o protagonista identifica que existem mais de um desses seres e os julga como criaturas boas, não temendo-as. Isso serve para mostrar – aos poucos – que Gon não tem problema em se colocar em perigo diante das situações.

Quando o exame de fato começa, cada participante recebe um número de identificação. Nesse momento, Gon conhece Killua Zoldyck, um novo **aliado**. Killua não o compreende muito bem, mas acha Gon interessante e decide o acompanhar. Ainda que recém-conhecidos, os dois já começam a fortalecer seu elo. Nessa relação, Gon se torna um herói **camaleão**, pois, quanto mais Killua conhece o protagonista, mais ele aprende e se desenvolve.

**Figura 4: Gon e Killua conversando.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Gon mostra ter uma aparência amigável e possui um rosto de alguém feliz e sereno. Nesse recorte, ele conversa abertamente com Killua, alguém que acabou de conhecer. A honestidade é uma das suas características.

Em algumas provas seguintes, Gon monta um grupo com os demais amigos. Ele precisa vencer um personagem em **teste** em que quem tiver sua vela apagada primeiro perde. Por se tratar de um jogo de estratégia, a equipe precisaria pensar em um plano, mas Gon escolhe a maior das velas sem elaborar nada, apenas a julgando pelo seu tamanho.

Apesar do seu comportamento ser impulsivo, o seu inimigo faria com que qualquer vela escolhida fosse apagada mais rapidamente através de uma grande labareda de fogo. Da mesma forma como Gon é impulsivo, ele tem um raciocínio rápido. Por as chamas da sua vela estarem tão fortes, ele entende que ela não irá se apagar sozinha ou com ventos. Gon avança rapidamente e assopra a vela do seu **inimigo**, vencendo o **teste**.

Figura 5: Gon comemorando uma vitória em um desafio.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Gon vem se mostrando como um verdadeiro herói. Ele é honesto, puro, feliz e amigável, assim como a imagem geralmente representada. Ainda nesse momento, é possível identificar que o personagem está em uma arena e realiza um símbolo “V” com os dedos indicador e médio da mão direita, signo que representa vitória.

Apesar de levemente visível, o seu número de identificação é o 405, que possui diferentes significados. Um deles é: uma junção entre o número 4 (verdades, determinação, busca por objetivos), o 0 (número que pode representar o início de uma jornada) e o 5 (mudanças que precisarão ser tomadas).<sup>18</sup>

Em uma das provas para se tornar um *hunter*, os candidatos precisam roubar o número dos alvos que haviam sido sorteados. No episódio 16, “Derrota x e x desgraça”, Gon precisa roubar o número de Hisoka Morow, um **inimigo** e um anti-herói assassino.

Em um combate Gon, não venceria Hisoka, então ele cria uma estratégia. Gon irá usar as habilidades que aprendeu em sua infância, enquanto caçava na região da sua casa, e tentará roubar o número quando o assassino estiver distraído.

Hisoka decide que irá matar qualquer um que aparecer durante esse teste. Ele encontra um outro personagem e avança em direção a ele. No último instante, antes de Hisoka matar esse personagem, Gon consegue usar sua vara de pescar para roubar o número do adversário. Aqui, apesar de não parecer algo extremo, Gon perde um pouco do seu heroísmo, principalmente dos heróis *Shonen*. Deixar alguém morrer para benefício próprio não é uma estratégia que Gon aparentava ser capaz

---

<sup>18</sup> Fonte: *Número dos Anjos*.

de usar. Apesar de criança e ingênuo, ele demonstra possuir uma personalidade diferente do que é exibido na maioria dos momentos.

**Figura 6: Gon olhando Hisoka e exibindo sua vitória ao conseguir pegar o número do seu adversário.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Esse recorte mostra o anti-herói Hisoka, um personagem que usa uma roupa que faz referências a palhaços e cartas. Sua roupa fica em contraste ao cenário que combina com as vestimentas de Gon, evidenciando assim que ambos não pertencem ao mesmo mundo. Ainda na roupa de Hisoka, é possível identificar o símbolo de “paus”, o naipe mais forte de um baralho e que representa o início de um processo de evolução e desenvolvimento.

Logo em seguida, Gon é atacado por Geretta, um outro personagem que estava realizando o exame. Ele pegaria os números de Gon e o de Hisoka, mas o anti-herói aparece, mata Geretta e devolve os números para o Gon. O protagonista não queria vencer dessa forma e tenta entregar os números ao anti-herói, mas Hisoka desfere um poderoso soco no rosto de Gon, fazendo com que o protagonista perca a consciência. Ao acordar, Gon está com os números, mas seu orgulho foi ferido, resultando no surgimento de um sentimento de "dívida".

Hisoka é um personagem que sempre viu potencial em Gon, e essa luta se torna um ponto de partida na trama para que o protagonista tenha futuros confrontos com ele.

Na etapa final do exame, o protagonista se depara com um último desafio, a **aproximação da caverna oculta**. Ela é uma série de combates em que é contra as regras matar, e a condição de vitória é fazer com que o seu adversário desista da luta. Gon luta contra o ninja Hanzo, um adversário mais forte.

Durante a luta, Gon é espancado e tem um dos seus braços fraturados, mas ele não desiste. Ele mantém uma postura de determinação e se depara com sua primeira grande **provação**, mesmo correndo risco de morte. Quando Hanzo está com uma lâmina afiada na testa do protagonista, Gon se eleva o seu extremo para permanecer fiel ao objetivo de se tornar um caçador e, então, encontrar seu pai.

Gon tenta convencer Hanzo para que ambos pensem em uma outra forma de combate, já que ele não pode ganhar na luta e não irá desistir. Como Gon diz, a luta não é para ver quem é mais forte, mas, sim, quem está disposto a se render primeiro, quem está menos determinado.

Seu comportamento faz com que os demais adversários riem, fortalecendo o carisma do personagem, mas Killua sempre esteve apreensivo achando que Gon realmente poderia morrer.

**Figura 7: A tensão na luta entre Gon e Hanzo aumenta.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Hanzo o ameaça de morte se não desistir, e, nesse instante, ambos são mostrados como se estivessem em mundo espiritual e misterioso representado pela cor roxa com tonalidades escuras, intensificando a tensão existente no combate. O ângulo do braço de Hazon também transmite a sensação de superioridade em relação a Gon, mas, mesmo assim, o protagonista o encara, mostrando não o temer.

Gon insiste em dizer que não vai fazer isso e que, se fosse morto, Hanzo seria desclassificado. Gon não se importou em colocar em risco sua vida para ter a possibilidade de encontrar seu pai.

Figura 8: Gon sendo ferido e dizendo seu objetivo principal.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Gon está diante de um perigo, e é nesse momento que seus olhos brilham. Isso acontece não por medo ou dor, mas, sim, pelo seu desejo de encontrar seu pai. Seu olhar está levemente para cima, trazendo a sensação de ele estar olhando para o seu futuro, no qual seu único objetivo é encontrar seu pai, independentemente do custo disso.

Hanzo percebe que a luta não iria acabar e desiste. Gon não aceita. Gon quer pensar em uma forma em que ele seja capaz de vencer seu adversário. O ninja o golpeia tão forte que Gon é arremessado e desmaia na hora. Por não desistir dos seus objetivos, Hanzo desiste e o protagonista vence, conquista sua **recompensa** e torna-se posteriormente um *hunter*. Leorio e Kurapika também, mas Killua não, pois, ao ver seu irmão, Illumi Zoldyck, ele fica assustado. Illumi convence Killua a matar um outro participante, e ele é desclassificado.

### 3.2 “PEDRA, PAPEL E TESOURA” NO MEIO DA JORNADA: OS PODERES DE GON

Aqui se encerra o primeiro arco, e o próximo consiste nos amigos irem até a casa de Killua para ajudá-lo. Killua é de uma família de assassinos, e o trio aceita esse **chamado à aventura** e inicia uma jornada em busca de resgatá-lo dessa vida.

Depois de superar novos desafios, Gon consegue encontrar Killua. De início, esse personagem tem uma **recusa ao chamado**, mas posteriormente ele é convencido pelo carisma e bondade de Gon. Nesse momento, o grupo faz sua primeira divisão. Leorio e Kurapika seguem seus objetivos, enquanto Gon e Killua



permanecem unidos e decidem treinar e arrecadar dinheiro na Torre Celestial, um **arauto** onde ambos terão o primeiro contato com o *NEM*. Esse local, que carrega o nome desse arco, é uma torre onde lutadores se enfrentam, e, através das vitórias, eles podem subir alguns andares. Quanto mais alto, mais dinheiro os vencedores recebem. Os dois são fortes, eles vencem vários **inimigos** e sobem rapidamente diversos andares, até que chegam a um andar onde Hisoka assume o papel de **guardião do limiar** e impede que os dois ultrapassem. Ainda sem os personagens entenderem como, Hisoka estende sua mão e o ambiente fica tão pesado que eles não conseguem avançar no corredor.

Graças à Torre e às lutas, Gon e Killua conhecem dois novos **aliados**, uma criança chamada Zushi e seu treinador, o Wing, personagem que posteriormente irá se tornar o **mentor** de Gon e Killua. A partir do andar número 200, os lutadores são mais fortes e possuem uma habilidade diferente até então, o *NEM*. Wing vê um potencial em Gon e Killua e faz uma comparação com Zushi. Enquanto Zushi é um lutador com habilidades existentes em uma a cada 100 mil pessoas, Gon e Killua possuem o poder de uma a cada 10 milhões. Wing começa a treiná-los e assume o papel de **mentor**. Por precisar que eles dominem as técnicas rapidamente, Wing usa um método que acelera o processo de aprendizado do *NEM*. O treinador força a abertura dos seus *shoukos*, os seus poros pelos quais passa o *NEM*.

Figura 9: Wing fazendo com que os poderes de Gon sejam despertados.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

A imagem causa uma sensação de desconforto e inquietação, pois o protagonista apresenta traços desproporcionais com o que foi mostrado até então. Essa escolha e o suor escorrendo no rosto do Gon podem representar que ele também estava desconfortável, com medo e apreensivo com o que estava

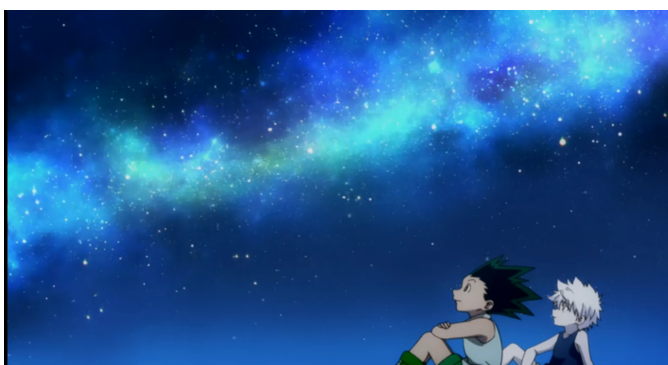
acontecendo com ele e seu corpo, que estava passando por uma transformação em sua aura a partir do *NEM* de Wing.

Com o *NEM* despertado, ainda que não esteja completamente dominado, Gon e Killua retomam ao andar onde Hisoka se encontra. Por conta dos novos poderes, a dupla supera esse desafio e alcança uma nova **aproximação da caverna oculta**, momento com lutas que os protagonistas sofrem para vencer. Apesar das dificuldades, eles avançam alguns andares, resultando em que um combate entre Gon e Hisoka seja realizado.

Nessa luta, Gon começa perdendo sem que Hisoka faça grandes esforços, mas em certo momento ele usa uma estratégia em que tira a visão de anti-herói e o acerta com um soco no rosto. Nisso, Gon revela ter guardado seu número do exame *hunter* para que um dia, após ele dar um forte soco no rosto de Hisoka, ele pudesse devolvê-lo e encerrar esse sentimento de dívida. Hisoka deixa Gon o acertar algumas vezes, mas vence a luta.

Agora como um *hunter* e sabendo das técnicas de *nem*, Gon, acompanhado de Killua, realiza seu primeiro **caminho de volta**. Essa parte é contemplada com Gon tendo como **retorno com o elixir** o aprendizado das novas técnicas e seu amadurecimento, ambas partes fundamentais em sua **ressurreição**.

**Figura 10: Gon e Killua sentados olhando para o céu estrelado.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Pronta para retornar ao **mundo comum** do protagonista, a dupla se senta no chão e encara um céu azul, que pode representar a ideia de sonho. Estrelado e com uma aurora bem nítida, o que representa juventude e início de vida, indicando o estado em que ambos se encontram em suas jornadas. Gon está um plano à frente

do seu colega, transmitindo a sensação de liderança e de ser uma inspiração para Killua.

Na sua residência, Gon encontra uma caixa que Ging deixou para ele e que somente se abriria depois que Gon fosse capaz de usar *NEM*. Dentro dela, há uma fita cassete, um cartão de memória e um anel. Na fita, existe uma mensagem de Ging para Gon, e, em certo momento, Ging fala que, se o protagonista quisesse vê-lo, ele teria que encontrá-lo, mesmo Ging não querendo encontrar Gon. Ele diz que fugirá sempre que achar que Gon está próximo. Esse aviso torna o desafio ainda mais atrativo para o protagonista, que decide embarcar em um novo **chamado à aventura**.

Em uma pesquisa, Gon e Killua descobrem que o cartão de memória e o anel são usados em um jogo, o Greed Island. Por ser caro, eles precisam juntar dinheiro para tentar comprá-lo.

Gon e Killua seguem na jornada, agora em um leilão, onde o jogo será leiloadado. Aqui, eles irão se deparar com uma nova **travessia do primeiro limiar** e reencontrar seus **aliados**, Leorio e, posteriormente, Kurapika.

Juntos, eles tentam arrecadar dinheiro para comprar o jogo. O grupo *Genei Ryodan* também está no leilão, e, ao descobrir que existe uma alta recompensa na captura dos membros, Gon e Killua tentam encontrá-los. Eles não conseguem, pois seus poderes são extremamente inferiores quando comparados com o poder dos membros do *Genei Ryodan*.

Em certo momento, o Greed Island é leiloadado, mas eles não conseguem comprá-lo. O jogo consiste em entrar em um outro mundo (que depois é revelado ser uma ilha isolada) repleto de desafios, aventuras e tesouros.

Para vencer esse jogo, o comprador precisa de uma equipe de expedição que irá acessar esse mundo. Gon e Killua querem fazer parte, mas precisam ficar mais fortes, pois apenas os vencedores podem voltar com alguma recompensa, e quem morrer dentro dele morre na vida real.

Kurapika assume, momentaneamente, o papel de **mentor** e ajuda Gon a se aperfeiçoar, e, então, este consegue controlar ainda melhor o seu *nem*. Ele concentra toda sua aura em seu punho e cria sua técnica *jajanken*, dando um grande avanço no controle do seu poder.

Figura 11: Gon consegue aperfeiçoar e comemora com sua evolução.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Nessa imagem, pode-se identificar que Gon se concentra tanto para aperfeiçoar sua técnica que é como se ele estivesse em um outro ambiente, um lugar calmo, tranquilo e que transmite confiança – signos esses representados pela tonalidade azul. Seus olhos mostram emoção por seu fortalecimento e, diante disso, pela possibilidade de encontrar seu pai. Killua também domina sua técnica. Ela se chama *Godspeed* e é manifestada através da eletricidade.

As habilidades de ambos são o suficiente para participarem da expedição em Greed Island. Gon e Killua se unem a outras 30 pessoas e entram no jogo, em uma nova **aproximação da caverna oculta**.

Eles buscam informações que possam ajudar a encontrar Ging. Nessa nova aventura, os principais poderes usados são as cartas presentes no jogo, mas, ainda assim, em certos confrontos, os personagens precisam usar o *NEM*.

Com o intuito de se tornarem mais fortes, eles serão treinados pela nova **mentora**, Biscuit Krueger, uma *hunter* que também está participando do jogo. A primeira etapa do treinamento é vencer um novo **inimigo**, Binolt, um outro caçador que Biscuit capturou. Ele é um assassino e usa tesouras como arma.

**Figura 12: Gon e Killua estão sendo treinados por Biscuit e, durante o pôr do sol, começarão a lutar contra Binolt.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Na imagem, essa área de combate é apresentada como uma espécie de penhasco cercado por rochas, o que simboliza uma arena e transmite a sensação de os personagens estarem presos com o **inimigo**, porém, além desse círculo de pedras, existe um imenso céu, destacando que, após superar esse desafio, eles estarão aptos a seguir através dessa imensidão. Além disso, o pôr do sol transmite a sensação do começo de um combate e que ele pode demandar muito tempo.

Eles conseguem superar esse **teste** e ficam mais fortes. Killua retorna para o mundo real e realiza o exame para se tornar um *hunter*, enquanto Gon continua treinando com Biscuit e suas técnicas são cada vez mais aprimoradas. Para ser aprovado o mais rápido possível no exame e voltar para a companhia de Gon, Killua luta contra todos os demais participantes da prova e os vence facilmente. Com isso, ele se torna um *hunter* e retorna à Greed Island.

Gon começa a desenvolver sua habilidade especial, a *janken*. Ela possui três variações. Quando Gon vai usar o estilo pedra, ele canaliza sua aura e diz “*jan ken guu*”, para tesoura é “*jan ken chi*” e, para papel, “*jan ken pa*”. Apesar de existirem as três variações, a maioria das vezes Gon utiliza o estilo pedra, e poucas vezes são usadas as restantes.

Por conta de Gon ser um usuário de *NEM* do tipo Reforço, sua habilidade relacionada à pedra é a mais forte, pois esses usuários possuem a capacidade de fortalecer poderes relacionados à força física. No *jan ken guu*, Gon coloca todo seu *NEM* no punho e, então, transforma seu soco em um golpe poderoso.

Mais forte, Gon se aproxima do momento de **provação** do arco, um confronto contra Genthru, o principal **inimigo** e antagonista da temporada. Ele é um homem capaz de criar bombas em tudo que encosta.

Gon havia sido preparado para esse confronto, e um dos cuidados que ele precisava ter era não deixar seu inimigo usar a habilidade duas vezes no mesmo lugar, pois seu *nem* não seria capaz de aguentar o dano de duas explosões.

**Figura 13: Gon está lutando contra Genthru e se prepara para arriscar tudo para conseguir a vitória.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Gon está ferido e de costas para o público, transmitindo a ideia de que ele não poderia olhar para quem está do outro lado da tela, pois o protagonista sabe qual seria o julgamento recebido por ter ido além do que foi previamente preparado e ignorar os avisos das pessoas que se importam com ele.

Gon elabora um plano, vai contra as orientações e ultrapassa seus limites, intensificando ainda mais esse momento de **provação**. Ele se desculpa com seus amigos e começa a colocar sua estratégia em prática. Gon permite que Genthru o atinja duas vezes no mesmo lugar para golpeá-lo de volta.

Depois de receber um golpe, Genthru fica assustado e tropeça, fazendo com que Gon erre seu *jan ken guu*. Como resultado, Gon sacrifica sua mão esquerda e quase perde por completo sua mão direita.

**Figura 14: Gon está ferido e sem uma das mãos.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Nessa captura de tela, é possível visualizar a tentativa de conter o choro, pois isso significa fraqueza. Gon está machucado e com dores, mas, mesmo assim, ele continua lutando, custe o que custar. O cenário está desfocado, o que faz com que o olhar permaneça sempre no protagonista. A visão do público é a mesma de Genthru; ele enxerga um jovem capaz de realizar qualquer coisa para derrotá-lo.

Gon usa 30% de sua aura para proteger a mão direita e deixa os outros 70% para desferir um poderoso chute em Genthru. Genthru fica com medo de Gon e finge concordar em desistir. Como **recompensa**, ele iria entregar suas cartas.

Ele tenta enganar Gon, que age rapidamente, mas Genthru havia colocado seu segundo poder em Gon (algo que até então era desconhecido). O protagonista estava com uma bomba ainda mais poderosa. Por achar que iria vencer, Genthru se aproxima de Gon e então é vítima de uma emboscada. Gon usa seu *jan ken guu* no chão e ambos caem em um buraco, que é fechado com o poder de uma das cartas de Gon. Agora preso, Genthru não pode mais fugir ou desviar.

Gon canaliza um outro *jan ken guu* e mesmo com os gritos de desistência do seu **inimigo**, nada o impede de desferir um poderoso golpe sem nenhuma possibilidade de evitá-lo.

Gon está ferido por ter colocado a si mesmo em risco para conseguir chegar mais perto do seu objetivo, encontrar seu pai. Graças a uma carta de cura, Gon se recupera totalmente e, por ter superado as diferentes **provações**, o protagonista alcança sua **ressurreição** no arco.

A jornada se aproxima do fim. Depois de novas buscas, Gon e Killua conseguem coletar todas as cartas e vencer o jogo. Como **recompensa**, eles podem

levar para o mundo real três cartas. Biscuit fica com uma, e Gon e Killua com as demais.

A carta de Biscuit serve para fazer surgir uma pedra preciosa, enquanto as outras duas Gon usa para fazer com que surja uma carta capaz de localizar qualquer pessoa que já tenha participado da Greed Island. Por ter visto um anagrama que, supostamente, poderia indicar que seu pai teria passado pelo jogo, Gon tenta localizá-lo dessa forma. Gon usa a carta e pede para encontrar a pessoa cuja sua identificação na Greed Island é “Nigg”.

**Figura 15: Gon e Killua encontram Nigg pescando em um lugar nebuloso.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

O movimento dessa cena acontece da direita para a esquerda, excluindo Killua da cena e focando em Nigg e Gon. Nesse arco, o personagem misterioso não é revelado, mas, ainda sim, é indicado que, por conta dessa pessoa misteriosa, Gon seria capaz de abandonar e ignorar seu melhor amigo. A neblina contribui para o mistério e a criação de um ambiente melancólico.

Por Nigg estar pescando, surge a possibilidade de esse personagem ser o pai de Gon, afinal, nos primeiros aparecimentos do protagonista, ele está pescando também. A pescaria representa tranquilidade, e a neblina traz um mistério à cena, causando uma mescla de sensações.

Apesar dos arquétipos sombra e pícaro não terem sido apresentados na história até aqui, eles estão presentes no anime. O arquétipo **sombra** em Gon é a sua frieza. Ele é um personagem que não pensa duas vezes antes de fazer algo ruim ou deixar que algo ruim aconteça com alguém, contando que isso contribua com a realização dos seus objetivos. Essa personalidade é destacada quando Gon elabora estratégias que podem resultar em danos para si e para os outros.



Em relação ao **pícaro**, existem diferentes personagens que assumem essa característica. Entre os personagens citados, Killua, Leorio e o próprio Gon foram os que mais personificaram esse arquétipo.

### 3.3 A QUEBRA DO HERÓI E O FIM DA JORNADA: GON ENCONTRA O SEU PAI

Agora, Gon e Killua estão prestes a enfrentar o maior desafio do anime. Essa jornada irá mudar os dois e trará consequências irreversíveis. O arco das formigas quimeras é o principal na realização desta análise.

**Figura 16: Gon e Killua olhando Nigg que está pescando debaixo de uma árvore cerejeira em um ambiente nebuloso.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Gon e Killua encontram Nigg. O novo personagem está pescando debaixo de uma árvore cerejeira, representando que ele possui uma personalidade calma, tranquila e atenta, pois a pescaria exige isso. Nesse recorte, a neblina está mais amena, o que deixa a cena mais serena do que misteriosa, e Gon e Killua não estão mais em posição de combate, mas sim relaxados, transmitindo uma sensação de segurança, mesmo sem ainda saberem ao certo quem está ali. Logo é revelado não ser Gin, mas um discípulo dele, Kaito. Assim como Gon foi introduzido na história, o primeiro aparecimento de Kaito é pescando, demonstrando, assim, uma conexão e semelhança entre os dois.

Kaito já havia conhecido Gon em sua infância, e isso é mostrado em *flashback*<sup>19</sup> do protagonista. Kaito é magro e de cabelo branco. Apesar de ser sério, é bondoso e constantemente expõe um leve sorriso em seu rosto. No enredo, Kaito

<sup>19</sup> Momento em que a história é interrompida para mostrar uma lembrança de algum personagem.

é um personagem **camaleão** para o herói, pois, desde a infância de Gon, Kaito já causou mudanças no protagonista. Quando criança, Kaito salvou Gon, e isso fez com que o protagonista o admirasse e surgisse a vontade de se tornar um caçador. Posteriormente, certos acontecimentos envolvendo Kaito irão causar novas mudanças em Gon.

É revelado que o Greed Island foi criado por Ging, com a finalidade de ser um desafio para Gon. Ging sabia que o jovem venceria o jogo e escolheria a carta capaz de localizar uma pessoa. Como resultado, Ging fez com que, propositalmente, Gon se encontrasse com Kaito.

De imediato, Kaito se torna um **aliado e mentor**, principalmente de Gon, pois ele era um elo extremamente próximo do seu pai e uma referência em sua criação. Os personagens têm uma conversa, e Kaito conta sobre as formigas quimeras.

O local onde Kaito pescava transmitia paz, principalmente por conta da sua cerejeira, e esse se torna o **mundo comum** dos personagens nesse arco, pois é aqui onde eles estão seguros e é o ambiente onde a nova jornada se inicia.

Nesse momento, também é apresentado o **chamado à aventura** da temporada. Ao ficar sabendo das formigas quimeras, Gon decide acompanhar Kaito e sua equipe nessa missão. Assim como nos demais aventuras e desafios, Gon não tem uma **recusa ao chamado**, pelo contrário, ele se sente empolgado por estar ao lado de Kaito.

Encontrar Ging é o objetivo de Gon, mas, no arco das formigas quimeras, ele é momentaneamente deixado de lado, e Gon se concentra em acompanhar o discípulo do seu pai.

A formiga rainha possui o poder de gerar vida a partir do que ela se alimentou, por exemplo, se ela comer um pássaro, uma das suas crias terá as características da ave, se comer um leão, uma das suas crias terá as características desse predador. Rapidamente, a colônia se prolifera, e as formigas quimeras começam a capturar criaturas vivas, inclusive humanos, para a rainha se alimentar e reproduzir seres mais poderosos. Depois de coletada uma série de informações sobre as formigas quimeras, o grupo parte para a jornada, a **travessia do primeiro limiar**.

**Figura 17: Kaito lidera a jornada, e Gon e Killua o acompanham, deixando para trás o restante da equipe.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Diante das informações sobre um dos locais onde as formigas quimeras estavam, o trio avança no deserto com destino a uma floresta. Kaito é o líder, então ele se posiciona à frente dos demais e corre em direção ao centro da imagem. Já Gon está à direita, e Killua à esquerda. Essa posição pode indicar uma futura separação, em que cada um terá seu próprio destino.

Durante a busca pela mata, o grupo encontra Rammot, uma formiga quimera coelho, que é o primeiro **guardião de limiar** de Gon e Killua. Kaito se surpreende pelo fato de Rammot ter ocultado sua presença e começa a entender que seus inimigos são mais poderosos do que o imaginado.

Kaito avalia que conseguiria vencer Rammot e, então, deixa essa tarefa para Gon e Killua, sendo uma forma de treinamento diante de um **inimigo**. Eles vencem essa batalha, e Rammot é resgatado por uma outra formiga quimera. Gon e Killua enfrentam outros **inimigos** e superam esses **guardiões de limiar**.

**Figura 18: Kaito olhando para Gon e Killua. Eles estão separados pela luz da lua.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

A luz da lua separa Kaito de Gon e Killua, simbolizando o momento da **aproximação da caverna oculta**. Kaito está no claro, representando que, com ele, os personagens terão um mundo em aberto e repleto de novidades, mas, caso fiquem nas sombras, eles não terão mais nada além do que já viveram.

Apesar de ainda não conseguir medir com precisão os níveis de poder das formigas, Kaito sabe que a partir daqui, os perigos são os maiores até então. Ele explica que não existe tempo para que Gon e Killua possam treinar, então, se ainda quisessem prosseguir, a determinação seria a principal arma dos dois. Gon e Killua decidem avançar e cruzam a luz, ultrapassando para um lugar perigoso e novo.

Gon fica grato com os conselhos e ensinamentos de Kaito e destaca que, em sua infância, quem o ensinou os primeiros aprendizados referente à caça foi Kaito, e não seu pai, o que mostra a admiração de Gon e o impacto de Kaito em sua vida, reforçando que Kaito é seu personagem **camaleão**.

Nessa conversa, Kaito diz que um dos seus antigos testes era encontrar o Ging e devolver a licença de caçador dele, mas, quando Kaito encontrou Ging, ele se esqueceu de fazer isso. Kaito entrega a licença para Gon e pede que ele devolva a licença, representando a passagem dos ensinamentos (nesse caso, indicada por um objetivo) do **mentor** para Gon.

O grupo encontra o paradeiro da formiga rainha. Ainda estando extremamente longe, Kaito sente um poder muito acima do das demais formigas quimeras. De imediato, ele ordena que Gon e Killua fujam. Antes mesmo que eles pudessem entender o motivo dessa ordem, Pitou (também chamada de Neferpitou), uma formiga quimera e guarda real (nível de formiga abaixo apenas do rei, personagem que ainda não nasceu), que possui características felinas, ataca o grupo. Por tentar defender e alertar os jovens, Kaito não desvia do ataque e tem seu braço direito arrancado. Pitou se torna o maior **arauto** de Gon.

**Figura 19: Gon furioso.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Os personagens estão de frente com uma **provação**. Gon olha para o braço arrancado do Kaito e entende que o atrapalhou. Seu **mentor** está ferido por ter tentado ajudá-lo. Esse sentimento o consome, fazendo com que fique furioso. Sua aura fica semelhante a chamas, evidenciando a fúria que Gon estava sentindo e representando a presença do arquétipo **sombra** em sua personalidade.

Kaito e Killua sabem que não podem derrotar Pitou. Killua age conforme seu instinto de sobrevivência e entende que a presença dos dois somente irá atrapalhar Kaito. Killua golpeia Gon, que desmaia na mesma hora. Kaito dá uma última ordem: ele pede para que Killua pegue Gon e fuja.

Agora, o objetivo de Gon é outro, sua **travessia do primeiro limiar** se torna o resgate de Kaito. Diante das novas proporções dessa ameaça, alguns dos mais poderosos *hunters* são solicitados para essa missão, inclusive Isaac Netero, o presidente da associação dos caçadores e *hunter* mais forte entre os que foram apresentados. Gon se une a novos **aliados**, e Biscuit retorna ao anime para assumir novamente o papel de **mentora** de Gon e Killua, pois os dois precisam se fortalecer para seguir nessa jornada. O próximo **teste** dos dois é vencer o Knuckle Bine, um caçador **aliado**.

Depois de diversas lutas e derrotas, Gon e Killua começam a se fortalecer. Em certo combate, Gon enfrenta sozinho Knuckle, enquanto Killua tem um embate com Shoot McMahon, um outro *hunter* **aliado**.

Enquanto isso, o rei (posteriormente seu nome é revelado ser Meruem) nasce. Ele é o principal e mais poderoso **inimigo** do arco. Diante disso, os treinamentos precisam ser interrompidos. Knuckle e Shoot se unem ao grupo de

extermínio e vão até o local onde as formigas estão. Gon e Killua não são incluídos na missão.

Gon compreende sua limitação de força e não consegue segurar suas lágrimas enquanto conversa com Killua. Gon chora descontroladamente e lamenta ser fraco. Ele está frustrado por não ter capacidade de ir resgatar Kaito e pede para Knuckle fazer isso. Gon, mesmo contra sua vontade, se depara com uma **recusa ao chamado** de salvar Kaito.

Ao invadir o local onde a rainha está, eles a encontram e outras formigas quimeras. Colt, uma formiga quimera que se torna **aliada** dos caçadores, após ver a maldade do rei, decide ajudar o grupo. Colt pede que os *hunters* salvem a rainha, pois ela ficou gravemente ferida após dar à luz ao rei. A rainha morre, mas uma última quimera nasce. Colt se encarrega de cuidar desse ser.

Knuckle e Shoot retornam com o corpo de Kaito. É revelado que Kaito tinha se tornado um boneco de treino. As formigas quimeras o utilizavam para fortalecer sua habilidade de combate. Kaito estava sob um dos poderes de Pitou; ele havia se tornado uma marionete manipulada de modo automático através das habilidades de *NEM*.

Knuckle e Shoot deixam o corpo de Kaito em um castelo que se assemelha a uma tumba. Ao se deparar com o estado do amigo, Gon se deixa apanhar, até que desvia de um dos socos e abraça Kaito. Mesmo sendo nítido que Kaito estava morto, o protagonista acredita que ele continua vivo e que Pitou podia trazê-lo de volta. Esse abraço representa um pedido de desculpas por ter deixado Kaito sofrer e uma promessa de ajudá-lo, além de fortalecer o espírito inocente do protagonista.

Daqui em diante, Gon irá fazer qualquer coisa para salvar e vingar seu amigo, evidenciando o fato de Kaito ser um personagem **camaleão** na vida do Gon.

Figuras 20 e 21: Gon está nervoso e se distancia do corpo de Kaito, caminhando em direção à escuridão.



Fonte: *Hunter X Hunter*.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Agora o semblante do seu rosto deixa de ser amigável e se torna vazio. Nesse primeiro recorte, é mostrado o rosto do Gon escondido pelas sombras, e seus punhos estão fechados, dando a entender que está sendo consumido por sentimentos negativos e agressivos. Gon define que seu objetivo é salvar Kaito e fará de tudo para conseguir isso. Ao deixar a sala onde o corpo de Kaito ficará, na segunda imagem, Gon está cabisbaixo e caminha em direção à escuridão, indicando que a jornada daqui em diante será sombria e que o protagonista irá ao encontro de sua **sombra**.

Com o objetivo de invadir o novo paradeiro do rei, um dos *hunters* que foram escolhidos para a missão não acredita que Gon e Killua podem ajudar. Morel, um **aliado** e um poderoso e experiente caçador, pede que Gon o ataque como se fosse

atacar quem feriu Kaito. Morel diz que se o golpe de Gon for fraco, ele será substituído por algum outro *hunter*.

Gon caminha calmamente em direção de Morel, que esbanja um físico poderoso e uma força imensa. Acontece uma sequência de imagens em que Kaito é ferido, e o atual estado do seu amigo passa em sua cabeça, resultando em uma completa transformação no semblante do protagonista.

**Figura 22: Gon se preparando para usar sua habilidade.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

As sombras no rosto de Gon e o seu olhar o transformam em outra pessoa. Gon aparenta estar vazio, nada mais importa. Seu rosto está quase todo escuro, mas uma pequena parte da sua face ainda possui luz, mostrando que ele está quase completamente consumido por sentimentos ruins. Morel e todos os demais *hunters* se assustam com o protagonista.

Gon coloca tanta força em seu golpe que Morel fica assustado. Quando Gon está próximo de atacar Morel, Killua se aproxima do protagonista e coloca a mão em seu ombro. Gon logo cancela o golpe, volta a si e pede desculpa ao Morel, pois, segundo ele, seu golpe iria matá-lo.

Gon está apto a prosseguir na missão. Os caçadores invadem o castelo onde as formigas quimeras estão e se dividem conforme sua estratégia: os guardas reais precisam ser separados do Meruem. Gon e Killua ficam encarregados de enfrentar Pitou. Aqui é marcada a **aproximação da caverna oculta**.

Durante a invasão, uma personagem importante para Meruem, uma menina chamada Komugi, fica machucada e correndo risco de morte. Pitou tem um outro poder, ela consegue curar e, por isso, fica encarregada de salvar Komugi, pois esse foi um pedido feito por Meruem.



Figura 23 e 24: Gon encontrando Pitou e, posteriormente, com um olhar vazio.



Fonte: *Hunter X Hunter*.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Após algumas buscas pelo local, Gon e Killua encontram sua **inimiga**. A primeira imagem mostra o protagonista se aproximando de Pitou, e seu corpo e rosto estão cobertos por uma escuridão mesmo estando em uma sala iluminada pela luz da lua, representando sua transformação. Gon está se aproximando da sua **provação**.

Transtornado, Gon se apresenta e diz seu objetivo. Ele está ali para que Pitou salve Kaito, mas ela pede que o herói espere até que a Komugi seja curada por completo. Gon fica mais furioso ainda, sua aura começa a se tornar negra. Ele fica bravo com o pedido e pergunta porque ele deveria esperar, tendo em vista o que ela fez com Kaito.

No segundo recorte, é mostrado que Gon está deixando de ser quem ele é. A sombra dividindo seu rosto mostra que seus atuais sentimentos iriam consumi-lo ao ponto de surgir uma outra pessoa. Alguém frio e inconsequente, assim como seu

olhar vazio representa. Pitou diz que precisa salvá-la e que depois irá ajudar Kaito. Diante dessas palavras, Gon se aproxima da sua quebra.

Gon deixa claro que não liga para o estado da garota. Ele avança em direção a Pitou, e Killua diz que eles podem ter machucado Komugi e pede para deixar que a formiga cure a menina.

**Figura 25 e 26: Gon está entre Pitou e Killua, apontando seu dedo indicador.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Nesse primeiro recorte, é visto um impasse – e a primeira vez que Gon briga com Killua. Gon está entre escutar seu amigo e **aliado** ou atacar sua **inimiga**. Diante dessa decisão, Gon aponta seu dedo indicador para Pitou, porém o dedo também é apontado para o público, jogando a decisão de acreditar se Pitou vai ajudar Kaito após curar Komugi ao telespectador. Na segunda imagem, seu rosto demonstra raiva e tristeza, e ele não consegue se controlar. Gon se decide. Ele vai atacar Pitou. Killua pede para esperar, pois, se ela morrer, Kaito não voltará a ser como era antes. Gon desiste do seu ataque, mas diz que Killua nunca ligou para o objetivo de ajudar Kaito.

Figura 27: Gon se distancia de Killua.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Gon não ataca sua inimiga, mas suas palavras atingem Killua. A imagem mostra o corpo dos personagens cobertos por uma sombra, e Gon se afasta de Killua. Enquanto Gon está caminhando em direção à vingança, Killua está sendo deixado pelo seu melhor amigo. Gon irá esperar Komugi ser curada para que depois Kaito também seja salvo.

O instinto de Pitou compreende que Gon é uma ameaça real contra Meruem. Ela consegue identificar que o protagonista precisa ser eliminado para o bem do rei. Pitou tenta ganhar o máximo de tempo enquanto cura a garota, mas Gon consegue perceber. Seu lado **sombra** se torna cada vez maior, e Gon diz que, se Pitou fizer novamente algo que fosse atrasar o procedimento de cura, ele irá matá-la.

Pitou termina de curar Komugi. Ela e Gon partem em direção ao castelo onde Kaito está. Gon acredita que Pitou disse a verdade quando falou que poderia trazer Kaito de volta. Os dois chegam ao local e encontram Kaito. Pitou retira seu poder de Kaito, e, então, seu corpo cai no chão.

Pitou revela que Kaito havia morrido durante a luta entre os dois e que seu poder serve apenas para curar ferimentos, não sendo possível trazer alguém de volta à vida.

**Figura 28: Gon chorando.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Gon fica sem reação diante do que foi revelado. Por um instante, ele não sente raiva, apenas tristeza. Seus olhos vazios já não conseguem segurar as lágrimas, que apenas escorrem em direção ao chão. Uma escuridão resultante da pouca luz na sala começa a cobrir seu corpo, dando a entender que a obscuridade estava consumindo o personagem.

Gon começa a lembrar dos momentos que teve com Kaito durante sua jornada. Ele entra em colapso. Gon pede por ajuda, pede para alguém salvar Kaito, mas ninguém aparece. Sua mente se divide em dois, enquanto ele culpa a si mesmo pela morte de Kaito. Sua mente, então, transfere esse sentimento para Pitou.

Pitou faz surgir seu poder de cura, e Gon novamente tenta se enganar. Ele pensa que sua **inimiga** tinha mentido sobre a morte de Kaito. Mas essa tentativa de se iludir rapidamente chega ao seu fim, pois Pitou começa a se curar. Pitou revela que precisa matar Gon. Ele não entende e continua tentando negar a ideia de Kaito estar morto.

Diante da sua última **provação**, Gon revela não se importar com mais nada além de vingar Kaito. Ele irá usar tudo que for necessário para atingir seu pico de poder. Gon usa seu *NEM* para despertar sua força máxima. Ele sacrifica seu futuro, sua habilidade de controlar o *NEM* e sua vida para alcançar o auge do seu potencial. Gon atinge uma força imensurável, mas, para alcançar esse poder, ele terá danos irreparáveis.

Figura 29: Gon se transformando.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

A imagem exibe Gon como um monstro. Até mesmo Pitou estava com medo. Ele possui traços semelhantes aos de uma caveira, destacando o possível fim da sua vida após conquistar seu objetivo, e seus olhos são representados como duas esferas brancas que transmitem um olhar sem vida e já sem propósito, além da vingança.

Diante desse poder, Pitou confirma que Gon é uma ameaça contra a existência de Meruem e tenta atacar o protagonista, que desvia facilmente. Ele pede para Pitou segui-lo, pois Gon não quer destruir o castelo onde Kaito está.

Enquanto ambos caminham para dentro de uma floresta, Pitou tenta novamente atacar Gon, que desvia e contra-ataca. Gon usa seu *jan ken guu* inúmeras vezes contra Pitou. Enquanto a mata, Gon cita Kaito e diz que terminou o serviço assim como seu **mentor** havia ensinado. Gon conquista sua **recompensa**: ele vingou Kaito.

Durante a luta, Killua tenta encontrar seu amigo. Ao chegar ao local onde está acontecendo o combate, Killua se depara com Gon, que está praticamente irreconhecível.

Figura 30: Gon com aparência de adulto, chorando, com o sangue de Pitou em seu rosto.



Fonte: *Hunter X Hunter*.

O olhar de Gon e o azul da luz do luar apresentam um clima melancólico. A imagem mostra que, mesmo conseguindo sua vingança, Gon está triste. Matando Pitou ou não, ele continua com o vazio causado pela perda de Kaito.

Mesmo Pitou estando morta, seu corpo ataca Gon, que permite ser atingido no braço direito. O golpe foi capaz de arrancar o braço do protagonista. O ferimento não causa dor, pois Gon se sente igual a Kaito, ambos tiveram seus braços direitos arrancados por Pitou. Gon prende o corpo de Pitou e usa seu *jan ken guu* mais poderoso contra ela

A **recompensa** de Gon não consiste em aprender ou superar algo, mas, sim, conquistar sua vingança. Gon trilha o oposto desse conceito e se destrói por completo.

Gon desiste de encontrar seu pai e, conseqüentemente, do **caminho de volta**. A **ressurreição** de Gon não é representada como uma purificação, pois o protagonista não se considera apto a continuar sua vida depois de ter falhado com Kaito. O mais próximo disso surge com sua vingança sendo cumprida, afinal ela representa a força da sua determinação, algo que seu **mentor** havia ensinado ser fundamental.

As formigas quimeras que permaneceram fiéis a Meruem foram aniquiladas. As que se tornaram **aliadas** e se rebelaram seguiram suas vidas. Os guardas reais foram mortos. Meruem e Netero se enfrentaram, e o rei saiu como vencedor do combate, mas o presidente da associação usou uma bomba nuclear que, através da radiação, envenenou Meruem. Diante disso, Meruem e Komugi morrem nos braços um do outro.

Devido à morte de Netero, todos os caçadores são obrigados a se reunir para realizar uma eleição, cuja sua finalidade é decidir o novo presidente, e, nisso, Ging finalmente aparece. Gon não morreu, mas foi internado correndo risco de morte, e seus ferimentos são irrecuperáveis. Mesmo diante da sua situação, Ging não vai visitar Gon.

Agora sozinho, Killua começa uma nova jornada. Ele precisa ir atrás da sua irmã mais nova, Alluka Zoldyck. Ela possui o poder de realizar qualquer desejo, mas, como contrapartida, ela irá pedir outras três coisas.

Killua consegue tirar Alluka da sua casa e a leva até Gon. Killua entende o poder da sua irmã e consegue usar isso ao seu proveito. Após Alluka restaurar a saúde de Gon – menos sua habilidade de *nem* –, ela pede um abraço de Killua.

**Figura 31: Alluka curando Gon.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

A imagem da cura possui uma tonalidade clara, trazendo a sensação de paz, cura e vitalidade, o que contrasta com o braço de Gon, que representa o oposto. Gon está completamente destruído e com aspecto de alguém que já morreu.

Gon é curado e, posteriormente, recebe a informação sobre a última formiga quimera que nasceu. Esse ser possuía a aparência de uma garota humana, e ela não aceitava o nome que Colt havia lhe dado. Essa menina insistia que seu nome era Kaito. Kaito retornou à vida através da habilidade da rainha.

Depois de saber disso, Gon vai até o salão das eleições e encontra Ging. Sua primeira reação é pedir desculpas por Kaito ter virado uma menina. Gon explica tudo que aconteceu e começa a chorar. Ging o interrompe e diz que Kaito confiou em Gon e, por isso, o aceitou na missão. Ging completa dizendo que os dois foram

culpados pelo que aconteceu e que agora Gon deveria pedir desculpa para Kaito, e não para ele.

Gon escuta o conselho do seu pai e parte ao encontro de Kaito. Depois de uma breve conversa, Kaito agradece por Gon ter vencido Pitou e faz seu último pedido: Kaito quer que Gon retorne para o seu pai. Antes de encontrar Ging e trilhar o **caminho de volta**, Gon tem um último momento com Killua. A amizade entre os dois foi completamente modificada por conta das ações de Gon. Killua agora decide mudar o rumo da sua vida; ele irá se dedicar a proteger sua irmã. Tristes, ambos se despedem e se separam.

Para completar sua **ressurreição**, Gon precisa atingir sua purificação, que será conquistada quando ele encontrar seu pai uma outra vez. Agora, ele precisará escalar uma árvore gigante para merecer esse encontro.

**Figura 32: Gon e Ging no topo de uma árvore gigante olhando o mar.**



Fonte: *Hunter X Hunter*.

Ao lado do pai, Gon admira um mar sem fim, destacando que ainda existe muitas coisas a serem exploradas no universo do anime. A cor azul, nesse caso, pode representar sabedoria, o que combina com o momento, já que Ging começa a transmitir alguns dos seus conhecimentos ao seu filho, inclusive o saber referente ao mundo ser muito maior do que é realmente conhecido pela população.

Gon entrega a licença de caçador que Kaito havia pedido para devolver a Ging. Com todos os seus objetivos concluídos e com o sentimento de missão cumprida, Gon conquista o **retorno com o elixir**.

“Você deve aproveitar os pequenos desvios. Ao máximo. Porque, através deles, você encontrará coisas mais importantes do que aquilo que realmente deseja”, diz Ging Freecss no encerramento do anime.



#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo realizar uma análise do personagem Gon Freecss, do anime *Hunter x Hunter*. Essa pesquisa ocorreu a partir dos arquétipos, jornada do herói e análise de imagem.

Trabalhos como este podem contribuir na formação de personagens mais completos e com histórias envolventes, além de gerar diferentes discussões e reflexões nos diferentes cenários de produtos audiovisuais.

Chegando ao fim desta análise, entende-se que o anime e o protagonista foram apresentados com maestria, pois a pesquisa possui uma série de detalhes e momentos importantes na obra. Para que esse quesito e os demais pudessem ser alcançados, o texto necessitava de um grande corpus documental, o que também foi executado com êxito. O presente estudo possui uma série de autores, pesquisas e diferentes métodos de análise.

Considerando essas ferramentas de análise de personagens, o trabalho também conseguiu executá-las com sucesso. Tanto na jornada do herói quanto nos arquétipos, o desenvolvimento do texto apresenta a contextualização de cada uma das ferramentas e seus pontos são devidamente destacados. Em relação à análise de imagem, foram realizadas diferentes pesquisas em diferentes campos da área, pois, a partir dessa grande abrangência de estudos, era possível trazer também uma grande possibilidade de interpretações.

Tudo que foi apresentado foi fundamentado, e, a partir disso, também se destaca a fundamentação teórica presente no texto, pois ela foi vasta e trouxe liberdade durante a formação das análises e pesquisas.

Mesmo com diversos pontos sendo abordados de maneira eficaz, o presente estudo possui pontos não explorados, que, em um futuro, podem ser melhorados e/ou devidamente abordados.

O trabalho ficou extenso. Inicialmente, a proposta foi abordar a temporada das formigas quimeras, mas, como a jornada inicial de Gon é fundamental para que seu desenvolvimento seja mais nítido, a presente pesquisa se desenvolveu através do anime como um todo. Essa escolha foi feita para que o estudo tivesse todas as informações relevantes. Como contrapartida, o texto atingiu um volume elevado.

Assim como Gon, outros personagens tiveram uma grande evolução dentro do anime. De início, o objetivo do trabalho era analisar Gon e Meruem, o antagonista mais forte do anime. Meruem e os demais personagens da história não foram abordados para que o estudo não se tornasse ainda maior.

Assim como foi feito com *Hunter x Hunter*, existem inúmeros animes que também poderiam ser analisados através da jornada do herói, dos arquétipos e da análise de imagem. Alguns exemplos clássicos são: *Yu Yu Hakusho*; *Os Cavaleiros do Zodíaco*; e *Naruto*. Entre os animes modernos, algumas obras que poderiam ser abordadas são: *Jujutsu Kaisen*; *Kimetsu no Yaiba*; e *Black Clover*.

Vale ressaltar que diversos personagens podem ser trabalhados a partir das ferramentas citadas. Cada personagem e/ou história também possui suas próprias características que devem ser levadas em consideração durante a realização das diferentes análises.

## 5 REFERÊNCIAS

ANAZ, Sílvio Antonio Luiz. (2020). Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, São Paulo, v. 47, n. 54, p. 251-270, jul.-dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2020.159964>. Acesso em: 28 out. 2022.

ANIME. **Sua Pesquisa**, [S.l.], 1 mar. 2022. Disponível em: [https://www.suapesquisa.com/o\\_que\\_e/anime.htm](https://www.suapesquisa.com/o_que_e/anime.htm). Acesso em: 14 ago. 2022.

ANJO NÚMERO 405. **Números dos Anjos.**, [S.l.], 20 jul. 2019. Disponível em: <https://www.numerosdosanjos.com.br/2019/07/anjo-numero-405.html>. Acesso em: 9 set. 2022.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução: Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1998.

FIORIM, José Luiz. Semiótica e comunicação. **Galáxia**, São Paulo, n. 8, p. 13-30, out. 2004. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1390>. Acesso em: 20 ago. 2022.

FORMIGAS QUIMERAS. **Wiki Villains**, [S.l.], [20--]. Disponível em: [https://villains.fandom.com/pt-br/wiki/Formigas\\_quimera#:~:text=As%20formigas%20quimera%20s%C3%A3o%20uma,Ant%20de%20Hunter%20x%20Hunter](https://villains.fandom.com/pt-br/wiki/Formigas_quimera#:~:text=As%20formigas%20quimera%20s%C3%A3o%20uma,Ant%20de%20Hunter%20x%20Hunter). Acesso em: 12 jul. 2022.

GON FREECSS. **Fandom - Hunter x Hunter Book!**, [S.l.], [20--]. Disponível em: [https://hunter-x-hunter.fandom.com/pt/wiki/Gon\\_Freecss](https://hunter-x-hunter.fandom.com/pt/wiki/Gon_Freecss). Acesso em: 12 jul. 2022.

GON FREECSS. **Fandom - Liber Proeliis**, [S.l.], [20--]. Disponível em: [https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Gon\\_Freecss#P%C3%B3s-Apredizagem\\_d\\_e\\_Nen](https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Gon_Freecss#P%C3%B3s-Apredizagem_d_e_Nen). Acesso em: 14 ago. 2022.

HUCHET, Stéphane. Passos e caminhos de uma teoria da arte. In: DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Tradução: Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

JACOBI, Jolande. **Complexo, arquétipo e símbolo na psicologia de C.G. Jung**. Tradução: Milton Camargo Mota. Petrópolis: Vozes, 2017.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Tradução: José Eduardo Rodil. Lisboa, Portugal: Edições, 1994.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Vol. IX/I. Tradução: Dora Mariana R. Ferreira da Silva e Maria Luiza Appy. Brasil: Vozes, 2002.

JUNIOR, Davi. Resenha: Hunter x Hunter - a Torre Celestial. **DaviJunior**, [São Paulo], [20--]. Disponível em: <https://www.davijunior.com.br/post/resenha-hunter-x-hunter-a-torre-celestial#:~:text=Com%20muita%20criatividade%20e%20sem,aprendeu%20a%20gostar%20de%20er>. Acesso em: 14 ago. 2022.

LEMES, Cristiane Gonçalves; GOMES, Nataniel dos Santos. O mundo dos animês: análise semiótica a partir dos estudos peircianos do primeiro episódio de Don Drácula. **Revista Philogos**, Rio de Janeiro, v. 26 n. 76 p. 633-642, jan./- abr. 2020. Disponível em: <https://www.revistaphilologus.org.br/index.php/rph/article/view/471>. Acesso em: 19 abr. 2022.

MARQUES, José Roberto. Você sabe o que é psique? **Instituto Brasileiro de Coaching**, Goiânia, 12 abr. 2018. Disponível em: <https://www.ibccoaching.com.br/portal/voce-sabe-o-que-e-psique/>. Acesso em: 10 ago. 2022.

MARTINI, Bruno Luis. **A jornada do herói em Devil May Cry**. Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social (Habilitação em Publicidade e Propaganda), Centro Universitário da Fundação Assis Gurgacz, Cascavel - PR, 2020.

NASCIMENTO, Joana Godinho. **O mundo animado dos desenhos- antropologia e cultura pop japonesa**. Dissertação (Mestrado em Antropologia, especialização em Culturas em Cena e Turismo), Lisboa, Portugal, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa, 2016.

NEM. **Fandom - Hunter x Hunter Book**, [S.l.], [20--]. Disponível em: [https://hunter-x-hunter.fandom.com/pt/wiki/Nen#:~:text=Nem%20\(%E5%BF%B5%20For%C3%A7a%20Mental\)%20%C3%A9,para%20se%20referir%20%C3%A0%20aura](https://hunter-x-hunter.fandom.com/pt/wiki/Nen#:~:text=Nem%20(%E5%BF%B5%20For%C3%A7a%20Mental)%20%C3%A9,para%20se%20referir%20%C3%A0%20aura). Acesso em: 25 abr. 2022.

NEM BRANCO, NEM PRETO – GON E SUA IDEOLOGIA CINZA. **Anime United**. [S.l.], 16 jun. 2021. Disponível em: <https://www.animeunited.com.br/blog/ultimos-artigos/nem-branco-nem-preto-gon-e-sua-ideologia-cinza/#:~:text=Contudo%2C%20apesar%20de%20ter%20uma,com%20quem%20ele%20mais%20gosta>. Acesso em: 14 ago. 2022.

NORONHA, Fernanda Silva. **Animês e mangás: o vivo e o vivido no imaginário infantil**. Tese (Doutorado em Cultura, Organização e Educação), São Paulo, Faculdade de Educação da universidade de São Paulo, 2013.

O QUE É MANGÁ?. **Mangás JBC**, [Indianópolis], [20—]. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/o-que-e-manga/>. Acesso em: 14 ago. 2022.

PAULA, Leonardo de. Você sabe o que é um mangaká?. **Suki Desu**, [S.l.], [20--]. Disponível em: <https://skdesu.com/voce-sabe-o-que-e-mangaka/>. Acesso em: 14 ago. 2022.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes - conceitos e metodologia(s). Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação - SOPCOM. **Anais do VI Congresso SOPCOM**, [S.l.], abr. 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 5 abr. 2022.

SAMAIN, Etienne. Antropologia, imagens e arte. Um percurso reflexivo a partir de Georges Didi-Huberman. **Cadernos de Arte e Antropologia**, São Paulo, v. 3, n. 2/2014, p. 47-55. Disponível em: <https://journals.openedition.org/cadernosaa/391>. Acesso em: 20 ago. 2022.

SANTOS, Marcelo Moreira. Cinema e semiótica: a construção sígnica do discurso cinematográfico. **Fronteiras - Estudos Midiáticos**, São Leopoldo - RS, v. 13, n. 1, p. 11-19, jan./-abr./ de 2011. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/929>. Acesso em: 11 ago. 2022.

SANTOS, Paulo. **Trajatórias e memórias em Raul Seixas**: matrizes e formação da construção poético-musical da Metamorfose Ambulante (1957 a 1972). Tese (Doutorado em História Social), São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2021.

VIOLA, Thiago Wendt; SCHIAVON, Bruno Kluwe; RENNEN, Anelise Meurer; GRASSI-OLIVEIRA, Rodrigo. Trauma complexo e suas implicações diagnósticas. **Revista Psiquiatria Rio Gd. Sul**, n. 33, v. 1, 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rprs/a/z7vqbpPRD8ZPwsX9MKp6KJw/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 14 set. 2021.

VOCABULÁRIO OTAKU. **Otaku Face**, [S.l.], [20--]. Disponível em: <https://otakuface.wordpress.com/dicionario/vocabulario-otaku/#:~:text=de%20um%20mang%C3%A1.-,Anime%3A,na%20s%C3%A9rie%20original%20do%20mang%C3%A1>. Acesso em: 14 ago. 2022.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Tradução: Ana Maria Machado. Brasil: Nova Fronteira, 1998.

YOSHIHIRO TOGASHI. **Hunter × Hunter Book!**, [S.l.], [20--]. Disponível em: [https://hunter-x-hunter.fandom.com/pt/wiki/Yoshihiro\\_Togashi?so=search](https://hunter-x-hunter.fandom.com/pt/wiki/Yoshihiro_Togashi?so=search). Acesso em: 25 abr. 2022.