



Conceitos junguianos aplicados à análise fílmica: o caso de A História sem Fim

Jungian concepts applied to film analysis: the case of The Neverending Story

Conceptos junguianos aplicados al análisis cinematográfico: el caso de La Historia Interminable

Fatimarlei Lunardelli - USP| São Paulo | SP | Brasil | E-mail: fatimarleil@gmail.com

Maria Alzira de Almeida Pimenta – Uniso | Sorocaba | SP | Brasil | E-mail: maria.pimenta@prof.uniso.br |Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5775-5856>

Resumo: O cinema é um produto da criação humana que desafia a ser decifrado. Vários são os instrumentos usados na tarefa de análise das relações que um filme suscita com outros universos de vivência do ser humano. Este artigo apresenta a análise do filme A História sem Fim (*The Neverending Story*) - uma produção alemã de 1984, dirigido por Wolfgang Petersen, a partir de conceitos da Teoria Junguiana. Como resultado, o processo de individuação, essencial e complexo para qualquer pessoa, vai sendo desvelado na análise dos mitos, dos símbolos e dos personagens que perpassam as cenas poéticas dessa obra de arte atemporal.

Palavras-chave: Cinema. Análise fílmica. Teoria junguiana.

Abstract: Cinema is a product of human creation that challenges to be deciphered. There are several instruments used in the task of analyzing relationships that a film raises with other universes of human experience. This article presents an analysis of the film The Neverending Story - a german production from 1984, directed by Wolfgang Petersen, based on concepts from Jungian Theory. As a result, the process of individuation, essential and complex for anyone, is unveiled in the analysis of myths, symbols and characters that permeate the poetic scenes of this timeless work of art.

Key words: Cinema. Film analysis. Jungian theory.

Resumen: El cine es un producto de la creación humana que desafía ser descifrado. Hay varios instrumentos utilizados en la tarea de analizar las relaciones que una película plantea con otros universos de la experiencia humana. Este artículo presenta un análisis de la película La Historia Interminable (*The Neverending Story*), una producción alemana de 1984, dirigida por Wolfgang Petersen, basada en conceptos de la teoría Junguiana. Como resultado, el proceso de individuación, esencial y complejo para cualquiera, se revela en el análisis de mitos, símbolos y personajes que impregnan las escenas poéticas de esta obra de arte atemporal.

Palabras clave: Cine. Análisis cinematográfico. Teoría junguiana.

• Recebido em 19 de março de 2020 • Aprovado em 13 de maio 2020 • e-issn: 2177-5788
DOI: <https://doi.org/10.22484/2177-5788.2020v46n1p11-38>

Copyright @ 2020. Conteúdo de acesso aberto, distribuído sob os termos da Licença Internaonal da CreativeCommons – CC BY-NC-SA – Atribuição Não Comercial – Permite distribuição e reprodução, desde que atribuam os devidos créditos à publicação, ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

1 Introdução

O maior fascínio do cinema, arte de referência do século XX, está em dar forma para as fantasias que povoam o imaginário humano - ainda mais agora em que a indústria dos efeitos especiais chega a níveis de desenvolvimento nunca concebidos. A história do cinema é um desdobramento de duas correntes estéticas principais: o realismo, tributário da vocação documentária original da imagem em movimento e a liberação do imaginário, para criação de mundos fantásticos. Entre os cineastas que fizeram um cinema poético e claramente aberto para o onírico está o espanhol Luis Buñuel, que procurou fazer de sua obra uma transmutação de dois estados aparentemente contraditórios: sonho e realidade, numa espécie de realidade absoluta, de surrealidade. É conhecida sua utilização da teoria freudiana e o método de associação livre na criação do filme *Um cão andaluz*, em 1929, com Salvador Dalí, em que a dimensão do desejo seria incorporada sem repressão, como se manifesta no inconsciente, sem os filtros do princípio da realidade.

Xavier (2005) apresenta a teórica Maya Deren, figura importante da vanguarda americana dos anos 50, para quem o potencial onírico do cinema deve ser aliado aos conceitos junguianos, mais especificamente aos arquétipos. Ela considerava que os elementos de um filme são formas produzidas por forças organizadas da cultura e da consciência humana e que estariam à disposição do artista moderno para dar forma aos mitos e promover o mergulho nos meandros da subjetividade. Além disso, segundo Xavier (2005), Deren defendia que as formas originais da consciência deveriam prevalecer e a imagem cinematográfica deveria ser o lugar da produção de metáforas que remetem a ideias abstratas. Apoiado em Maya Deren, Xavier (2005, p. 116) observa que "a tela do cinema deve refletir [...] uma imagem-arquétipo coerente em si mesma, contendo sua própria lógica, sem referenciais de espaço e tempo, capaz de criar uma experiência mitológica".

Sendo um produto da criação humana o cinema nos desafia a decifrá-lo. Vários são os instrumentos usados na tarefa de análise das relações que



um filme suscita com outros universos de vivência do ser humano. Para uma interpretação que percorra um caminho no sentido do interior do homem, tentando ver nisso reflexos externos de comportamentos gerais, a psicologia oferece conceitos que são apropriados pelo campo da análise fílmica desde os anos 60, quando essa área de estudos começa a se estruturar na França. Há uma aproximação dominante entre o cinema e as teorias lacaniano-freudianas, sendo exemplar a obra de Christian Metz na abordagem da tela cinematográfica enquanto significante imaginário que se articula com o desejo do sujeito. Ainda hoje é comum a interpretação de filmes pelo viés da psicanálise, operando com conceitos de neurose, repressão, escopofilia e outros, dentro do campo teórico que associa semiologia e linguística, base de formação do campo da Análise Fílmica. O surgimento do cinema e da psicanálise são concomitantes, há uma afinidade de origem entre a arte da imagem em movimento e as teorias freudianas sobre o inconsciente, o desejo e sua repressão. Ocorre que já na época de sua formulação, a teoria freudiana foi confrontada por Carl Jung, um grande pensador da cultura que dedicou sua vida a analisar os processos profundos da personalidade humana.

Jung elaborou uma teoria e método de psicoterapia intitulado Psicologia Analítica. De 1907 a 1913, trabalhou com Sigmund Freud, rompendo o vínculo, entre outros motivos, por rejeitar a ideia da pansexualidade de Freud. Para Jung, conforme Hall e Lindzey (1984, p. 87):

o comportamento humano é condicionado não somente pela sua história individual e racial (causalidade), mas também pelos seus alvos e aspirações (teleologia). O passado, como realidade, e o futuro, como potencialidade, dirigem o comportamento presente.

Em Freud, afirma Hall e Lindzey (1984), há somente uma repetição incessante dos temas instintivos até que a morte intervenha; enquanto que Jung defende que há um processo constante e muitas vezes criador, uma busca de integração e complementação e uma aspiração ao renascimento. Jung considera a personalidade como produto do passado ancestral, de tal modo que o homem moderno é o resultado de experiências acumuladas de gerações passadas, primitivas, inatas, inconscientes e de caráter universal.

Ou seja, há uma personalidade coletiva, racialmente pré-formada. As fantasias humanas são repletas de elementos arquetípicos que nos permitem elaborar positivamente a realidade na medida em que as respeitamos, valorizamos e compreendemos. Esta compreensão deve ocorrer em dois níveis: o pessoal, referente a tomada de consciência de desejos, dificuldades e frustrações; e o coletivo, em que a consagração de manifestações artísticas (como o cinema) revela a concretização de fantasias de mais de uma pessoa ou grupos.

A importância da fantasia para a saúde e equilíbrio da vida psíquica é tema do filme *A história sem fim*, cuja análise é o foco do presente artigo. Lançado, em 1984, há evidências que sua construção narrativa e desenvolvimento temático deram-se a partir de conceitos junguianos de psicologia. A análise pelo viés da psicologia junguiana convida o desdobramento da obra deste ponto de vista.

2 Teoria Junguiana

A abordagem teórica que Jung fez da *psique* humana distingue-se da freudiana no tratamento do inconsciente. Freud considerava que o inconsciente ia se formando a partir de experiências que são reprimidas pelo convívio social e educação. Jung, além do material reprimido, inclui na formação do inconsciente os componentes psíquicos e as percepções dos sentidos subliminares. Considera o Inconsciente uma instância ativa, criadora, que dialoga com a consciência de forma própria, que se faz necessário compreender para um equilíbrio e crescimento psíquico. A defesa que faz desta visão de inconsciente baseia-se na sua constatação de que, não existindo ou cessando a repressão, o inconsciente continua existindo e atuando.

Em seu trabalho clínico, Jung deparou-se com a análise de casos nos quais a investigação do inconsciente trazia para a consciência conteúdos de natureza pessoal e coletiva. Os primeiros são reconhecíveis, seus efeitos, origens, manifestações e são particulares a cada indivíduo. Os conteúdos de natureza coletiva manifestam-se sob forma de arquétipos (categorias



universais herdadas de maneira atávica - formas sem conteúdo). Destas considerações originou-se o conceito de Inconsciente Coletivo: uma instância psíquica comum aos seres humanos independente de sexo, classe social, cultura etc., que juntamente com o Inconsciente Pessoal e a consciência, compõem a *psique*.

A estruturação do conceito de Inconsciente Coletivo fornece a base para a postura dialética com a qual Jung encara a natureza humana. Nas palavras de Jung (1985, p. 34):

A anulação das repressões pessoais traz à consciência, em primeiro lugar, conteúdos meramente pessoais; entretanto já estão aderidos a esses conteúdos, elementos coletivos do Inconsciente, os instintos gerais, qualidades e ideias (imagens), assim como frações 'estatísticas' de virtudes ou vícios em sua proporção média: 'cada um tem em si algo do criminoso, do gênio e do santo'. Assim se compõe uma imagem viva, contendo tudo que se move sobre o tabuleiro de xadrez do mundo: o bom e o mau, o belo e o feio.

Jung (1985) põe em questão, de uma forma que pode e deve ser elaborado criteriosamente, todo determinismo que se tende a encarar a existência, atos e atitudes humanos. A postura dialética se reitera quando define a Sombra, centro do Inconsciente Pessoal, como elemento fundamental de crescimento, criatividade, vitalidade etc, mesmo sendo ela o depositário de desejos, memórias e experiências que não podem manter-se a nível consciente por serem considerados inadequados, imorais etc....

Jung (1985) percebeu e evidenciou o potencial que a Sombra, face obscura da natureza humana, tem, dependendo da maneira que se lida com ela. Pode-se ignorá-la e reprimi-la, então ela estará sempre buscando formas de se mostrar e impor uma convivência não construtiva com o restante da *psiqué*; ou, pode-se conscientizar-se dela e estabelecer um enfrentamento construtivo em que juízos como bom/ruim, bem/mal, certo/errado etc, perdem seus valores absolutos e se relativizam.

O enfrentamento construtivo da Sombra faz parte de um processo complexo e intenso que Jung denominou Individuação ou Auto-desenvolvimento. A Individuação visa um encontro (e aceitação) com o que há de mais íntimo, original e singular em cada ser humano. A efetivação

disso implica no desenvolvimento do Self, Arquétipo central, da ordem e totalidade, constituído a partir de uma relação de integração e complementaridade entre a consciência e o Inconsciente. No centro da consciência está o Ego, que deriva do Inconsciente e dele se separa, passando a defender a estruturação da consciência, a planejar e a organizar nossa vivência. Pode constituir uma dificuldade para o diálogo da consciência com o Inconsciente. Em contrapartida, a consideração e análise dos sonhos é uma prática que possibilita a tomada de consciência do que está contido no Inconsciente ao se tentar compreender suas imagens simbólicas. Além disso, os sonhos têm a função de manter o equilíbrio psíquico total enquanto produzem um material onírico que extravasa e reorganiza emoções intensas e reprimidas. No processo intenso de busca de identidade, além do enfrentamento da face "obscura" do Eu através da conscientização da Sombra, é preciso elaborar a relação com o social e a sexualidade.

Nossa inserção social se dá através da Persona, o arquétipo da conformidade, que exprime o caráter que assumimos nos papéis sociais. É uma máscara coletiva que protege e esconde o self. As pessoas não-individuadas são muito fixadas na Persona. Para a elaboração da relação com o social é preciso o seu desnudamento, ou seja, perceber sua função protetora e mediadora, possibilitando que se evidencie o indivíduo que a usa.

A sexualidade humana tem um componente inconsciente, arquetípico. É uma estrutura psíquica que independe da autoimagem consciente de um indivíduo como homem ou mulher - a Anima, no homem e o Animus, na mulher. A convivência e o equilíbrio entre a identidade sexual natural, biológica e consciente e a sexualidade aposta e inconsciente é o terceiro componente do processo de Individuação. Sobre a Anima e o Animus, Jung (1985, p. 97) escreve:

suas complicações e transformações são ricas como o próprio mundo, e tão extensas como a variedade incalculável do seu correlato consciente, a Persona. Habitam uma esfera de penumbra, e dificilmente percebemos que ambos, Anima e Animus, são complexos autônomos que constituem uma função psicológica do homem e da mulher. Sua autonomia e falta de desenvolvimento usurpa, ou melhor, retém o pleno desabrochar de uma personalidade.

Jung (1985) chama atenção para um dos fatores que dificultam a Individuação: a tendência à imitação. Segundo ele, a imitação é uma faculdade imprescindível para a manutenção da ordem social, das organizações de massa, do Estado etc., mais importante que as leis. Enquanto a imitação serve à organicidade social, os indivíduos que se deixam levar por ela perdem a chance de se individuarem, e encontrarem-se com o que realmente são. Este fato é facilmente observável em nossa sociedade onde a produção em série e a padronização dos bens de consumo parecem seriar e padronizar também os comportamentos, desejos e realizações humanas.

No capítulo que trata da Anima e do Animus, Jung detalha a importância da mãe na vida do homem: "a primeira portadora da imagem da alma é sempre a mãe", [...]separar-se dela é um assunto tão delicado como importante, e da maior significação pedagógica" (p. 84). Esclarece ainda que "o pai protege o filho contra os perigos do mundo externo, representando um modelo da Persona, a mãe é a protetora contra os perigos que o ameaçam do fundo obscuro da alma" (p. 84). Essa importância vai ser um dos componentes principais da trama do filme.

3 Os mitos

Para formular seus conceitos, Jung estudou os mitos, entre tantas outras fontes do conhecimento milenar que foi buscar. Esse caminho foi seguido por outros pesquisadores, como o psicólogo norte-americano Robert A. Johnson, autor dos livros *He* e *She*, que estuda os mitos, valendo-se dos conceitos junguianos para explicar, respectivamente, as psicologias masculina e feminina. Johnson (1996) parte do princípio de que as necessidades básicas do ser humano, tanto físicas quanto psicológicas,

permanecem fixas, embora a forma de serem satisfeitas possa variar no decorrer das épocas.

"Os mitos são ricas fontes de INSIGHTS psicológicos. [...] são produtos da imaginação e experiências de toda uma era, de toda uma cultura"(JOHNSON, 1996, p. 8). Assim, refletem as experiências de toda uma Era, de toda uma cultura. Formam-se gradativamente, à medida em que as pessoas contam e recontam algumas histórias através dos anos. Mitos retratam imagens coletivas, mostram coisas que têm sentidos universais, embora sejam produto da imaginação, e têm aplicação na vida cotidiana. Oferecem a identificação de padrões psicológicos básicos, pois refletem os vários processos psicológicos e espirituais que se desenrolam na *psiqué* humana.

Em sua análise, Johnson (1996) trabalhou com dois arquétipos básicos da Teoria da Personalidade de Jung: o Animus e a Anima. Partindo da constatação científica de que todo homem tem cromossomos e hormônios recessivos femininos, todo homem teria, da mesma forma, um conjunto de caracteres femininos que se constituem num elemento minoritário dentro dele. O mesmo se daria com a mulher em relação aos seus componentes minoritários masculinos. A presença destes elementos, em perfeita harmonia dentro do ser humano, dão o equilíbrio para uma personalidade total. Na abordagem desses arquétipos, Robert Johnson estudou os mitos do Santo Graal, que trata da importância e da dificuldade da luta travada pelo homem para tornar consciente sua feminilidade interior e Eros e *Psiquê*, sobre a psicologia feminina.

3.1 O Santo Graal

Segundo Johnson(1987), O Santo Graal, o Cálice da Última Ceia, é guardado num castelo cujo rei, Fisher King, o Rei Pescador, fora ferido gravemente e permanece deitado em sua liteira e, às vezes, consegue pescar, sendo esses os únicos momentos em que se sente feliz. O Fisher King impera no castelo onde é guardado o Graal, mas não pode tocá-lo nem

ser curado por ele. O bobo da corte profetizara que ele se curaria quando algum tolo, absolutamente ingênuo, chegasse à corte.

Numa região isolada, vive um menino cujo nome é Heart Sorrow, Dor-de-Coração. É Parsifal, jovem simples e ingênuo, criado pela mãe em circunstâncias primitivas, após ter perdido o pai e dois irmãos em lutas de cavalaria. Nos primeiros anos de sua adolescência, ele avista cinco cavaleiros com armaduras brilhantes. Impressionado, decide segui-los e a mãe, apesar da dor da perda, aceita sua partida e lhe aconselha a: 1) respeitar as donzelas; 2) ir à Igreja todos os dias e 3) jamais fazer qualquer pergunta. Depois de andar muito, chega a uma tenda maravilhosa, onde se encontra uma jovem que aguarda o noivo. Parsifal, lembrando-se da mãe, a trata com carinho e come a ceia posta. A moça irrita-se, mas percebendo que se trata de um jovem ingênuo, manda-o embora imediatamente, pois seu noivo está para chegar.

Continuando suas andanças, Parsifal encontra o Red Knight, magnífico cavaleiro vermelho, o melhor da corte do Rei Arthur e sua Távola Redonda, ao qual ninguém vence. Parsifal lhe diz que também gostaria de ser cavaleiro e o Red Knight lhe recomenda que vá à corte de Arthur. Na corte, mora uma donzela que não ria havia seis anos, da qual uma velha lenda dizia que quando ali chegasse o melhor cavaleiro do mundo, ela voltaria a rir. Quando a jovem vê Parsifal, desata a rir, o que muito impressiona a corte. Arthur, então, sagra o jovem cavaleiro. Mas para afirmar sua capacidade, Parsifal quer a armadura e o cavalo do Red Knight. O rei o libera para tentar esta tarefa que todos consideram impossível. Ele, no entanto, reencontra o Red Knight e o mata, provando, desta forma, sua coragem.

Parsifal segue para o castelo de Gournamond, que lhe ensina como ser um verdadeiro cavaleiro. Angustiado para reencontrar a mãe, Parsifal vai embora, levando dois conselhos de seu padrinho: 1) jamais seduzir ou ser seduzido por mulher alguma quando estiver procurando o Santo Graal e 2) quando chegar no Castelo do Graal, perguntar: "A quem serve o Graal?". Parsifal descobre que sua mãe morreu logo após sua partida.



Encontra, então, Blanche Fleur e passa a servi-la. A jovem lhe pede que derrote o exército que mantém seu castelo sitiado. Ele obedece e depois passa a noite com ela, sem, no entanto, tocá-la.

Seguindo viagem, ele encontra dois homens num barco. Um deles, é Fisher King, que convida-o para ir a seu palácio. Lá é servido um grande banquete, o Graal é passado de mão em mão e todos bebem dele. A sobrinha do Fisher King traz a espada e o rei a prende na cinta de Parsifal, que, entretanto, não faz a pergunta recomendada por Gournamond. Na manhã seguinte, vê que todas as pessoas e o castelo desapareceram.

Seguindo, irá vencer muitos cavaleiros e a todos irá mandar à corte de Arthur, onde todos ficam impressionados com um cavaleiro tão corajoso. Querem homenageá-lo, mas não sabem que está acampado bem próximo ao castelo. Ele está sozinho quando vê um falcão atacar três gansos em pleno ar, ferindo um deles; três gotas de sangue da ave ferida caem na neve e Parsifal se lembra de Blanche Fleur. Entra em transe, sendo despertado por Sir Gawain, cavaleiro de Arthur, que o convence a segui-lo até a corte, onde é recebido em triunfo. A alegria termina quando uma donzela tenebrosa irrompe na festa, anunciando a todos os erros de Parsifal e acusando-o pelo mal que assola o reino. Ela manda que os 466 cavaleiros da corte partam sozinhos para tarefas em diferentes partes do mundo. A Parsifal determina que retorne ao Castelo do Graal e faça a pergunta correta. Passam-se anos; Parsifal está amargo, vence cavaleiros sem saber porque. Numa Sexta-feira Santa, acompanha uma procissão até um monge eremita que lhe dá absolvição por seus erros e diz-lhe que volte imediatamente ao castelo do Graal. Chegando lá e fazendo a pergunta, descobre que o Graal serve ao Rei do Graal, que não é o Fisher King, mas um rei que vive no aposento central do castelo, desde os tempos imemoriais. Eternamente reverencia o Graal, existindo entre ambos uma interação e uma comunhão permanentes.

3.2 Eros e Psiquê

Conforme Johnson (1996), em um reino, um rei e uma rainha possuem três filhas, sendo que a mais nova, Psiquê, é uma pessoa belíssima que todos cultuam como se fosse uma deusa, chamando-a, inclusive, de nova Afrodite (a deusa do amor). Psiquê é só idolatrada, mas nunca cortejada. O rei, então, consulta um oráculo, que é dominado por Afrodite, que irada e com muita inveja de Psique, faz uma terrível profecia: a jovem deveria desposar a morte. A moça é, então, acorrentada a uma pedra no alto de uma montanha e lá deixada. Afrodite manda seu filho, Eros, o Deus do Amor, que se transforme em monstro e faça Psiquê se apaixonar. Mas é ele que, espetando-se acidentalmente em uma de suas flechas do amor, apaixona-se por ela, tirando-a daquele penhasco e levando-a para o Paraíso, onde ela jamais deverá fazer perguntas ou olhá-lo no rosto.

O tempo passa e Psiquê é feliz, até que suas duas irmãs, invejosas, insuflam-na a procurar saber quem de fato é aquele marido misterioso que ela possui. Certa noite, com uma lamparina numa mão e um punhal noutra, ela se prepara para matar Eros, achando que ele é um monstro. Mas ao vê-lo e, acidentalmente espetando-se numa flecha do amor, ela apaixona-se por ele, percebendo que ele é um Deus. Tudo, então é perdido e Eros, como havia prometido, voa para longe. Sozinha, Psiquê procura Afrodite para ajudá-la a recuperar o que perdeu. Recebe, então, quatro tarefas difíceis, necessárias para que ultrapasse estágios em sua evolução. Para cumprir as três primeiras tarefas, Psique é auxiliada por formigas, juncos e pela águia de Zeus. Na quarta tarefa, Afrodite ordena a jovem que desça aos infernos para receber das mãos de Perséfone um cofrinho onde ela guarda seu unguento de beleza. Atenta aos detalhes da tarefa, no final, Psiquê resolve abrir o cofrinho para ver o que há dentro. Ao invés de sair o sono da beleza, sai o sono da morte e ela cai no chão desmaiada. Eros vai em seu socorro, recoloca o sono de volta no cofre e leva Psiquê ao Monte Olimpo. Ele fala com Zeus, que concorda em transformar Psiquê em deusa. Afrodite não se opõe e os dois jovens se casam, dando à luz a uma menina chamada Prazer.

4 Análise fílmica

O filme *A história sem fim* (*The neverending story*) é uma produção alemã de 1984, filmado na Bavária. O diretor Wolfgang Petersen escreveu o roteiro com Herman Weigel a partir do *best-seller*, com mesmo título, de Michael Ende, lançado em 1979. Os personagens são: Bastian (Barret Oliver), Atreiu (Noah Hathaway), Imperatriz (Tami Stronach), Pai de Bastian (Gerald McRaney), Livreiro Koreander (Thomas Hill), Homenzinho Teeny weeny (Deep Roy), Elfo Vagabundo da Noite (Tilo Pruckner), Cientista Engywook (Sydney Bromley), Urgl, mulher do cientista (Patrícia Hayes).

Fazer análise fílmica implica em separar as partes do filme e submetê-las à ferramenta teórica escolhida como chave interpretativa.

Nesta etapa, apresentamos uma síntese do enredo que será desmembrado na segmentação analítica: Certa manhã o menino Bastian, órfão de mãe, carente, sonhador e incompreendido pelo pai, se refugia numa livraria para fugir de colegas que o perseguem. Fascinado por histórias, sua curiosidade é despertada pelo misterioso livro *A História Sem Fim*, do qual lhe fala o livreiro Koreander. No momento em que este se afasta para atender o telefone, Bastian pega o livro e se refugia no sótão da escola para lê-lo. Começa, então, uma experiência emocionante.

A história se passa num país chamado Fantasia, cuja existência está sendo ameaçada por uma misteriosa força chamada O Nada. Inicia com o Homem-Pedra, o Vagabundo da Noite, o elegante Teeny Weeny decidindo ir à Torre de Marfim para pedir a Imperatriz que os salve do Nada. Ao chegarem lá percebem que muitas outras criaturas foram com o mesmo objetivo.

Por encantamento do Nada, a Imperatriz está doente e somente o bravo caçador de búfalos Atreiu pode salvá-la. Decidido a ir, Atreiu recebe do porta-voz da Imperatriz um amuleto com o desenho de duas cobras que se entrelaçam, exatamente igual ao símbolo da capa do livro que Bastian lê. Bastian acompanha a trajetória de Atreiu como se ele mesmo estivesse vivendo tudo: fica triste com a morte do cavalo Atar, atravessa o Pântano



da Tristeza, convence Morla a ajudá-lo, é salvo pelo dragão da sorte Falkor, é ajudado pelo cientista Engywook e sua mulher Urgl, atravessa o Portal da Esfinges, enfrenta seu próprio Eu no espelho da verdade, conversa com o Oráculo do Sul, luta com o servo do Nada, Gmork, que o persegue desde o início da jornada até que, ao final, conversa com a Imperatriz e descobre uma verdade maravilhosa.

4.1 Análise dos segmentos

a) Prólogo. Sonho de Bastian

Durante a abertura do filme, como fundo da apresentação dos créditos, vê-se um jogo de nuvens, cores e movimentos que começa difuso e pouco a pouco define-se em formas circulares e espiraladas, enquanto a música dá um tom de vivacidade e grandiloquência. No final dos créditos, um plano próximo de Bastian assustado, despertando em sua cama, induz a conclusão de que as formas e nuvens são parte de seu sonho. Olha para a sua direita, onde estão um retrato, supostamente da mãe, e um relógio. Já neste jogo de olhar há o esboço do conflito que vive: a dificuldade de integrar de forma saudável racionalidade e emotividade, manifestada no conflito realidade/fantasia. Segundo Jung (1985), os sonhos contém informações guardadas no inconsciente. Neste caso, a presença de formas circulares denota o processo de Individuação que Bastian está sendo compelido a viver. É o primeiro sinal de que o conflito tem solução, e é isto que passa a vivenciar. A relação que Jung faz entre processo de Individuação e formas circulares construiu-se a partir de seus estudos de Alquimia e cultura oriental. A mandala, representação da circularidade, significa equilíbrio e ordem, e na teoria junguiana está relacionada com o o Self, estágio final do processo de Individuação, quando o indivíduo se torna pleno, consciente de si mesmo.

b) Diálogo de Bastian com o pai, no café da manhã

Cozinha. Bastian sentado junto à mesa tem dificuldade para abrir um pote. O pai, em pé, preparando sua refeição, percebe a dificuldade e o

auxilia. Repreende o menino porque tem sido displicente com os estudos. Ao mesmo tempo em que toma suco e abre a correspondência, senta à mesa e cobra de Bastian o desinteresse pelas aulas de equitação. Refere-se à morte da esposa (mãe de Bastian) como algo que não pode atrapalhar suas vidas. Em tom formal, sem dar chance ao menino para retrucar, lhe diz para deixar de fantasiar e pôr os pés no chão.

Este segmento evidencia o conflito com a racionalidade, vivenciada por Bastian. Como no mito do Graal, o homem inicia seu processo de Individuação a partir de uma situação de desequilíbrio. Lá, Parsifal não possui o pai, apenas a mãe, que o protege do mundo. Aqui, Bastian não possui a mãe, que já morreu. Ele compensa a falta do elemento feminino em seu universo pelo excesso de emotividade, entregando-se sem restrições à fantasia. Desta forma, entra em choque com o pai, símbolo exacerbado da racionalidade, com o qual não consegue estabelecer um canal de comunicação. O pai até percebe dificuldades práticas, como abrir um pote de vidro, mas não vislumbra a dimensão interior de Bastian, os conflitos que vive em função da perda da mãe.

c) Fuga dos meninos

Rua. Bastian vai para escola e no caminho é abordado por três colegas valentões que lhe perguntam: "Cadê o dinheiro?". Bastian diz que não tem e foge. Os meninos o chamam de "frouxo" e o obrigam a entrar em uma enorme lixeira, num beco. Ao sair, deparando-se com os meninos, sai correndo e entra na primeira porta que encontra. Este segmento mostra a dificuldade de Bastian em lidar com seus pares. Os meninos de sua idade já estão adaptados à dinâmica social, lhe cobram dinheiro, o acuam, e Bastian não consegue dar uma resposta satisfatória, pois está totalmente voltado para seu mundo interior.

d) Diálogo de Bastian com o livreiro Koreander

Para se esconder dos meninos, Bastian entra numa livraria escura, meio lúgubre, onde, meio escondido, se encontra o velho livreiro Koreander, imerso entre estantes de livros. Num primeiro momento, irrita-se com a

invasão de uma criança inoportuna, mandando-o embora. Mas Bastian demonstra sensibilidade e inteligência, referindo uma série de clássicos da literatura infanto-juvenil. Koreander pede que ele se aproxime e começa a interessá-lo pelo livro que tem nas mãos, alertando-o sobre o perigo que esta leitura enseja. Koreander sai para atender o telefone e Bastian pega o livro, com uma capa em que se lê *A História Sem Fim*. Deixando um bilhete que irá devolver o livro, sai correndo, acompanhado pelo olhar afetuoso e conivente do velho livreiro.

Um processo de Individuação só pode ser realizado indo-se para dentro de nós mesmos. É o que Bastian faz, ao entrar na livraria, como se abrisse uma porta para o seu interior. O primeiro personagem que encontra é Koreander, introvertido e perspicaz como o próprio Bastian. Estabelecem um diálogo em que o velho, em tom sábio, assume a postura do pai compreensivo, apesar de sua aparente frieza. Ao contrário do pai de Bastian, Koreander o compreende e ajuda de verdade, assim como o velho ermitão, no mito do Santo Graal, que indica ao jovem Parsifal o caminho a seguir no momento de desorientação. É o Arquétipo do velho sábio, que estimula em Bastian a curiosidade em relação ao livro *A História Sem Fim*, que irá sinalizar as várias fases do processo de Individuação.

e) Subida ao sótão para ler

Bastian vai para a escola, mas não assiste a aula de matemática. Dirige-se ao sótão, onde ficará isolado. Toma precaução de retirar a chave da porta para não ser importunado. Acomoda-se e começa a ler "*A História Sem Fim*".

Depois do encontro com Koreander, o lado fantasioso de Bastian foi estimulado e assistir a aula de matemática fica mais difícil. Apesar de ser considerado uma criança distraída, fora da realidade, previne-se de importunos ao retirar a chave, demonstrando o quanto está atento a pequenos detalhes práticos do cotidiano. A escolha do sótão reitera o seu caminho no sentido da interiorização e de seu percurso solitário.

f) A floresta

As primeiras imagens da história do livro são de uma floresta, no Reino de Fantasia, onde se encontram seres exóticos: o Elfos e seu morcego, o Homenzinho com a caracol de corrida. O ambiente é perturbado com a chegada do gigante Homem-Pedra, em seu automóvel. Ele diz aos novos amigos que está fugindo de sua terra porque um Nada misterioso faz com que tudo desapareça. O mesmo está ocorrendo em todos os cantos de Fantasia. Com o Homem-Pedra a questão da racionalidade é retomada. A pedra significa solidez, assim como a racionalidade é baseada no que é lógico. O desequilíbrio entre o racional e o emocional, em Bastian, é de tal dimensão, que a história na qual mergulha, começa justamente com um símbolo que evidencia este fato.

g) A Torre de Marfim

Juntos, os amigos vão em busca da Torre de Marfim, para descobrir o que está havendo. A torre é uma construção belíssima, luminosa, composta de formas circulares: as escadas, as janelas, o topo etc. Lá estão outros seres exóticos que também estão preocupados com a destruição de Fantasia. Do interior da torre sai um emissário da Imperatriz que fala de sua doença e quem pode salvá-la: Atreiu, um guerreiro das planícies. Há um corte para Bastian, olhando uma figura colada em sua mochila, que identifica como sendo o guerreiro. É o primeiro sinal de identificação de Bastian com Atreiu, principal personagem de A História Sem Fim. Ele já usava em sua mochila, como emblema, uma figura que associou a descrição do guerreiro. Há a reincidência de formas circulares, vistas no Prólogo, na Torre de Marfim, reafirmando o processo de Individuação. O marfim, do qual é feita a torre, é um material nobre que simboliza a eternidade.

h) Atreiu se apresenta para a missão

Chamado como última esperança para salvar o Reino de Fantasia, o guerreiro Atreiu se apresenta diante do emissário da Imperatriz. Todos se surpreendem por ser um menino. Mas como ele reafirma que é o grande caçador de búfalos, aceitam que vá descobrir como impedir a destruição de

Fantasia. O emissário o orienta para que vá sem armas, devendo contar apenas consigo próprio. Atreiu também recebe o símbolo da Imperatriz, o Auri. Neste momento, Bastian interrompe a leitura e olha a capa do livro, na qual está impresso o mesmo símbolo.

O segmento se encerra com Atreiu em seu cavalo Artax, saindo para a missão. No caminho, o Homem-Pedra recomenda cuidado. O surgimento do menino Atreiu é semelhante ao que acontece no mito do Graal: Parsifal é um tolo, um jovem ingênuo, criado distante do mundo, que irá salvar o reino do Fisher King. Ou seja, no processo de Individuação precisamos recorrer aos elementos mais puros e intocados de nossa personalidade, algo guardado no mais íntimo de nós. Atreiu deverá ir sozinho, pois trata-se de um processo solitário. Para enfrentar elementos desconhecidos da personalidade é preciso coragem, por isso o personagem é um guerreiro.

O Auri é um símbolo da Alquimia, nela chamado Uroboros (ou Ouroboros). É uma cobra que morde o próprio rabo, ou duas cobras que mordem uma o rabo da outra, sempre numa configuração circular. Von Franz (1995, p. 90) observa que esse símbolo: "descreve bem os opostos que são secretamente um. É uma espécie de *T'ai chi* europeu, como o símbolo do Yin-Yang". Von Franz reitera que da junção dos opostos origina-se água-mística ou divina (segundo os alquimistas), a qual ela atribui o fluxo vital. Este, com a ajuda do instinto de verdade, faz a vida correr como fluxo significativo, como uma manifestação do Si mesmo, sendo, também, descrita como a pedra filosofal, pois, "a água da vida e a pedra são uma mesma coisa" (p. 134).

i) GMORK

Cenas de relâmpagos. Uma caverna escura onde se esconde um animal aterrorizante, parecido com um lobo, que salta como se fosse atacar. É Gmork, o servo do Nada.

Ele ficará no encalço de Atreiu ao longo de sua missão. Para Bastian, que vive sua Individuação, é a representação metafórica do Arquétipo da Sombra. Ela é um dos três componentes fundamentais (além da Persona e



da Anima) a serem elaborados no processo de desenvolvimento do indivíduo.

j) Pântano da tristeza. Morte de Artax.

Após procurar por todos os lugares algo que indicasse como enfrentar o Nada, Atreiu resolve consultar Morla, que mora no Pântano da Tristeza. No meio da travessia, Artax começa a afundar. Atreiu suplica-lhe que não se deixe levar pela melancolia, pois poderá afundar definitivamente. Apesar de seus esforços, o cavalo morre. O segmento termina com Atreiu e Bastian chorando ao mesmo tempo. Atreiu tem em Artax o único amigo e companheiro nesta jornada e acaba ficando sem ele também.

Na Lógica da Individuação, não há desenvolvimento sem sofrimento. É dolorido crescer, porque é necessário se desfazer de elementos queridos, de grande importância afetiva que, no entanto, atrasam o amadurecimento psicológico. O vazio que se cria é logo ocupado por um novo elemento, que impulsionará o processo. Artax, com seu galope de velocidade limitada, não poderá levar Atreiu aos longínquos lugares onde precisará ir. A morte do companheiro, no entanto, é superdimensionada e mesmo Atreiu quase cai na melancolia mortal.

Esta passagem é análoga ao mito de Eros e Psiquê, em que ela perde o Paraíso, onde era feliz, mas com uma percepção parcial da realidade, para só então ter uma consciência total. Artax também representa a Persona, é ele que define Atreiu como guerreiro, seu papel social do qual precisa se despojar para encontrar-se consigo mesmo.

k) Morla, o ancião

Atreiu encontra Morla, a tartaruga gigante que vive imersa no Pântano da Tristeza. Para conversarem é preciso que ele suba numa árvore. Ela mostra-se indiferente às dificuldades de Fantasia. É agressiva quando o derruba, ao espirrar várias vezes, pois tem alergia a juventude. É pessimista e alheia a tudo, no entanto sabe e diz o próximo passo que Atreiu deve dar: consultar o Oráculo do Sul.

Para ver e compreender toda a sabedoria de Morla, reiteração do Arquétipo do ancião, é preciso amadurecer. A construção de novos valores só acontecerá se Atreiu resgatar um referencial identificado em Morla.

Os novos valores precisam ser conquistados, numa tarefa bastante difícil, como evidencia a atitude resistente de Morla. Por outro lado, ela também pode representar o Ego, Arquétipo da conformidade, que controla todas as nossas experiências, rejeitando o imprevisto, o inusitado. Se o Ego tivesse o comando da personalidade, a vida se tornaria uma mesmice, assim como é a de Morla, onde nada de novo acontece.

l) Bastian decide ir até o fim da leitura

Bastian ouve o sinal da escola indicando o fim das aulas. Ele vê o corredor vazio, as luzes se apagando e retorna para o sótão, ao mesmo tempo em que se ouve barulho de trovões. Chegando ao sótão, pela primeira vez surge um plano geral do lugar, que é cheio de teias de aranha, caixas abandonadas e empoeiradas, animais empalhados, ficando em destaque um lobo. Bastian se assusta com o jogo de sombras e resolve ir embora, retornando em seguida, disposto a não desistir de saber o que está acontecendo com Atreiu.

O lobo pendurado cai e a imagem que se justapõe à de Gmork, o servo do Nada. Aqui temos a imagem mais evidente do Arquétipo da Sombra. Ela está dentro de nós (o sótão em que Bastian se encontra) e acompanha o processo de Individuação (no enalço de Atreiu). O equilíbrio da personalidade não vem da eliminação da Sombra, mas da transformação de sua energia negativa em algo construtivo, a ser incorporado na totalidade do Self.

m) Surgimento de Falkor

A conversa com Morla deixou Atreiu desolado, contagiado por seu derrotismo. Ele acha que não conseguirá chegar ao Portal do Oráculo; que dá acesso ao Oráculo do Sul, quase afundando no Pântano da Tristeza. No

último instante é salvo por Falkor, o Dragão da Sorte, que o livra também das garras de Gmork. Bastian respira aliviado.

Este segmento introduz o elemento místico, a sorte que surge de repente, identificado por Jung no conceito da sincronicidade. A necessidade, o desejo, o pensamento desencadeiam na natureza uma reação provocada pela energia psíquica emitida neste momento. Falkor é a resposta para a necessidade de Atreiu continuar sua missão e Bastian sua Individuação.

n) Amizade entre Atreiu e Falkor

Atreiu desperta, recostado em Falkor, com o qual se assusta e tenta fugir. O dragão percebe e, tratando-o com carinho, faz com que desista da fuga. Imediatamente, estabelecem amizade e o dragão da sorte lhe conta que os 13 mil quilômetros, que representavam a maior dificuldade para Atreiu, já foram percorridos.

O surgimento de Falkor representa um novo estágio no desenvolvimento de Bastian, pois ajuda Atreiu a vencer obstáculos mais difíceis, em substituição ao cavalo Artax. Também há um acréscimo no âmbito afetivo, dado pelo vínculo de amizade que se estabelece.

o) Casal de cientistas

Atreiu olha para dentro de uma caverna, onde se encontra um casal de velhos cientistas. Ela prepara poções mágicas, com as quais curou Atreiu, e ele dedica-se ao estudo do Oráculo do Sul. Os três conversam e Engywook discute com a mulher para que agora deixe-o conduzir Atreiu até o Oráculo do Sul. Leva-o até um mirante onde observam juntos um cavaleiro, de belíssima e reluzente armadura, ser fulminado pelos raios emitidos pelas esfinges do portal que dá acesso ao Oráculo. São duas formas femininas.

A necessidade de individuar-se tem origem no desequilíbrio entre racionalidade e emotividade. No estágio em que Bastian se encontra, a racionalidade, representada pelo cientista, já pode ser integrada

positivamente, de forma a auxiliá-lo: Engywook informa Atreiu do desafio das esfinges. A única forma de ultrapassá-las é confiando no seu próprio valor. De nada adianta uma aparência de segurança, simbolizada pelo guerreiro bem vestido, se esta não existe no íntimo.

p) A travessia

Atreiu decide atravessar o Portal. Aperta o Auri em suas mãos e se enche de coragem. Durante a travessia se assusta com a visão do cavaleiro fulminado. Fraqueja. As esfinges começam a abrir os olhos, Bastian e Engywook torcem por Atreiu, que sai em disparada e consegue escapar.

As esfinges são as primeiras manifestações da Anima que terá de ser encarada mais adiante. Passar pelo Portal sem ser morto representa ter seu valor reconhecido pelo feminino que as esfinges simbolizam.

Esta passagem é explicada pelo mito de Eros e Psiquê, quando Psiquê descobre que Eros é um deus, ao iluminar seu rosto. Na análise de Johnson (1996), isto quer dizer que todo homem, para estar consciente de seu valor, precisa que este seja reconhecido por uma mulher: companheira, esposa, mãe etc. O equilíbrio e bem-estar emocional do homem dependem do reconhecimento de sua Anima. Alguns, inclusive, só conseguem se sentir reconhecidos através da Anima.

q) Espelho

Após passar pelo Portal do Oráculo, Atreiu se defronta com o seu próprio Eu, no Portal do Espelho Mágico. Mesmo quem é bondoso pode ver que é cruel, o homem bravo pode descobrir que não passa de um covarde. A maioria dos homens foge gritando de seu próprio Eu.

Aqui Atreiu vê no espelho a imagem de Bastian e ambos se olham nos olhos. A cena corta para Bastian que joga o livro longe. Fica claro e inquestionável a identificação entre os dois. Um guerreiro que é um menino sensível, vivendo uma fase de emoções confusas e um menino que tem

dentro de si um guerreiro forte e corajoso, capaz de vencer as dificuldades. Eles são um só, vivendo um paradoxo que poderá destruí-los ou salvá-los.

r) As esfinges falam

Atreiu se dirige as esfinges do Oráculo do Sul. Ao se aproximar elas dizem para que não tema, pois não lhe farão nenhum mal. Atreiu quer saber o que salvará Fantasia. Elas dizem que a Imperatriz precisa de um novo nome, que deverá ser dado por uma criança humana, que está além da fronteira de Fantasia. O Nada começa a destruí-las, elas pedem urgência a Atreiu, que sai correndo, chamando Falkor. Como manifestação da Anima, as esfinges dão informações que auxiliam no processo de Individuação.

s) Bastian pensa no nome da mãe

Bastian aparece olhando o céu pela janela do sótão, sonhador, pensando que o nome de sua mãe é maravilhoso. Lamenta não perguntarem a ele para resolver o problema de Fantasia.

Novamente a evidência de que o Arquétipo da Anima é o motivo de desequilíbrio psicológico de Bastian, em conflito com todo o seu conjunto feminino. Por isso, sequer pronuncia o nome da mãe; sonha em relação a ela e não a trata realisticamente. Tanto o homem quanto a mulher precisam se relacionar bem, em harmonia, com seu conjunto oposto, sob pena de jamais alcançar o Self, a totalidade, o ponto de chegada no processo de Individuação.

t) Conversa com o homem-pedra

Atreiu e Falkor procuram as fronteiras de Fantasia e chegam ao Mar das Possibilidades. Uma tempestade provocada pelo Nada derruba Atreiu, que se perde de Falkor e cai numa praia deserta. Lá, encontra o Homem-Pedra. Ele diz que apesar de ser grande e forte, não conseguiu deter o Nada; chora e está triste porque não salvou Fantasia e seus amigos: o Elfos e o Homenzinho. Ambos consolam-se: Atreiu dizendo que a falha é sua,



pois tinha a missão de salvar Fantasia, e o Homem-Pedra lembrando que pelo menos ele, Atreiu, tentou.

Aproximando-se o desfecho do filme, a racionalidade simbolizada pelo Homem-Pedra é retomada, destacando sua limitação. Ela avalia, pondera, mas sozinha não resolve; da mesma forma que a intuição, imaginação e emotividade isoladas não resolvem. Von Franz (1995) associa a emoção ao fogo e, da mesma forma como o fogo gera luz, a emoção faz a consciência evoluir.

u) Atreiu enfrenta Gmork

Atreiu chega a umas ruínas, em cujas paredes estão desenhadas todas as etapas pelas quais passou em sua missão, destacando-se personagens de cada fase. De repente, saindo de sua imagem na parede, surge Gmork, pela primeira vez visto frente a frente. Eles dialogam.

Atreiu se diz guerreiro, mas admite que não sabe como enfrentar o Nada. Gmork, então, lhe diz que Fantasia não tem fronteiras, pois é o mundo da fantasia humana, é parte do sonho e da esperança da humanidade. Está morrendo porque as pessoas começaram a perder seus sonhos e esperanças. O nada, o vazio que resta, fica cada dia mais forte, pois as pessoas que não tem esperança são fáceis de ser controladas e quem tem o controle tem o poder.

Atreiu, então, pega um pedaço de pedra pontudo e enfrenta Gmork, matando-o. A cena seguinte é de Falkor pegando o Auri, no fundo do Mar das Possibilidades, onde caiu quando ele e Atreiu chegaram ao local.

Gmork é o Arquétipo da Sombra, que Jung identifica como o lado animal do indivíduo, de caráter primitivo, contendo a agressividade. Assim como a Anima (ou o Animus) é difícil de incorporar. Para o enfrentamento do lado escuro da personalidade é preciso já ter chegado a um bom nível de compreensão de si próprio, por isso a revisão das etapas, antes do encontro com Gmork. É preciso estar fortalecido, só aí será possível tirar da Sombra elementos positivos.



Gmork-Sombra informa a Atreiu coisas que ele não sabia, essenciais para o seu sucesso. A Sombra não deve ser eliminada na Individuação, mas utilizada no que tem para oferecer ao equilíbrio saudável da personalidade. É um momento crucial, que requer coragem e o uso de instrumentos de apoio.

Até este momento Atreiu não havia necessitado de armas, mas agora soube transformar uma lasca de pedra em punhal. É um símbolo masculino que denota coragem. A mulher recebe de seu Animus a coragem que precisa. O segmento termina com a retomada do Auri, símbolo da Individuação de Bastian, cuja personalidade está desequilibrada pelo conflito com seu conjunto feminino. Por isso o Auri caiu no mar, num dos momentos mais difíceis da Individuação. O mar, a abundância de águas, representa a feminilidade primeva, fértil e maternal. É Afrodite, nascida das águas oceânicas, Deusa da Feminilidade original.

v) Imperatriz e Atreiu conversam

Falkor recolhe Atreiu quando o Nada está destruindo totalmente Fantasia. Vagam pelo espaço procurando algum sinal de vida. Encontram a Torre de Marfim, onde a Imperatriz os espera. Atreiu desculpa-se por falhar. A Imperatriz responde que a missão foi cumprida: ele trouxe o menino humano.

Atreiu revolta-se ao saber que ela tinha conhecimento, desde o princípio, do que era necessário ser feito. Enquanto conversam, informa a Atreiu que o menino está presente, ouvindo tudo.

Aparece a imagem de Bastian, surpreso por saberem de sua existência. O Nada continua sua destruição. A Imperatriz diz que Bastian não percebe que já faz parte da História Sem Fim e como ele vivencia a aventura de Atreiu, outros meninos participam de sua experiência. Ele reluta em acreditar que a história de Atreiu é a sua própria história; tem medo de perder definitivamente o vínculo com a realidade ("preciso manter os pés no chão"). Atreiu cai e a Imperatriz, chorando, dirige-se diretamente



a Bastian, pedindo-lhe que faça o que sonhou: pronunciar o nome da mãe, salvando-os.

Vencendo o medo, Bastian vai até a janela e grita o nome da mãe. A única parte de Fantasia que não foi destruída é a Torre de Marfim, símbolo o processo de Individuação e o material de que é feita, a eternidade.

Dentro da torre está a Imperatriz, que aparece pela primeira vez, apesar de ter sido referida várias vezes. O contato de Bastian com a Anima acontece de forma gradual. Começou com a travessia do Portal do Oráculo, quando reconheceu seu valor; seguiu-se o diálogo com as esfinges, que lhe deram informações para encaminhar a solução do problema e, finalmente, o encontro com a Imperatriz. Agora, Bastian deve assumir sua emotividade, seu lado feminino, pronunciando o nome da mãe para o mundo, vencendo o medo de sair da realidade.

x) Bastian conversa com a Imperatriz. Final

Após Bastian ter gritado o nome da mãe, a tela se escurece e aparecem apenas ele e a Imperatriz, um diante do outro, conversando.

Ela tem na mão um grão de areia brilhante, tudo o que restou do reino, a ser reconstruído a partir dos sonhos de Bastian. Ela lhe dá o grão de areia e o instiga a fazer pedidos, quantos quiser.

O primeiro desejo é voar com Falkor, que de imediato se realiza. Eles sobrevoam Fantasia e é como se o Nada nunca tivesse existido. No segundo pedido, Bastian e Falkor vão até a cidade e perseguem os meninos que o obrigaram a fugir no começo. Após assustá-los, eles se perdem no céu, deixando os garotos surpresos para trás. O filme termina. Este segmento é a metáfora da morte psicológica, da passagem de um nível limitado de consciência para outro, amplo. Para iniciar uma nova vida é preciso se desfazer da anterior.

Finalmente em harmonia com seu conjunto feminino, Bastian receberá da Anima a porção de feminilidade exata para sua vida, então em equilíbrio saudável.

O grão de areia brilhante é a porção ideal de luz que Bastian necessita, é a dose perfeita de imaginação. O mito de Eros e Pisquê fala da sabedoria da mulher no uso da luz, símbolo masculino, ligado a luminosidade cósmica do sol. Psiquê se vale do facho de uma lamparina para descobrir o rosto divino de Eros, conquistando para si própria um novo nível de consciência.

Para que Bastian possa viver em harmonia basta apenas a luz de um grão de areia que a Imperatriz, sua Anima, lhe dá. Tendo incorporado seu conjunto feminino, saberá dosar a fantasia em sua vida. Não se trata de negá-la, mas de se relacionar bem com ela, trazendo-a para o cotidiano. Com ela, Bastian conquista a masculinidade ao enfrentar os meninos dos quais fugiu no início do filme. Eles simbolizam o Red Knight, o cavaleiro vermelho que Parcifal enfrenta no mito do Santo Graal para ser reconhecido cavaleiro. Em termos de psicologia masculina, é a conquista da masculinidade. Vencida a luta interior, o conflito com a feminilidade, Bastian também vence a luta exterior.

4 Considerações finais

Morin (1956), em *O cinema ou o homem imaginário*, chamava atenção - em sua busca por responder o que é o cinema - para a dimensão imaginária que faz a passagem da simples máquina de reprodução de fotogramas que era o cinematógrafo, para o dispositivo discursivo que é o filme em sua interação com o espectador.

O charme da imagem cinematográfica, conforme Morin (1956), é a liberação do imaginário a ela inerente; imaginário entendido como o lugar comum da imagem e da imaginação, como prática mágica espontânea do espírito que sonha. O significado que o cinema adquiriu para as sociedades modernas deve-se ao fato de mobilizar a dimensão mágica do ser humano, do *homo demens* criador de fantasmas, mitos e magias, necessário para o equilíbrio humano, ao lado das dimensões *faber*, pela qual fabrica os instrumentos necessários para a existência e a dimensão *sapiens*, racional, que o mantém em conexão com a realidade. A análise de *A História sem*



fim pela Teoria Analítica de Carl Jung, identificando seus conteúdos arquetípicos, demonstrou a propriedade do argumento de Morin.

O filme convida ao mergulho na magia, envolve o espectador numa narrativa de suspense e expectativa, com a qual pode se identificar e elaborar processos psicológicos pessoais. Essa é uma das razões que faz do cinema uma forma artística de interesse para várias correntes da psicologia, que encontram em filmes recursos de apoio terapêutico capazes de mobilizar lembranças e emoções particulares.

Um filme é uma estrutura fechada que se abre nas várias leituras e interpretações do espectador. Produto exemplar da indústria cultural, o cinema mobiliza a fantasia. Maffesoli (1984) entende que o fantástico, o imaginário, a ficção são a parte sombra que atua no social e o cinema é a cristalização, a concretização dessa sombra. Sendo assim, protege contra a onipotência e/ou os mecanismos do controle social. Analogamente, Jung (1985) considera que o Arquétipo da Sombra pode e deve se integrar de forma a propiciar o desenvolvimento e a plenitude, na dinâmica social. E que a sombra, o imaginário, o fantástico, a ficção, enfim, os desdobramentos da fantasia também são fundamentais para o equilíbrio das relações sociais.

Maffesoli (1984) fala em proteção contra a saúde das relações sociais, enquanto um estágio tal que, mesmo que não altere diretamente as desigualdades decorrentes de contingências políticas e econômicas, possa se vislumbrar progressos. Como isto ocorreria? A partir do momento em que a instância cultural, tão importante e extremamente interligada com a econômica e a política, seja forte e determinante.

Na sociedade contemporânea, hiperconectada e globalizada, a cultura alcançou uma dimensão central inédita na história exigindo um olhar crítico e seletivo. O exemplo de *A História sem fim* é seu conteúdo universal, que seduz com o seu universo mágico e onírico que liberta e dá vasão às fantasias humanas. Contra o entorpecimento da massificação que aliena o sujeito, o filme é um exemplo da importância de se dar vasão à criatividade, pelo exemplo da criança que constrói uma rica experiência de vida com um

simples livro, lido num sóto. Assim como Jung propõe a busca da totalidade pela reunião das várias instâncias da *Psiquê*, o ser humano, agindo no âmbito social, também deve fazer a integração do conhecimento das várias áreas.

Referências

HALL, Calvin; LINDZEY, Gardner. **Teorias da personalidade**. São Paulo: EPU, 1984. v. 1/2

HISTÓRIA SEM FIM. Filme. Diretor Wolfgang Petersen. Produção Bernd Eichinger/Bernd Schaefers. Distribuição Warner Bros. 1984. DVD. 94min.

JOHNSON, Robert A. **She**: a chave do entendimento da psicologia feminina. São Paulo: Mercuryo, 1996.

JOHNSON, Robert A. **He**: a chave do entendimento da psicologia masculina. São Paulo: Mercuryo, 1987.

JUNG, Carl G. **O eu e o inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1985.

MAFFESOLI, Michel. **A conquista do presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio d'Água, 1956.

VON FRANZ, Marie Louise. **Alquimia**: uma introdução ao simbolismo e a psicologia. Barcelona: Edições Vaga-Lume, 1995. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/n1055>. Acesso em: 19 out. 2019.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005. Disponível em: <https://revistadesvioblog.files.wordpress.com/2018/03/ismail-xavier-o-discurso-cinematogrc3a1fico.pdf>. Acesso em: 19 out. 2019.