

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
**GEEK**

ISSN: 2675-5084

jan.- jun. 2021
volume 3, número 5



Revista Multidisciplinar de Estudos

NERDS/GEEK

ISSN: 2675-5084

v.3, n. 5

Pareceristas que atuaram nesta edição:

Me. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Me. Cláudia Fusco

Me. Gustavo Montalvão Freixo

Me. Vagner Viera de Souza

Me. Otacílio Lopes de Souza da Paz (UFPR)

Dr. Adail Ubirajara Sobral (FURG)

Dra. Denise Castilhos de Araújo (UNISINOS)

Dr. Elidiomar Ribeiro da Silva (UNIRIO)

Dra. Carolinne Mendes da Silva (USP)

Grad. Khala Anderson de Oliveira Gomes (UFMT)

Me. Carlos Humberto Ferreira Silva Júnior (UNESP)

Me. Deborah Cunha Theodoro (UNESP)

Dr. Alex Sander da Silva (UNESC)

Dr. Gilmar Adolfo Hermes (UFPEL)

Dr. Mario Marcello Neto (CSJ)

Dra. Carina Bertozzi (UNOPAR)

Dra. Christiane Lima Barbosa (UFF)

Dra. Rogeane Moraes Ribeiro (FAMETRO)

Me. Gabriel Darcin Alsouza (UEL)

Me. Luiz Fernando Wlian (UNESP)

Dr. Adriano Clayton da Silva (UNICAMP)

Me. Pedro Yukio de Barros Hamaya (USP)

Me. Rita de Cassia Scocca Luckner

Dr. Diego Genu Klautau (FEI)

Me. Ana Paula Veloso Silveira Teodoro Rodarte (UNESP)

Me. Ingrid Adrielle de Souza Freitas Santana (FURG)

Dr. Gelson Vanderlei Weschenfelder (FEEVALE)

Dr. Andityas Soares de Moura Costa Matos (UEPG)

Me. Tiago Nilo (UNISINOS)

Editores:

Fábio Ortiz Goulart (FURG)

Me. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
 **GEEK**

ISSN: 2675-5084

v.3, n. 5.

Endereço para correspondência:

Universidade Federal do Rio Grande - FURG

Liber Studium - Laboratório de Arqueologia do Capitalismo
da Universidade Federal do Rio Grande

Av. Itália km 8 - Carreiros - Rio Grande, RS. CEP 96203-900

E-mail da revista: revistaestudosnerds@furg.br

Ficha Catalográfica

R454 Revista multidisciplinar de estudos *nerds/geek* / Liber Studium –
Laboratório de Arqueologia do Capitalismo da Universidade Federal
do Rio Grande. – v. 3 n. 5 (jan. - jun. 2021). – Rio Grande: [FURG],
2021.

Semestral.

E-mail da revista: revistaestudosnerds@furg.br

Disponível em: revistaestudosnerd.wixsite.com/estudosnerd

v. 1 n. 1 (jan - jun. 2019).

ISSN: 2675-5084

1. Divulgação Científica 2. Estudos *Nerds* 3. Cultura de Massa
I. Liber Studium – Laboratório de Arqueologia do Capitalismo. II. Título.

CDU 008:316.774

Catálogo na Fonte: Bibliotecário José Paulo dos Santos CRB 10/2344

As matérias, artigos e demais produções que compõe a revista são de inteira responsabilidade de seus/suas respectivos/as autores/as. Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte.

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS



GEEK

ISSN: 2675-5084

v.3, n. 5

Sumário

OS HERÓIS E O MANGÁ: O Arquétipo de Superman em My Hero Academia 4

A GEOPOLÍTICA POPULAR DE MARCELO D'SALETE COMO UMA FORMA DE SE PENSAR O CONHECIMENTO GEOGRÁFICO DECOLONIAL 13

A SEMIÓTICA DO SÁBIO: Uma análise da constituição da jornada de Piccolo em *Dragon Ball Z* 22

WAKANDA PARA SEMPRE: Cinema, Educação e Negritude 35

FASCISMO VIRTUAL, ÓDIO E... MEMES: Discurso de ódio e fascismo na /pol/ 43

Uma análise sobre situação jurídica das esferas do dragão na obra "Dragon Ball" de Akira Toriyama, sob a ótica do ordenamento jurídico pátrio 58

O JOGO COMO APRENDIZADO: Serious Games para o ensino de jornalismo 69

GÊNERO E SEXUALIDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O relato de uma experiência docente e discente 80

Neon Genesis Evangelion e a resignificação do tecno-orientalismo pela sociedade japonesa .. 92

Walisson Oliveira Santos

Graduado em Jornalismo pelo Centro Universitário Funorte - UNIFUNORTE. Pós-graduando em Marketing e Comunicação Empresarial pela Faculdade do Leste Mineiro - Faculeste.

Email:

walissonoliveira.jornalismo@gmail.com

Elpidio Rodrigues da Rocha Neto

Graduado em Jornalismo pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Professor e Coordenador do Curso de Jornalismo do Centro Universitário Funorte - UNIFUNORTE.

E-mail: elpidio.rodrigues@funorte.edu.br

OS HERÓIS E O MANGÁ: O Arquétipo de Superman em My Hero Academia

Resumo: Este artigo busca estabelecer uma relação entre o Superman da história em quadrinhos da *DC Comics* e o personagem All Might do mangá *My Hero Academia*, por meio da análise do arquétipo de herói. O objetivo foi encontrar características essenciais na construção do herói japonês como representação oriental do Superman. A metodologia adotada para o estudo do mangá foi análise de conteúdo, conceituada por Bardin (2015), como procedimento de análise mais adequada conforme a temática abordada e o método narrativo de diálogo interior, de Brait (2011). Com base nos estudos dos arquétipos de herói, foram encontrados laços intrínsecos com os heróis famosos dos quadrinhos.

Palavras-chaves: Histórias em Quadrinhos; Mangá; My Hero Academia; Arquétipos.

THE HEROES AND THE MANGÁ: The Superman Archetype in My Hero Academia

Abstract: This article seeks to establish a relationship between Superman from the *DC Comics* comic book and the character All Might from the manga *My Hero Academia*, through the analysis of the hero archetype. The objective was to find essential characteristics in the construction of the Japanese hero as an oriental representation of Superman. The methodology adopted for the study of the manga was content analysis, conceptualized by Bardin (2015), as the most appropriate analysis procedure according to the theme addressed and the narrative method of inner dialogue, by Brait (2011). Based on studies of hero archetypes, intrinsic ties with famous comic book heroes have been found.

Keywords: Comics; Mangá; My Hero Academia; Archetypes.

Submissão: 05/11/2020

Revisão: 07/06/2021

Aprovado: 03/08/2021

Publicação: 07/08/2022



1. INTRODUÇÃO

O crescimento das editoras de histórias em quadrinhos (HQs) estadunidenses têm influenciado diretamente o mercado de super-heróis e as demais produções culturais relacionadas ao universo nerd/geek. As diversidades presentes nos espaços das HQs, cada vez mais, aproximam-se com a dramaticidade da realidade ao apostarem em personagens provenientes de diferentes partes do mundo. Logo, revisitam culturas que não são retratadas costumeiramente. Nas salas de cinema e na televisão, por exemplo, projetam a magnitude e a fantasia da cultura americana, onde o espetáculo em cartaz é a vida e a idealização de heróis.

Aderindo ao crescimento sem precedentes de produtos culturais modernos, o Japão revolucionou a produção nos setores de informática, eletrônica, robótica e nanotecnologia. Com isso, o país viabilizou a mudança de valores da sociedade tradicional, além de proporcionar a exportação de elementos que formam a indústria nipônica: desenho (estilo mangá); *origami* (dobraduras em papel); *cards* (jogos de cartas); *Super Sentai* ou *live-action* e animês; exibição de filmes *tokusatsu*; concursos de videogames e músicas; e, principalmente, apresentações teatrais e desfile de *cosplay* (NETO, 2017).

No palco contemporâneo, o mangá *My Hero Academia* (*Boku no Hero Academia*) tem ganhado destaque global desde a adaptação para uma série de animê, em 2016 – ao apostar no arquétipo de herói. A animação *shonen* foi recepcionada positivamente pelos fãs de super-heróis e pela mídia televisiva, visto que buscou inspiração em elementos tirados das histórias em quadrinhos de super-heróis, tais como a estética criativa e profunda de seus personagens. Sua premissa é a de um mundo no qual 80% da população desenvolveu alguma categoria de superpoder (*quirk*), e há escolas preparatórias para alunos que querem se tornar super-heróis.

As semelhanças do mangá com o universo dos quadrinhos de super-heróis ocidentais tornam-se visíveis, ao partilharem do conceito de “símbolo da paz”. Entre os personagens de *My Hero*

Academia, os heróis profissionais utilizam seus superpoderes para proteger à população mundial de vilões, desastres naturais, ou qualquer outra categoria de perigo. Dessa forma, All Might (Toshinori Yagi) é considerado a representação oriental do Superman (Clark Kent). Além disso, ambos apresentam traços específicos da jornada e arquétipo de herói, como será acentuado mais adiante neste artigo.

Conforme Sato (2007), historicamente, há uma identificação de elementos heróicos da mitologia grega em animês de sucesso na atualidade. A autora aponta ainda que esse “culto aos deuses” alavancou vários *best-sellers* no ocidente e é uma das tradições nipônicas. Logo, o artigo propõe uma análise do personagem All Might, de *My Hero Academia*, sob a perspectiva junguiana dos arquétipos, observando-o como arquétipo do Superman – super-herói fictício de história em quadrinhos estadunidense publicado pela *DC Comics*. Buscou-se elencar a contribuição do arquétipo na construção das narrativas do mangá; características presentes no personagem; e o modo como ele traz, ao mangá, a cultura e a sociedade japonesa em cena.

2. OS QUADRINHOS E A JORNADA DO HERÓI

As HQs de heróis são um dos principais ramos da indústria de entretenimento norte-americana. Encontram lares em quase todas as mídias sociais e conquistam o mundo através das histórias por uma parcela considerável de público, primordialmente jovens e adultos (LIMA; LIMA; BONIFÁCIO, 2019). Nesse sentido, as editoras se estabeleceram mundialmente como precursores na criação de multiversos, universos paralelos e/ou realidades alternativas, para a construção da vida de seus heróis, com origens muitas vezes mitológicas e aventuras épicas repletas de metáforas – uma vez entendidas pelos leitores, tornam-se muito relacionáveis, como, por exemplo, as aventuras do Superman.



Entende-se por histórias em quadrinhos (RAMOS, 2012), um sistema de signos e símbolos que articulam significados. Estes são resultantes das produções em um mesmo espaço geográfico ou no interior de uma mesma sociedade em contextos regionais específicos, com seus elementos e características.

Conforme explica Reblin (2011), além de informar e entreter, a importância dos quadrinhos se concentra no poder de representatividade, no grau de comunicabilidade que o retrato configurado apresenta e na capacidade hermenêutica do destinatário. O autor complementa que “as histórias em quadrinhos foram consagrando seu lugar no mercado, não demorou para surgirem quadrinhos para todas as categorias de gosto: ao lado das histórias infantis, havia as histórias de ficção, (...) e, claro, os quadrinhos de super-heróis” (REBLIN, 2011, p. 122). Ramos (2012) ressalta que os quadrinhos estabelecem a aproximação com a realidade:

Os (...) quadrinhos precisam estar sempre muito bem sintonizados com seu público leitor para que o mecanismo de troca de percepções entre emissor (autor, desenhista) e receptor (leitor) reflita a realidade e o cotidiano. (...) Eles assumem também um papel importante como possíveis formadores de conceitos e opiniões, porque são capazes, em sua obra, de empregar percepções e interpretações do pensamento subjetivo. Essas noções, quando em sintonia com a realidade do leitor, permitem a ele reforçar conceitos e conhecimentos previamente adquiridos ou mesmo refletir acerca do que está sendo veiculado, podendo então expressar o seu acordo ou dissonância com a realidade retratada nos quadrinhos (RAMOS, 2012, p. 9).

Ainda segundo Ramos (2012, p. 3), a grande parte dos leitores desconhece que no universo das histórias em quadrinhos, há “certo grau de verossimilhança, isto é, coerência ou semelhança entre o texto e a realidade”. Roberto (2017) complementa:

Nas histórias em quadrinhos, a narrativa é apreciada pelos leitores devido ao teor fantástico (diga-se fantasia) que permite viajar entre

possibilidades variadas de entendimento da relação entre indivíduo e sociedade. Assim, as histórias em quadrinhos passam pela análise e discussões que geram a transmissão de conhecimentos, apontam novas direções importantes do aspecto cognitivo e comportamental (ROBERTO, 2017, p. 74).

Umberto Eco (1932-2016), célebre autor do livro *Apocalípticos e Integrados*, contesta que os produtos da mídia de massa – nesse caso, as histórias em quadrinhos – reproduzem, acriticamente, a perpetuação de uma ideologia dominante e, por consequência, a própria estrutura social. Eco (2011) reúne uma série de ensaios para integrar o saber acadêmico com o universo *pop* e apresenta *O Mito do Super-Homem*, ensaio no qual o autor equipara as histórias em quadrinhos como algo homogeneizador com as outras artes e com intuito de criar cidadãos com visão crítica da sociedade.

Helal e Messias (2011, p. 95), descrevem que a produção simbólica dos quadrinhos é “um campo fértil para averiguações sobre possíveis novos rumos da mitologia dos heróis e seu papel social no século XXI”. De maneira geral, a concepção ocidental de herói vem dos modelos concebidos desde os primórdios da humanidade, inseridos na sociedade como função social de monomito.

O termo “monomito” ou “jornada do herói” foi utilizado pela primeira vez pelo antropólogo, mitologista e escritor norte-americano Joseph Campbell, em 1949, no livro *O Herói de Mil Faces*. De acordo Roberto (2017, p. 78), a jornada do herói busca debruçar sobre o significado dos heróis e mescla entre os conceitos de arquétipo para dinamizar uma fórmula narrativa única: a estruturação dos ritos, que “revelou um estudo das narrativas mitológicas e criou o conceito no qual as estruturas da narrativa do herói e seus feitos em histórias, lendas e fábulas, são arquetípicos de toda sociedade”.

De acordo com Roberto (2017, p.79), “aquilo que define o herói é sua capacidade de auto sacrifício em nome do bem-estar comum”; assim o personagem deve passar por transformações



sequenciais até se tornar um herói. Para ele, as narrativas de histórias podem ser consideradas uma categoria de releitura da *pólis* contemporânea: "é mais do que uma simples fórmula para se narrar histórias, porque seus elementos estão presentes na sociedade e perduram até os dias de hoje, contados em livros, filmes, novelas, games e quadrinhos" (ROBERTO, 2017, p. 79).

3. MANGÁ: REPRESENTAÇÃO DA SOCIEDADE

Ao abordar o universo de entretenimento produzido pelo Japão, Nagado (2011, p.4) aponta que o mangá "vem conquistando admiradores no mundo há décadas. Indo além de grupos de aficionados, a chamada cultura *pop* japonesa se infiltrou na mídia, extrapolou as fronteiras da colônia japonesa e criou modas, manias e influenciou muita gente". A popularização das produções japonesas concedeu grande variedade de gêneros e categorias que se enquadram na realidade cultural das HQs.

De acordo com Luyten (2011), "mangá" é o nome dado para as histórias em quadrinhos de origem japonesa, que são caracterizadas pelo estilo dos traços, a representação gráfica do texto disposta da direita para a esquerda e sua leitura começa onde seria o fim de uma convencional HQ ocidental. Para a autora, os mangás abordam várias temáticas e são geralmente classificados em conformidade com o seu público-alvo. A partir da classificação das produções, as histórias que são feitas ao público masculino jovem com idades compreendidas entre os 10 e os 18 anos são chamadas de *shonen*, como *Dragon Ball*, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *One Piece* e *Naruto*, por exemplo. Por outro lado, as histórias que visam entreter o público feminino entre os 10 e os 18 anos, são chamadas de *shoujo*, como *Sailor Moon*, *Sakura Cardcaptor*, *Colégio Ouran Host Club* e *My Little Monster*.

É interessante ressaltar que os heróis japoneses apresentam peculiaridades que os distanciam dos ocidentais. Diferente dos tradicionais super-heróis ocidentais, os mangás

japoneses ressaltam valores tradicionais que estão intrinsecamente ligados à realidade cotidiana, de modo que o leitor tem maior identificação: a honra, a sinceridade e a perseverança (NETO, 2017).

Para Luyten (2011, p. 71), "no moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real"; ou seja, desde o florescimento da produção de mangás até sua difusão segmentada e amplamente divulgada no Japão, na construção dos personagens orientais também é usada a realidade como inspiração: "são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta (...), entretanto, no decorrer do enredo da história, podem realizar coisas fantásticas" (LUYTEN, 2000, p. 71).

De acordo com Luyten (2011), os mangás representam um fenômeno de comunicação; no presente, a fazer parte do cotidiano dos jovens do mundo inteiro. A autora afirma que o Japão é o país onde se consome a maior quantidade de quadrinhos no mundo e o público que o consome diariamente o faz porque se identifica com o mesmo.

A identificação entre o leitor e o herói provém também de certas tendências do seu comportamento. Uma característica recorrente é a do herói estoico, austero, de caráter rígido – uma herança direta do comportamento dos samurais. São conhecidas as histórias sobre o auto sacrifício da classe guerreira no Japão: suportavam a dor e se sacrificavam (LUYTEN, 2011, p. 57).

Messias (2011) explica que as produções simbólicas de mito e herói constituem uma representação do imaginário de uma sociedade e, se tratando de conceitos que precisam ser retificados, é o de virtude. Em sua análise, "O herói, numa análise preliminar, é o representante das virtudes de uma cultura, ou melhor, o representante da ideia ou ideal de virtude de uma sociedade" (p. 4).

Os valores conceituais são colocados como ideais, e incentivam os personagens a lutarem pela lei e ordem social. Eco (2011) descreve que essa produção simbólica das histórias tem como principal motivação manter o *status quo* da sociedade e, com outros veículos de cultura em



massa, persuade o indivíduo a valorizar e reafirmar para si mesmo o modelo atual da sociedade.

Sendo assim, os mangás dão luz às novas possibilidades de reflexão, como, a título de exemplo, as narrativas míticas ao se adentrar no imaginário social. Identificam-se na credibilidade dos produtos culturais circulantes na modernidade. Deste modo, o mangá *Boku no Hero Academia* é um dos modelos clássicos mais utilizados na cultura ocidental para contar histórias, através da jornada do herói na atualidade.

4. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Produzido pelo estúdio japonês Bones, escrito e ilustrado por Kōhei Horikoshi e dirigido por Kenji Nagasaki, *My Hero Academia* está atualmente em sua quarta temporada no animê. A série japonesa alcançou números impressionantes: o mangá bateu recorde com mais de 24 milhões de unidades vendidas em 2019. À vista disso, o primeiro filme da franquia “*My Hero Academia: 2 Heróis - O Filme*”, se tornou a segunda maior bilheteria de um filme na América do Norte. Com isso, possibilitou a série animada sucesso na América do Sul e um dos animês mais assistidos no mundo.

Contemplando suas quatro temporadas existentes até a data de finalização deste artigo, a metodologia adotada para o estudo do mangá foi de Análise de Conteúdo, procedimento mais adequado, de acordo com uma temática abordada, pois é “um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. (...) A intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção” (BARDIN, 2015, p. 38).

Depois de feita a seleção, foram selecionados dois capítulos na sua versão em inglês ou português. Os capítulos foram escolhidos com base na incidência do personagem All Might e seu desenvolvimento narrativo no mangá. Os capítulos escolhidos foram: Capítulo 0: “O Nascimento de All

Might” e Capítulo 57: “Assassino de Heróis Stain – As Consequências”.

5. ALL MIGHT: ARQUÉTIPO DE SUPERMAN EM BOKU NO HERO ACADEMIA

Toshinori Yagi, mais conhecido pelo seu nome de herói, All Might, é um dos destaques de *My Hero Academia*; é o herói profissional que recebeu títulos como o “Símbolo da Paz” e “Pro Hero N° 1”. Nascido sem individualidade, foi escolhido por Nana Shimura para se tornar o oitavo sucessor do One for All. Ele ensina Estudos Fundamentais dos Heróis no Colégio U.A., instituição que forma jovens heróis em uma sociedade composta quase



Figura 1: All Might em sua forma de herói. Fonte: Boku no Hero Academia Fandom.

exclusivamente por cidadãos com algum poder.

O *design* de herói de All Might é considerado muito clássico e assemelha a um super-



herói de quadrinhos americano típico: cabelo loiro curto com duas franjas que ficam no topo de sua cabeça, olhos azuis, musculoso; um *collant* de corpo completo azul, branco, decorado com um símbolo vermelho que se parece um Y, luvas e botas douradas – como pode ser observado na Figura 1.

Apesar de a sua aparência conduzir ao estereótipo de super-heróis ocidentais, All Might apresenta comportamentos e ações que o enquadram no padrão de “herói” que autores como Luyten (2011) e Messias (2011) comentam ser comuns nos papéis de personagens ficcionais.

Toshinori demonstra uma atitude brilhante, simpática e dá a entender que pode fazer de tudo inspirando os outros desta forma, como, por exemplo, Izuku Midoriya (Deku) o protagonista da série, que embora tenha nascido sem *quirk*, se projetou à jornada, devido ao seu senso de heroísmo nato, tornou-se seu discípulo e, posteriormente, nono usuário do One For All, bem como um dos alunos da Classe 1-A do Colégio U.A.

A individualidade de All Might é o One For All, a qual permite acumular toda a energia do atual usuário e transferir para outra pessoa – na animação, o poder é passado de geração em geração. O qual concede acesso a um poder quase ilimitado e estocado, além de força sobre-humana, velocidade, agilidade e invulnerabilidade.

No decorrer do mangá, é apresentada a verdadeira forma de Toshinori: um homem excessivamente magro com características triangulares, membros longos; possui uma grande cicatriz que cobre a maior parte do lado esquerdo do peito – consequência de uma batalha com um vilão – e, geralmente, usa roupas largas para acomodar a

mudança de tamanho quando usa sua Individualidade, conforme visto na Figura 2:

A relação de All Might com mitos antigos e quadrinhos modernos proporciona, por identificação, a possibilidade de realização e superação das adversidades (SOUZA, 2011) e seu desempenho ao longo da narrativa acompanha a ascensão do arquétipo de herói. Roberto (2017, p. 74) complementa que “a narrativa é apreciada pelos leitores devido ao teor fantástico (diga-se fantasia) que permite viajar entre possibilidades variadas de entendimento da relação entre indivíduo e sociedade”.

Para Souza (2011, p. 6), “o arquétipo em si é um molde psíquico no qual são despejadas as experiências individuais e coletivas que ali tomam forma”; ou seja, o herói acredita que tem uma missão a cumprir, assim simboliza que a pessoa deve domar o cotidiano e viver na esfera do extraordinário, perceber um problema no mundo e sente um chamado interior para resolver esse problema. Por esse ângulo, “Superman é um ícone do bem e da justiça. Seus valores representam o melhor da humanidade e seu conceito é inspirador” (ROBERTO, 2017, p. 77).

O reconhecimento do povo, que leva o herói à glória, também fixa uma imagem mistificadora, diferenciando-o dos meros mortais. Conforme explica Souza (2011, p.4), “o Superman, de certa forma, representa um ideal a ser atingido, um estágio superior ao humano. Clark Kent é apenas um disfarce”. Dessa forma, ambas as histórias partilham da suspensão de suas verdadeiras identidades, porém, a revelação da verdadeira forma de All Might entrega mais camadas para o



Figura 2: Toshinori Yagi, sua verdadeira forma. Fonte: Boku no Hero Academia Fandom.



personagem; por outro lado, Superman esconde sua verdadeira identidade de Clark Kent apenas pelos óculos.

A construção do All Might foi inspirada no Superman e, como o personagem norte-americano, ele é visto como um herói que adere a um código moral inabalável, um forte senso de humanitarismo e justiça. Sob outra perspectiva, o personagem japonês é visto como um ser inalcançável, isto é, um indivíduo que está além dos seres humanos do universo de *My Hero Academia*. Durante as batalhas, a sua mensagem é que qualquer um pode ser como ele, basta salvar as pessoas com um sorriso no rosto que você já será um herói e a animação explora a fundo esse aspecto do herói.

My Hero Academia é um mangá que constantemente recorre ao sucesso de um herói para construção do seu vilão-antagonista equivalente – característica das histórias em quadrinhos. Na animação, o principal inimigo de All Might é o All For One, que tem como habilidade a capacidade de roubar outras individualidades, permitindo-lhe combinar inúmeras individualidades para aumentar consideravelmente seu poder e, assim, ficar cada vez mais forte. Diante desse cenário, a dinâmica do Superman contra o Lex Luthor reflete, ainda que inconscientemente, o conceito da jornada do herói (ROBERTO, 2017).

O Capítulo 0: “O nascimento de All Might”, do mangá, contempla as 12 etapas da jornada do herói de Champbell lembradas por Roberto (2017): o mundo comum; o chamado à aventura; recusa do chamado; encontro com o mentor; a travessia do primeiro limiar; provas, aliados e inimigos; aproximação da caverna secreta; a provação; a recompensa; o caminho de volta; a ressurreição; e o retorno com o elixir. Os diálogos presentes neste capítulo relatam os eventos de sua origem de forma a retratar todo o ciclo pelo qual o personagem teria passado até se tornar o super-herói nº 1 do Japão.

Embora tudo indique no personagem a presença de características do Superman para o desenvolvimento narrativo, a introdução de Nana Shimura como sétima usuária da individualidade One For All e mentora de All Might, estimulou a jornada do herói, o resultado foi

à própria transformação do personagem. Ela acreditava, primordialmente, que um verdadeiro herói deveria sorrir, não importava o quanto à situação fosse assustadora, pois um verdadeiro herói salva não só vidas, mas também espíritos. Portanto, dar um sorriso às pessoas não só assegura apenas ter suas vidas protegidas, mas também seus corações. Os diálogos no capítulo 57 evidenciam o monólogo interior que expressa a concepção de realidade de Shimura:

“Quando você tem que salvar alguém, eles estão geralmente em uma situação assustadora. Um verdadeiro herói salva não só as suas vidas, mas também os seus espíritos (...). Isso é o que eu acredito. Portanto, não importa como as coisas estão assustadoras, dar-lhes um sorriso, e fale a elas: “Eu estou aqui”. As pessoas neste mundo que pode sorrir são sempre os mais fortes” – Nana

“Se orgulhe, Toshinori! Você não é como os outros que nasceram com o que têm. Você trabalhou duro para ganhar seu poder!” – Nana

Neste caso, a seleção das falas de Nana se dá pelo método narrativo de diálogo interior, que, conforme explica Brait (2011) é uma maneira de sintetizar o discurso interior e secreto do personagem; ou seja, conduz o personagem por um mundo que parece estar se criando à sua frente. Para efeito do estudo dos modos de caracterização do personagem All Might, apontou-se incidência do arquétipo de herói (perspectivas do Superman) nas representações no mangá de *My Hero Academia*.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura japonesa, e oriental na totalidade, cresceu de um jeito próprio. O estilo mangá foi além de entretenimento massificado e começou a ganhar espaço no ocidente. Com base nos estudos dos arquétipos de herói, perceberam-se laços com heróis famosos dos quadrinhos, mais precisamente do Superman em *Boku no Hero Academia*. No caso de Toshinori Yagi, a imagem a análise evidenciou que ambos compartilham o mesmo arquétipo em



culturas diferentes e que All Might é a representação oriental do Superman da *DC Comics*.

O Superman também é um símbolo da paz à sua maneira, mas All Might possui uma conexão pura com a população. Assim, gradualmente, ele conquistou reconhecimento ao criar vínculos explorando atitudes humanistas, como foi visto em alguns pontos da análise e que tiveram impactos significativos no restante da narrativa. Compreender os universos e confluências entre histórias em quadrinhos e mangás elucidam, à sua maneira, para um novo modelo de representação das diversas culturas formadoras da sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

- BRAIT, B. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2011.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo** (L. de A. Rego & A. Pinheiro, Trans.). Lisboa: Edições 70, 2015.
- HELAL, R.; MESSIAS, J. Histórias em quadrinhos e a cultura contemporânea: a relação do herói com a autoridade policial e com o governo vigente. **Revista Comunicação Midiática**, Porto Alegre, RS, v. 8, n. 2, p. 93-114, maio./ago. 2013. Disponível em: <<https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/234/233>>. Acesso em: 10/10/19.
- LIMA, R. N.; LIMA, R. B.; BONIFÁCIO, M. I. G. C. (2019). **Ideologia, poder e alteridade nas histórias em quadrinhos da DC Comics**. *South American Journal of Basic Education, Technical and Technological*, 6(1). Disponível em: <<https://periodicos.ufac.br/index.php/SAJEBTT/article/view/2325/1595>>. Acesso em: 16/10/19.
- LUYTEN, S. B. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. 3ª ed. São Paulo: Hedra, 2011.
- MESSIAS, J. **No superhero allowed: o herói de mangá contemporâneo**. São Paulo: Eca-Usp, 2011. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/1asjornadas/q_cultura/jose_carlos_messias_santos_franco.pdf>. Acesso em: 13/11/19.
- NAGADO, A. **Cultura pop japonesa: histórias e curiosidades**. 2011. Disponível em: <<http://nagado.blogspot.com/2011/03/cultura-pop-japonesa-historiase.html>>. Acesso em: 09/11/19.
- NETO, A. B. **Mangás e Animês: A cultura pop japonesa no Brasil**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, 2017. Disponível em: <https://www.academia.edu/35051435/Mang%C3%A1s_e_anim%C3%AAs_a_cultura_pop_japonesa_no_Brasil>. Acesso em: 20/11/19.
- RAMOS, R. B. T.; GASQUE, K. C. G. D. As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura. **Revista Data Grama Zero**, Rio de Janeiro, v.13, n.2, p. 09, 2012. Disponível em: <<https://brapci.inf.br/index.php/article/download/52933>> Acesso em: 20/11/19.
- REBLIN, I. A. O mundo elevado aos quadrinhos. **Protestantismo em Revista**, São Leopoldo, n.25, p. 121-127, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/viewFile/154/187>>. Acesso em: 21/11/19.
- ROBERTO, A. Jornada do herói nos quadrinhos: o leitor e a leitura no processo de autodescoberta e conhecimento. **Revista Unilasalle**, Canoas, RS, n. 34, p. 71-84, abr. 2017. Disponível em: <<https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Dialogo/article/view/3279/pdf>>. Acesso em: 11/10/19.
- SATO, C. A. **JAPOPOP: O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.
- SOUZA, B. A. A. P. **Os quadrinhos de super-heróis americanos como mitos modernos: a emergência dos aspectos humano e divino a partir das histórias do Homem Aranha e do Superman**. São Paulo: Eca-Usp, 2011. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/q_identidade/bernardo_souza.pdf>. Acesso em: 16/11/19.



Como citar este artigo:

SANTOS, Walisson Oliveira; NETO, Elpidio Rodrigues da Rocha. Os Heróis e o Mangá: O Arquétipo de Superman em My Hero Academia. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.1, n.1, p. 5-13, jan.jun. 2021.

Lucas Elyseu Rocha Narcizo
Mendes

Mestrando em Geografia e Meio Ambiente -
PUCRJ.

Email: lucas.elyseu@gmail.com

A GEOPOLÍTICA POPULAR DE MARCELO D'SALETE COMO UMA FORMA DE SE PENSAR O CONHECIMENTO GEOGRÁFICO DECOLONIAL

Resumo: História em quadrinhos como ferramenta de análise geográfica já que, como destaca Yi-Fu Tuan (1990), cada indivíduo possui e usa sua imaginação com intuito de realizar algum plano através de um “processo imaginativo ou criativo” (TUAN, 1990, p. 436). Uso do Giro Decolonial pelo fato de o mesmo trazer uma “reflexão sobre nossa memória, nosso imaginário, nossa subjetividade, nossas formas de existir cotidianas.” (CRUZ, 2017, p. 25), bem como a geopolítica popular, que entende que a produção do conhecimento não se limita apenas a um “ato privilegiado de interpretação acadêmica” (DOODS, 2002, p. 194). Tem por objetivo demonstrar que as histórias em quadrinhos podem contribuir para se pensar o conhecimento geográfico de forma decolonial por meio de uma perspectiva da geopolítica popular.

Palavras-chaves: História em quadrinho; Giro Decolonial; Geografia.

MARCELO D'SALETE'S POPULAR GEOPOLITICS AS A WAY TO THINK ABOUT GEOGRAPHICAL KNOWLEDGE “DECOLONIAL”

Abstract: Comics as a geographic analysis tool since, as highlighted by Yi-Fu Tuan (1990), each individual has and uses their imagination in order to carry out some plan through an “imaginative or creative process” (TUAN, 1990, p. 436). The Decolonial Gyre is also used because it brings a “reflection on our memory, our imagination, our subjectivity, our everyday ways of existing.” (CRUZ, 2017, p. 25), as well as popular geopolitics, which understands that the production of knowledge is not limited to a “privileged act of academic interpretation” (DOODS, 2002, p. 194). It aims to demonstrate that comic books can contribute to thinking geographical knowledge in a decolonial way through a popular geopolitical perspective.

Keywords: Story in comic; Decolonial Turn; Geographic.



1. INTRODUÇÃO

Ao usar a história em quadrinhos como ferramenta de análise geográfica, assume-se, como destacado por Yi-Fu Tuan (1990), que cada indivíduo possui e usa sua imaginação com intuito de realizar algum plano, no qual a capacidade de organizar os fatos é encarada como um “processo imaginativo ou criativo” (TUAN, 1990, p. 436), promovendo, ao mesmo, convidando a um deslocamento do pré-estabelecido em termos culturais já que promove um projeto intelectual-imaginativo.

Entretanto, como exposto por Dussel (1977), nos encontramos imersos em um sistema-mundo articulador de interesses que justificam a dominação do outro não moderno. Produzindo um conhecimento que se estrutura através da inter-relação para com a perpetuação de práticas e relações de poder coloniais.

Como forma de pensar um conhecimento geográfico exterior a esta inter-relação presente no processo criativo do conhecimento moderno Ocidental, iremos destacar o Giro Decolonial (QUIJANO, 2013; MALDONADO-TORRES, 2008), pois, permite uma reflexão acerca do desenvolvimento de “outras racionalidades, culturas, subjetividades e caminhos para o desenvolvimento da humanidade.” (BARROS, 2019, p. 43).

Posto isso, na primeira seção buscamos entender como a visão de mundo Moderna inter-relacionadas com as colonialidades citadas condiciona de maneira direta o desenvolvimento do conhecimento geográfico. No qual, na segunda seção, através de um diálogo entre o Giro Decolonial e a perspectiva crítica da geopolítica popular – que entende que o conhecimento não se limita apenas a um “ato privilegiado de interpretação acadêmica” (DOODS, 2002, p. 194) – trazer uma alternativa de se pensar o conhecimento geográfico decolonial. Para então, na terceira seção, através da exposição das histórias em quadrinhos “Cumbe” (2018) & “Angola Jonga” (2017), mostrar como as mesmas podem contribuir para se pensar o conhecimento geográfico de forma decolonial.

2. DECOLONIALIDADE: UMA CONTRANARRATIVA GEOGRÁFICA

Anteriormente à chegada do europeu e da criação da América Latina, a região “era habitada por vários povos com língua, vestuário e costumes diversos que haviam desenvolvido eficazes sistemas de comunicação e troca de pensamentos e produtos.” (CECEÑA, 2006, p. 223). Entretanto, como destacado por Dussel (1977) – com a chegada do europeu a partir de 1492 – há a exportação de suas relações de poder e a imposição da ideia de espaço enquanto campo de batalha.

Neste cenário, o conhecimento geográfico ganha relevância, pois, serve de suporte para instauração de um poder colonial estabelecido de vínculos, pondo-o – para Santos (2017) – a serviço de atores hegemônicos que estabelecem uma relação de apropriação para com as sociedades rotuladas não modernas com objetivo de condicionar suas ações, conhecimentos e posicionamentos no espaço. Relação, como apontado pelo autor, se constitui através da colonialidade, ou seja, da perpetuação das práticas e relações de poder que vê no outro um potencial exploratório. Destarte, devido à amplitude que envolve o conceito de colonialidade, destacaremos nesta seção a colonialidade do poder (QUIJANO, 2013), saber (BARROS, 2019) e ser (QUIJANO, 2000); por entender que a inter-relação das mesmas contribuem de forma direta na construção de um conhecimento geográfico moderno.

A colonialidade do poder, segundo Quijano (2013), se desenvolve através de práticas sociais desenvolvidas por um constructo ideológico colonial/moderno, cujo, o fenômeno do poder é caracterizado através da co-presença da dominação, exploração e conflito. Produzindo um saber (colonialidade do saber) situado em um contexto que expressa, segundo Barros (2019), um movimento de centralização e periferização dos saberes guiado por uma epistemologia de opressão criada por pensamentos coloniais referentes a “experiência vivida da colonização e seu impacto na linguagem.” (MALDONADO-TORRES, 2007, p. 130 *apud* BARROS, 2019, p. 40). Para então, condicionar o ser não moderno (colonialidade do



ser) à um processo que “refere-se ao processo pelo qual o senso comum e a tradição são marcados por dinâmicas de poder de carácter preferencial: discriminam pessoas e tomam por alvo determinadas comunidades.” (QUIJANO, 2000 apud MALDONADO-TORRES, 2008, p. 96).

Desta maneira, a inter-relação dessas colonialidades para com a produção do conhecimento, nos mostra que a colonialidade em si, não vem a ser o produto de um filósofo x, mas um “produto da modernidade/colonialidade na sua íntima relação com a colonialidade do poder, com a colonialidade do saber e com a própria colonialidade do ser.” (MALDONADO-TORRES, 2008, p. 89), que assume uma postura crítica frente ao conhecimento produzido através da inter-relação entre a colonialidade do poder, ser e saber. Crítica que tem como principal objetivo contribuir para o desenvolvimento de “outras racionalidades, culturas, subjetividades e caminhos para o desenvolvimento da humanidade.” (BARROS, 2019, p. 43).

Possibilitando, à análise geográfica uma compreensão das continuidades das formas de dominação como um processo fundamental:

[...] de estruturação do sistema-mundo moderno/colonial, que articula os lugares periféricos da divisão internacional do trabalho com a hierarquia étnico-racial global e com a inscrição de migrantes do Terceiro Mundo na hierarquia étnico-racial das cidades metropolitanas globais. (GROSFUGUEL, 2008, p. 126).

Posto isso, como destacado por Ivaldo Lima (2013), ao se pensar uma alternativa crítica para a construção do conhecimento geográfico, podemos analisar as formas pelas quais os atores políticos entendem e praticam a política em termos espaciais. Formas que são expostas através de conhecimentos exteriores a realidade imposta pela colonialidade, e, são construídas – como destacado por Sassen (2003) apud Lima (2013) – através de contranarrativas, ou seja, discursos construídos com objetivo de buscar modalidades de representação e práticas geopolíticas que permitam a aplicação de uma

imaginação geográfica construtora de novas espacialidades do político.

No entanto há de se ter em mente que cada lugar possui uma especificidade geográfica imersa em significados que definem e informam entendimentos geográficos sobre o mundo (LIMA, 2013). Construídos, como apontado por Cruz (2017), através de particularidades locais históricas carregadas de reflexões “sobre nossa memória, nosso imaginário, nossa subjetividade, nossas formas de existir cotidianas.” (CRUZ, 2017, p. 25).

Esta superação do conhecimento, proporcionará a compreensão do mundo através de um constante processo dialético que ultrapassa seus limites, e, se manifesta por meio de um discurso filosófico construído pela periferia e oprimidos manifestador de fenômenos que estabelecem mundos, que se realizam historicamente de forma a construir um modo de existência social, possuidor de um horizonte próprio, específico e alternativo (DUSSEL, 2016; QUIJANO, 2010). Possuidor de elementos que expõem visões de mundo situadas para além da moderna, e, fazem com que a produção do conhecimento geográfico seja um processo de “mútuo enriquecimento filosófico, que exige se situar eticamente, reconhecendo todas as comunidades filosóficas de outras tradições com iguais direitos de argumentação.” (DUSSEL, 2016, p. 173).

3. GEOPOLÍTICA POPULAR COMO UMA FORMA DE PENSAR O CONHECIMENTO DE GEOGRAFIA DECOLONIAL

Destarte, não podemos esquecer de destacar que o conhecimento geográfico também se fortalece através da “relação entre cultura popular e política, em diversas escalas espaciais” (DOODS, 2010, p. 114). No qual, suas imagens são constantemente usadas “para ilustrar uma análise geral ou usadas ocasionalmente para esclarecer questões específicas” (DOODS, 2002, p. 171), construindo uma visão de mundo que há de ser “uma forma de análise, [...] sensível ao contexto autoral e ao impacto do público, em vez de apenas mais um ato



privilegiado de interpretação acadêmica.” (DOODS, 2002, p. 194).

Esta forma de se pensar o discurso geopolítico, por meio da geopolítica popular¹, considera “a maneira pela qual as representações da política mundial circulam na cultura popular².” (DOODS, 2010, p. 114), desenvolvendo “uma geopolítica com um discurso localizado dentro de um nexos de poder e conhecimento.” (DOODS, 2010, p. 114), que permite encarar filmes, histórias em quadrinhos como fontes interpretativas de “representações geográficas e entendimentos da política mundial” (DOODS, 2010, p. 114-115), que “se referem a lugares específicos e a conjuntos espaciais inter-relacionados e organizados para a produção econômica e a reprodução social em uma dada formação social.” (CAIRO, 2008, p. 203).

Entretanto, é importante destacar que não devemos limitar a contribuição da geopolítica popular no que considera a mídia como forma de entender discursos e projetos de grupos hegemônicos da sociedade, mas é “necessário considerar uma variedade de formatos populares – filmes, histórias em quadrinhos e jornais [...] – ao analisar a formação da reprodução dessas culturas geopolíticas.” (HOLLAND, 2012, p. 107-108). Essa consideração se vê como necessária, pois, constroem uma visão de mundo que “perturba as narrativas dominantes que justificam visões hegemônicas e suas políticas resultantes. [...] desafia leitores e telespectadores a reconsiderar o script

dominante de eventos geopolíticos” (HOLLAND, 2012, p. 108).

Logo, a inter-relação entre a geopolítica popular para com o Giro Decolonial no processo de construção do conhecimento geográfico, permitirá reconhecê-lo “não apenas da visualidade da hegemonia, mas também da visualidade da resistência.” (HOLLAND, 2012, p. 108). Expondo “uma espécie de geopolítica cotidiana que está presente em uma variedade de mídias.” (HOLLAND, 2012, p. 109), fazendo com que o conhecimento geográfico seja construído também “por meio de uma variedade de formas visuais e textuais.” (HOLLAND, 2012, p. 111).

4. A GEOPOLÍTICA POPULAR DE “CUMBE” E “ANGOLA JANGA” COMO UMA ALTERNATIVA DE SE PENSAR O CONHECIMENTO GEOGRÁFICO DECOLONIAL

Ao considerar as histórias em quadrinhos, como uma contranarrativa potente da geopolítica popular no processo de construção do conhecimento geográfico. Assume-se sua importância como “produtos culturais de oposição [...] que influenciam a percepção geopolítica [...] com formatos de resistência.” (HOLLAND, 2012, p. 111-112). Formato que se encontra presente nas obras do professor e quadrinista Marcelo D’Saete: “Cumbe” & “Angola Janga” (2017). Sendo a escolha dessas histórias justificadas pelo fato de trazerem consigo

¹ Por compreender que a geopolítica popular é um subconjunto da geopolítica crítica, iremos de maneira breve expor os outros subconjuntos que também fazem parte da perspectiva da geopolítica crítica. O primeiro, Geopolítica Formal, tem seu conhecimento sendo produzido por “visões e doutrinas de comportamento geopolítico produzidas por “intelectuais do Estado”, organizados em comunidades estatais ou interestatais [...] corpos acadêmicos universitários etc” (PRECIADO CORONADO, 2010, p.71). Por sua vez, a Geopolítica Prática, “se refere as narrativas, discursos políticos, e práticas diplomáticas exercidas por líderes de Estado no exercício e ação da política exterior [...] determinando os distintos códigos geopolíticos que estruturam

o sistema internacional.” (PRECIADO CORONADO, 2010, p.71).

² Entendendo a abrangência de significados que envolvem o conceito de cultura popular, se vê necessário apresentá-lo de forma a não fugir do objetivo do trabalho. Posto isso, podemos compreendê-la como “aquilo que é elaborado pelas classes populares e, em particular pela classe trabalhadora, segundo o que se faz no polo da dominação, ou seja, como repetição ou como contestação, dependendo das condições históricas e das formas de organização populares.” (CHAUÍ, 2008, p.59).



uma visão de mundo – dos negros habitantes dos quilombos na época do Brasil colonial – que se encontra exterior a visão de mundo imposta pelos colonizadores.

Entretanto, como podemos ver no fragmento a seguir:

A escravidão africana cresceu vertiginosamente na passagem do século XVI para o XVII. Na Capitania de Pernambuco, em 1570, havia 23 engenhos. Em 1583, eram 66 engenhos. Cerca de 4.000 africanos chegavam por ano trazidos pelos tumbeiros para Pernambuco na primeira metade do século XVII. Na segunda metade do mesmo século, esse número era de 8.000 pessoas por ano. Muitos morriam na desumana e infernal travessia. Essas pessoas eram trazidas dos antigos reinos da atual Angola, da República Democrática do Congo e proximidades. Os escravizados, tratados como coisas (peça-de-guiné, fôlego vivo etc.), trabalhavam, de modo contínuo e extenuante, de 12 a 16 horas por dia. Muitos morriam com menos de 20 anos. (D'SALETE, 2017, p. 9).

Em meio a esta realidade brutal, como destacado por Marcelo D'Salete (2018), inúmeros escravos fugiam para localidades como a Serra da Barriga, localizada no atual estado de Alagoas, correspondendo no final do século XVI e início do século XVII, à Capitania Geral de Pernambuco. Quando fugiam – como pode ser visto através de um fragmento de autoria presumida de João Fernandes Vieira no ano de 1677 – eram capazes de criar um espaço estruturado por uma visão de mundo exterior e alternativa à visão de mundo imposta pelo conhecimento moderno:

Neste Palmares em que assistem os negros há um lugar, a que chamam o outeiro da Barriga, que em algum tempo habitaram com

fortificações, que fizeram de estacadas e fossos para defenderem melhor a grande povoação que aí tinham com todas as conveniências e comodidades para seu sustento, porque os rios lhe davam peixe, os matos caça, os troncos mel e as palmeiras ramos com que cobrem as casas, como também das mesmas folhas fazem panos para se vestirem, além do sal, azeite e vinho, que a indústria humana soube tirar daquelas abundantíssimas e fertilíssimas árvores. Autoria presumida de João Fernandes Vieira, 1677. (D'SALETE, 2017, p. 56).

Entretanto, como pode ser visto na figura 3, esta fuga não era fácil, pois, junto à vontade de liberdade do negro escravo havia a proprietária vontade do senhor de escravo que contratava mestres do campo para caçar negros fugidos. Mestres que na figura 3 são representados como sombras, de quem foge, como texto presente no fragmento e, que representam os interesses obscuros dos grupos hegemônicos da época.

Assim sendo, o trabalho escravo era acompanhado de visões de mundo que impunham



Figura 1: Mestre de Campo. Fonte: D'SALETE, Marcelo, 2017, p. 28).

uma narrativa hegemônica, dada pela inter-relações entre as colonialidades citadas na primeira seção, que limitava seu agir e pensar na sociedade da época. Esta limitação pode ser vista na figura 3, quando negros fugidos

se questionam da maneira como são aprisionados na visão de mundo moderna; associando não só a religião a eles impostas como também a lógica de mercado da época a sua situação subordinada:

Frente a esta realidade material e simbólica imposta pela inter-relação entre as colonialidade do poder, ser & saber; temos a sequência de imagens da figura 3 mostrando que mesmo subalternizado, o negro, possuía uma



exterioridade esperançosa que o fazia buscar destemidamente por terras cujas “sementes de massango, guando e muito mais podem brotar e florescer” (D’SALETE, 2017, p. 197).

Posto isso, dentre as várias contranarrativas



Figura 2: Uma realidade imposta. Fonte: D’SALETE, Marcelo, 2017, p. 159.

existentes na época do Brasil colonial, o Mocambo Palmares “havia sido um grande acontecimento. Um dos principais conflitos do século XVII e do Brasil colonial. Mais do que isso, o maior levante escravo negro da América, comparável à Revolução Haitiana.” (D’SALETE, 2017, p. 419).

Assim sendo, é importante destacar que os Mocambos não se localizavam no espaço de forma a se isolar do mundo colonizado. Havia, muitas vezes, como é explicitado nas obras de Marcelo D’Salet (2017;2018), comunicação e trocas entre os negros dos mucambos e os colonos, que não só trocavam mantimentos como também “suprimentos estratégicos para a Serra, como pólvora e armas, os negros alevantados podiam ser avisados sobre futuros ataques dos luso-brasileiros.” (D’SALETE, 2017, p. 420-421).

Logo, podemos observar que as obras de Marcelo D’Salet; revelam uma construção do conhecimento a qual, de modo algum, pode ser considerada neutra. De maneira implícita ou explícita apresentam-se visões de mundo exteriores à visão imposta pelo conhecimento moderno. Visões carregadas de símbolos e significados que podem ser consideradas contranarrativas, pois, trazem consigo uma visão de mundo e de organização espacial que se distancia dos preceitos desse conhecimento. Permitindo-nos pensar um conhecimento de geografia que não só “analisa o conjunto de práticas que criam e reproduzem uma homogeneização histórico-espacial.” (PRECIADO CORONADO, 2010, p. 69). Como também:

[...] reconhece que existem práticas espaciais alternativas de conhecimento [...] que desafiam o racionamento espacial dominante [...] [oferecendo] elementos epistemológicos [...] que não geram só uma busca pela reinterpretação explícita entre espaço e poder, mas uma demanda pela descolonização do pensamento e saberes que envolvem a compreensão do espaço (PRECIADO CORONADO, 2010, p. 70).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando analisadas pela ótica da geopolítica popular, através da inter-relação para com as ideias desenvolvidas pelo Giro Decolonial debatidas na primeira seção; as histórias em quadrinhos criam ações sequenciais inseridas em um tempo-espaço,



que ganham vida através da inter-relação entre a leitura das sequências de imagens e a compreensão da narrativa, que juntas produzem significados de forma a representar o sentido de determinado lugar (GOMES; GÓIS, 2008).



Figura 3: Sonho. Fonte: D'SALETE, Marcelo, 2017, p. 197.

Revelando espaços “em que podemos notar objetos e seus significados que remetem uma síntese espacial dos lugares representados, sejam eles ficcionais ou não” (MENDONÇA; REIS, 2016, p. 56). Permitindo, segundo os autores, que se reconstruam significados diversos reveladores de cenários e ações, que ressignificam lugares representados. Recriando assim o espaço geográfico como “cópias da realidade, uma vez que as representações não espelham o mundo, mas o criam [...] Representações, antes de qualquer coisa, expressam escolhas de princípios, de significação própria.” (MENDONÇA; REIS, 2016, p. 57-58).

Representações que auxiliam na construção de significados que são capazes de romper com o cotidiano “trazendo novas formas de relações para com um espaço, criando um novo sentido para o mesmo, como também uma lógica para o uso de seus objetos” (MENDONÇA; REIS, 2016, p. 58). Novas formas de relação e sentido no espaço, que puderam ser vistas na história em quadrinhos “Eles nos chamavam de inimigos”. Cujo através das narrativas de George Takei e arte de Harmony Becker, conceberam um espaço com uma dimensão que serve de instrumento “tanto de percepção como de compreensão do mundo em uma visão tridimensional, e não apenas como ilustrações” (MENDONÇA; REIS, 2016, p. 64).

REFERÊNCIAS

BARROS, João. Geopolítica del conocimiento: control de la subjetividad y del conocimiento en la descolonialidad epistémica. In: **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, v.50, n.2, jul/out, 2019, p. 31-50.

CAIRO, Heriberto. **A América Latina no século XXI: geopolítica crítica dos Estados e os movimentos sociais, do conhecimento e representação**. Caderno CRH, Salvador, v.21, n.53, 2008, p. 201-206.

CECEÑA, Ana Esther. Uma versão mesoamericana da América Latina. In: NOVAES, Adauto (organizador). **Oito visões da América Latina**. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.

CHAUÍ, Marilena. Cultura e democracia. Em: **Crítica y emancipación: Revista latinoamericana de Ciências Sociais**. Año 1, nº1, jun. Buenos Aires: CLASCO, 2008.

CRUZ, Valter do Carmo. Geografia e pensamento descolonial: notas sobre um diálogo necessário para a renovação do pensamento crítico. In: CRUZ, Valter do Carmo, OLIVEIRA, Denílson Araújo de. **Geografia e giro descolonial: experiências, idéias**



e horizontes de renovação do pensamento crítico. 1. ed. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2017.

DODDS, Klaus. Enframing Bosnia: the geopolitical iconography of Steve Bell In: **Rethinking Geopolitics**. Edited by Gearóid Ó Tuathail and Simon Dalby. Taylor&Francis e-Library, 2002, p. 170-198.

DOODS, Klaus. Popular geopolitics and cartoons: representing power relations, repetition and resistance. In: **Critical African Studies**, Issue 4, December 2010, p. 113-131.

D'SALETE, Marcelo. **Angola Janga**: uma história de Palmares. São Paulo: Veneta, 2017.

D'SALETE, Marcelo. **Cumbe**. São Paulo: Veneta, 2018.

DUSSEL, Enrique D. **Filosofia da libertação na américa latina**. 2. ed. São Paulo: Loyola. Piracicaba: UNIMEP (co-edição), 1977.

DUSSEL, Enrique D. Paulo de Tarso na filosofia política atual e outros ensaios. Trad. Luiz Alexandre Solano Rossi. In: **Coleção Novos caminhos da teologia**. São Paulo: Paulus, 2016.

FERREIRA, J. Flávio; CARLET, Flávia. Colonialidade, subalternidade e narrativas de resistência numa comunidade afro-equatoriana. Ver. In: **Direito e Práx** – Rio de Janeiro, v.8, n.3, 2017, p. 1909-1974.

GOMES, Paulo César da Costa; DE GÓIS, Marcos Paulo Ferreira. A cidade em quadrinhos: elementos para a análise da espacialidade nas histórias em quadrinhos. In: **Revista Cidades**, Presidente Prudente - São Paulo, v. 5, n. 7, jul/dez, 2008.

GROSGOUEL, Ramón. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. In: **Revista crítica de ciências sociais**, 80, mar. 2008.

HOLLAND, Edward C. “**To think and imagine and see differently**”: popular geopolitics, graphic narrative, and Joe Sacco’s “Chechen war, chechen women.”. Copyright Taylor & Francis Group, LLC, *Geopolitics*, 17: 105-129; 2012.

LIMA,IVALDO. A Geografia e o Resgate da Antigeopolítica. In: **Revista Espaço Aberto**, PPGG – UFRJ, v. 3, n. 2, p. 149-168, 2013.

MALDONADO-TORRES, Nelson. A topologia do ser e a geopolítica do conhecimento. Modernidade, império e colonialidade. In: **Revista Crítica de Ciências Sociais**, 80, março 2008, p. 74-114.

MENDONÇA, Márcio José; REIS, Luis Carlos Tosta. Percepção do espaço geográfico nos quadrinhos. In: **Revista 9ª Arte**, São Paulo, vol. 5, n. 2, 2º sem. 2016.

TUATHAIL, Gearóid Ó. At the end of geopolitics? Reflections on a plural problematic at the century’s end. In: **Alternatives**, n. 22, p. 35-55, 1997.

PRECIADO CORONADO, Jaime; UC Pablo. La construcción de una geopolítica crítica desde América Latina y el Caribe. Hacia una agenda de investigación regional. In: **Geopolítica(s)**, n. 1, v. 1, 2010, p. 65-94.

QUIJANO, Aníbal. O que é essa tal de raça? In: **Diversidade, espaço e relações étnico-raciais: O negro na Geografia do Brasil/ Renato Emerson dos Santos (Organizador)**. Coleção Cultura Negra e identidades 3. ed., ver., ampl. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

PRECIADO CORONADO, Jaime; UC Pablo. La construcción de una geopolítica crítica desde América Latina y el Caribe. Hacia una agenda de investigación regional. In: **Geopolítica(s)**, n.1, v.1, 2010, p.65-94.

SANTOS, Renato Emerson dos. Falando de colonialidade no Ensino de Geografia. In: PORTUGAL, Jussara Fraga (organizadora).



Educação geográfica: temas contemporâneos.
Salvador: EDUFBA, 2017.

SILVA, Anaxsuell Fernando; PROCÓPIO, Carlos Eduardo Pinto. Colonialidade do crer, do saber e do sentir: apontamentos para um debate epistemológico a partir do sul e com o sul. In: **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, v. 50, n. 2, jul/out, 2019, p. 15-30.

TUAN, Yi-Fu. Realism and Fantasy in Art, History, and Geography. In: **Annals of the Association of Geographers**, vol. 80, n° 3, sep/1990, p. 435-446.

Como citar este artigo:

MENDES, Lucas Elyseu Rocha Narcizo. A geopolítica popular de Marcelo D'Saete como uma forma de se pensar o conhecimento geográfico decolonial. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v. 3, n. 5, p. 14-22, jan.jun. 2021.

Thiago Barbosa Soares

Possui graduação em Letras, português/inglês, pela Universidade do Vale do Sapucaí (2009), em Psicologia pela Universidade Paulista (2014) e em Filosofia pela Universidade de Franca (2014), especialização em Estudos Literários pela Faculdade Comunitária de Campinas (2013), mestrado em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (2015) e doutorado em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (2018). É membro pesquisador do do Grupo de Estudos em Análise do discurso e História das ideias linguísticas (VOX-UFSCar). É professor nos cursos de graduação em Letras e de pós-graduação stricto sensu em Letras da Universidade Federal do Tocantins no campus de Porto Nacional.

Email: thiago.soares@mail.uft.edu.br

Submissão: 21/01/2020

Revisão: 27/06/2021

Aprovado: 28/06/2021

Publicação: 07/08/2021

A SEMIÓTICA DO SÁBIO: Uma análise da constituição da jornada de Piccolo em *Dragon Ball Z*

Resumo: O presente artigo tem por objetivo analisar a produção semiótica do sábio na personagem Piccolo de *Dragon Ball Z*. Para alcançar esse objetivo, recorre-se ao uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, dá suporte ao emprego dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON 2001) sobre os quais se assentam a análise semiótica para compreender a valência dos principais traços inerentes à formação do sábio em Piccolo. Nesse sentido, retoma-se tanto a metodologia qualitativa quanto às considerações de Soares (2020) para nortear o traçado desta investigação. Para tanto, este artigo organiza-se da seguinte forma: em um primeiro momento, descreve-se e interpreta-se a arquitetura semiótica de Piccolo à luz do funcionamento arquétipo do sábio no que se refere às quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). Posteriormente, com base na relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica, investiga-se a composição da narratividade semiótica de Piccolo. Por fim, são tecidos alguns comentários avaliativos e pesadas as possíveis contribuições que podem ser produto da trajetória aqui percorrida.

Palavras-chaves: semiótica; arquétipo; sábio; Piccolo; *Dragon Ball Z*.

Thiago Barbosa Soares

Possui graduação em Letras, português/inglês, pela Universidade do Vale do Sapucaí (2009), em Psicologia pela Universidade Paulista (2014) e em Filosofia pela Universidade de Franca (2014), especialização em Estudos Literários pela Faculdade Comunitária de Campinas (2013), mestrado em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (2015) e doutorado em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (2018). É membro pesquisador do do Grupo de Estudos em Análise do discurso e História das ideias linguísticas (VOX-UFSCar). É professor nos cursos de graduação em Letras e de pós-graduação stricto sensu em Letras da Universidade Federal do Tocantins no campus de Porto Nacional.

Email: thiago.soares@mail.uft.edu.br

THE SEMIOTICS OF THE WISE: An analysis of the constitution of journey of Piccolo in Dragon Ball Z

Abstract: *This article aims to analyze the semiotic production of the sage in the character Piccolo from Dragon Ball Z. To achieve this goal, the Jungian conceptualization of archetype is used, which in turn supports the four points of basic needs of archetypal constitution (MARK; PEARSON 2001) on which semiotic analysis is used to understand the valence of the main traits inherent to the formation of the sage in Piccolo. In this sense, both the qualitative methodology and the considerations of Soares (2020) are used to guide the outline of this investigation. To this end, this article is organized as follows: at first, the semiotic architecture of Piccolo is described and interpreted in the light of the archetype functioning of the sage with regard to the four constituent phases of the narrative (PLATÃO; FIORIN, 1993). Subsequently, based on the relationship between the four points of the basic needs of archetypal constitution, the composition of Piccolo's semiotic narrativity is investigated. Finally, some evaluative comments are made and the possible contributions that may be a product of the trajectory taken here are weighed.*

Keywords: *semiotics; archetype; wise; Piccolo; Dragon Ball Z.*

Submissão: 21/01/2020

Revisão: 27/06/2021

Aprovado: 28/06/2021

Publicação: 07/08/2021



1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

No correr dos tempos, o sábio foi visto como uma figura sutil e influente. Tanto por sua acurada capacidade de observar ao seu redor os acontecimentos quanto por sua habilidade de prever os desastres e antecipar-lhes com ações econômicas e precisas, o sábio continua sendo uma figura mítica que ora ou outra encarna personagens marcantes na literatura, na cinematografia, na animação, em geral, na ficção. A força da construção das características da personagem sábia reside fundamentalmente em um comportamento sereno e circunspecto, como se pode averiguar em tantos desse mesmo tipo, Gandalf de “Senhor dos Anéis” ou Dumbledore de “Harry Potter”. Outro traço parece compor o tecido conjuntivo do sábio, qual seja, sua influência sobre o herói, como Merlin faz a Arthur em as “Brumas de Avalon”.

A partir de uma perspectiva que contempla esse panorama, Jung, ao compreender os diversos padrões de repetição na construção das personagens presentes em praticamente todas narrativas, formula a noção psicológica de arquétipo segundo a qual as ações e suas respectivas implicações são dirigidas por uma série de fatores profundamente correlacionados a uma jornada responsável por emoldurar uma personalidade. Acerca da composição do arquétipo, Jung afirma:

O arquétipo é um elemento vazio e formal em si, nada mais sendo do que uma *facultas praeformandi*, uma possibilidade dada a priori da forma da sua representação. O que é herdado não são as idéias, mas as formas, as quais sob esse aspecto particular correspondem aos instintos igualmente determinados por sua forma. Provar a essência dos arquétipos em si é uma possibilidade tão remota quanto a de provar a dos instintos, enquanto os mesmos não são postos em ação in concreto. [...] O modo pelo qual, por exemplo, o arquétipo da mãe sempre aparece empiricamente, nunca pode ser deduzido só dele mesmo, mas depende de outros fatores (JUNG, 2000, p. 91; itálicos do autor).

Segundo tal ótica, o arquétipo parece ser verificado prioritariamente em relação a uma semiótica necessária à estruturação das narrativas (TODOROV, 2006), de outro modo sua observação e, conseqüentemente, seu exame tornam-se profundamente abstratos, levando a um caminho para o qual o fim revela-se por meio das ideias de seu próprio buscador. De maneira diferente dessa última, trazemos e mobilizamos o conceito junguiano de arquétipo. Assim, com base na visão do arquétipo como uma variável comportamental infundida no desenvolvimento psicológico verificável na semiose constitutiva de personagens, bem como dos sujeitos, objetivamos investigar a composição semiótica do arquétipo do sábio no actante Piccolo do universo de Dragon Ball Z (Akira Toriyama).

Para alcançarmos nosso objetivo, recorreremos ao uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, dá suporte ao emprego dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON 2001) sobre os quais assentam a análise semiótica para compreender a valência dos principais traços inerentes à formação do sábio em Piccolo, visando, com isso, conhecer tanto a interioridade da semiose presente na narratividade desse actante quanto sua relação performática com a exterioridade do inconsciente coletivo existente no arquétipo do sábio. Nesse sentido, retomamos tanto a metodologia qualitativa quanto às considerações de “A semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku” (SOARES, 2020) para nortear o traçado de nossa investigação.

Para a consecução de nosso objetivo e com vistas ao melhor delineamento metodológico do texto, este artigo organiza-se da seguinte forma: em um primeiro momento, na seção A semiose (narrativa) do arquétipo de Piccolo, descrevemos e interpretamos a arquitetura semiótica de Piccolo à luz do funcionamento arquétipo do sábio no que se refere às quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). Posteriormente, na seção A semiótica das necessidades básicas no sábio



de Dragon Ball Z, com base na relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001), investigamos a composição da narratividade semiótica de Piccolo. Por fim, nas considerações finais, tecemos alguns comentários avaliativos e pesamos as possíveis contribuições que podem ser produto da trajetória aqui percorrida.

2. A SEMIOSE (NARRATIVA) DO ARQUÉTIPO DE PICCOLO

Para entrarmos efetivamente na descrição e interpretação da semiose narrativa do arquétipo do sábio, ou do velho sábio como designa Jung, e, assim, em sua análise, temos de ter no horizonte dois pontos fundamentais que não apenas estão interseccionados, como também atravessam as principais vias condutoras deste texto. Um primeiro ponto diz respeito à representatividade ficcional da personagem em questão, Piccolo de Dragon Ball Z, que é um actante do ponto de vista de uma gramática funcional dos casos de ação que ele desempenha em seu espaço narrativo. “O conceito de actante deve, igualmente, ser interpretado no âmbito da gramática dos casos em que cada caso pode se considerar como a representação de uma posição actancial” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 12-13). Disso decorre a compreensão de que Piccolo, por não ser o protagonista do projeto ficcional de Dragon Ball Z, é um adjuvante, isto é, “auxiliar positivo quando esse papel é assumido por um ator diferente do sujeito do fazer” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 15).

“A actância do herói preenche o espaço da narrativa mesmo com sua ausência, estabelecendo sua força centrípeta em relação aos demais actantes”

(SOARES, 2020, p. 116), de modo a fazer com que o herói seja o centro do plano narrativo. No caso do plano narrativo de Dragon Ball³, o herói é invariavelmente Son Goku. No entanto, como nosso objeto de investigação reside na manifestação semiótica de um não protagonista e vamos alçá-lo a tal condição actancial, miramos Piccolo aqui como actante da construção de um lastro semiótico que nos leva ao arquétipo do sábio. Porquanto “São as personagens (e o mundo fictício da cena) que “absorveram” as palavras do texto e passam a constituí-las, tornando-se a fonte delas – exatamente como ocorre na realidade” (CÂNDIDO, et. al., 1992, p. 29, aspas dos autores).

Esclarecido esse ponto, o outro se refere ao fato de que a noção junguiana de arquétipo advém do conceito de inconsciente coletivo. O próprio Jung descreve este em relação àquele da seguinte forma:

O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo portanto uma aquisição pessoal. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e no entanto desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade. Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos. O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão

³ O universo de Dragon Ball possui uma cronologia paralela às fases de desenvolvimento de seu protagonista. Grosso modo, o início da narrativa ocorre na infância de Son Goku, ou seja,

Dragon Ball concerne ao intervalo de tempo no qual ele é criança. Dragon Ball Z refere-se ao período adulto desse actante.



presentes em todo tempo e em todo lugar (JUNG, 2000, p. 53).

Portanto, como podemos observar na passagem acima, o desenvolvimento da concepção do arquétipo é praticamente simultâneo ao do inconsciente coletivo, posto que nesse está contido os próprios arquétipos observados em quase todas as grandes narrativas, como, por exemplo, no mito. Em outros termos, o mito, como uma configuração narrativa repetível na qual se agrupa uma série de actantes e do qual é possível extrair semioses relativamente estáveis para a apreensão do funcionamento coletivo, é “um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa” (DURAND, 2002, p. 63).

Sob este prisma, temos na própria estruturação do arquétipo um trajeto semiótico pontilhado por semioses distintas, pois, tal como expõe Jung, os arquétipos “são imagens e ao mesmo tempo emoções. Só podemos falar de um arquétipo quando estão presentes esses dois aspectos ao mesmo tempo” (JUNG, 2013, p. 276, *itálico do autor*). “Examinando-as mais detalhadamente, constataremos que elas são, de certo modo, o resultado formado por inúmeras experiências típicas de toda uma genealogia” (JUNG, 2018, p. 82). Tem-se desse modo que, para analisar a composição semiótica do arquétipo do sábio no actante Piccolo do universo de Dragon Ball Z, é necessário compreender que a imagem e a emoção vinculadas ao sábio são produto de uma narrativização particularizada em um dado ambiente no qual a personagem ganha vida e, simultaneamente, recebe traços genealógicos que ultrapassam as fronteiras textuais, mas que a elas estão submetidas pela linguagem.

Considerando tal direcionamento, a imagem e a emoção em Piccolo refletem e refratam em alguma medida às de Son Goku, dado ser esse o principal responsável pela cadência narrativa de Dragon Ball Z. Mesmo Piccolo encarnando o arquétipo do sábio, tal como a protagonista, também

segue uma jornada de progresso relativamente universal. Segundo Campbell (2007), que aponta 12 etapas de evolução da jornada do herói, todos (os sujeitos) perpassam as mesmas trilhas, guardadas as devidas proporções de diferenças, para alcançar as metas pretendidas na vida. Campbell (2007) elenca sequencialmente as fases percorridas pelo herói do seguinte modo: 1) o mundo comum; 2) o chamado para a aventura; 3) a recusa do chamado; 4) o encontro com o mentor; 5) a travessia do umbral; 6) os testes, aliados e inimigos; 7) a aproximação do objetivo; 8) a prova máxima; 9) a conquista da recompensa; 10) o caminho da volta; 11) a depuração; e 12) o retorno transformado.

Com a jornada do herói no horizonte, partimos da premissa de que a actância do arquétipo do sábio estende-se à consecução das etapas concebidas, conforme os desígnios das forças atuantes no projeto narrativo, e volta-se à configuração na qual a protagonista da narrativa encontra-se com seu auxiliar. Portanto, o sábio, percorrida sua própria jornada ou ainda nela em progressão, encontra-se com o herói quando esse, no estágio que, de acordo com Campbell (2007), corresponde a 4ª (o encontro com o mentor) etapa de seu percurso, depara-se com a necessidade de apreender habilidades e/ou competências fundamentais para o progresso do plano narrativo. “Nesse ponto, várias histórias já apresentaram um personagem como Merlin, que é o Mentor do herói” (VOGLER, 2006, p. 39). Em outras palavras, “O Mentor só pode ir até um certo ponto com o herói. Mais adiante, o herói deve ir sozinho ao encontro do desconhecido” (VOGLER, 2006, p. 39).

Com relação à funcionalidade do arquétipo do sábio como mentor, Vogler a descreve como um tipo de emanção do próprio herói e, desse modo, esquematiza-o:



Figura 1: EMANAÇÕES DO HERÓI (VOGLER, 2006, p. 50).

Como é possível perceber pela figura acima, o herói é o núcleo do qual emanam as demais personagens, servindo-lhes como arregimentador de seus papéis actanciais e dando-lhes força perfunctoriamente às suas respectivas gramáticas de casos. Todavia, como objetivamos investigar a composição semiótica do arquétipo do sábio no actante Piccolo pertencente ao projeto ficcional de Dragon Ball Z, não consideramos o mentor apenas como uma função actancial da semiótica do herói, mas também uma semiose constituída por fatores que a fazem percorrer uma jornada, senão semelhante, próxima à do herói. Tanto por isso quanto pela compreensão de que um projeto narrativo pode ser mais bem compreendido através das complementaridades cuja soma das análises de seus actantes adjacentes produz, enveredamos pela jornada do herói para examinar a semiose (narrativa) do arquétipo do sábio em Piccolo que pode ser sintetizada, em boa medida, pelo esquema das quatro fases constituintes da narrativa conforme Platão e Fiorin (1993, p. 57), a saber:

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA →
 PERFORMANCE → SANÇÃO

Segundo Platão e Fiorin, “a manipulação consiste em um personagem induzir outro a fazer alguma coisa” (1993, p. 57). No caso de Piccolo, para percebermos a disposição dos elementos constituintes da manipulação, precisamos regressar, no universo de Dragon Ball Z, ao momento em que

os *sayajins* invadem a Terra e forçam-no a lutar, tanto contra Raditz (irmão biológico de Son Goku) quanto contra Vegeta e Nappa. Em combate com o primeiro, o actante principal morre deixando seu filho, Son Gohan, que passa aos cuidados de Piccolo para formá-lo guerreiro. Nessa perspectiva, Piccolo, depois da fase de manipulação, passa ao estágio de desenvolvimento de competência em Gohan por ser o mais capaz de fazê-lo. Então, “A competência vincula-se ao sujeito que “sofre” a manipulação, porquanto esse é o actante “protagonista” que deve adquirir um saber e um poder para agir” (SOARES, 2020, p. 119, aspas do autor, aspas nossas).

Da competência que Piccolo desenvolve em Gohan surge a performance deste, porquanto para ensinar é necessário saber e, mais do que isso, é crucial assentar na instrução uma boa dose de carinho e dedicação. Assim, Piccolo torna-se o primeiro mestre de Gohan e esse seu primeiro discípulo. É importante notar esse acontecimento na construção do projeto narrativo de Dragon Ball Z, pois enseja justamente uma das características vigentes na composição do arquétipo do sábio, isto é, a capacidade para transmitir seu aprendizado, e, conseqüentemente, traceja um elemento importante da semiótica do sábio em Piccolo. Dito isso, é digno de nota o fato de que no universo ficcional de Dragon Ball Z poucos são dotados da competência de ensinar, dentre eles estão Mestre Kame e Kaioh do Norte, ambos são mentores de Son Goku. “Ora, a competência implica necessariamente sua performance” (SOARES, 2020, p. 119).

É importante termos no horizonte que Piccolo, mesmo encarnando o arquétipo do sábio, não deixa de ser um guerreiro tanto pela compleição de sua casta extraterrestre (*namekuseijin*) quanto pelas demandas que a Terra e seus amigos fazem-lhe, e, portanto, coloca-se frente aos inimigos com toda a precaução possível, analisando-os os passos, para, em seguida, tomar as medidas mais adequadas. Por isso, os cálculos que esse actante faz demonstram sua circunspeção e sua sabedoria acumulada para usar quando necessário, entretanto, não deixando de ser um guerreiro, sofre sanções no



combate, como quando, depois de ter muito treinado Gohan, os dois enfrentam o *sayajin* Nappa e, por saber do grande poder latente de seu pupilo e por seu carinho a ele, sacrifica-se para salvá-lo de um poderoso ataque do inimigo.

Portanto, a sanção sendo o castigo ou a recompensa que o herói deve receber ao final de sua performance, no caso de Piccolo é justamente o emprego de um ato heroico que salvaguarda seu discípulo, valorizando com essa ação sua própria competência na formação de um outro guerreiro mais forte do que ele mesmo. Em função disso, podemos perceber que a sanção do sábio parece diferir ligeiramente da recebida pelo herói, porque, diferente da “actância do herói que preenche praticamente todo o espaço da narrativa mesmo com sua ausência” (SOARES, 2020, p. 116), a sua constituição narrativa o faz uma semiose auxiliar no plano composicional da narrativa. Portanto, a estrutura semiótica do arquétipo do sábio em Piccolo e suas conexões às outras funciona de tal modo a promover o encadeamento dos casos em que cada um pode ser considerado como a representação actancial, mesmo provindo de outros arquétipos que não o do herói.

A semiose da narrativa do arquétipo de Piccolo encontra sentido na gramática dos casos e de seus encadeamentos para além do núcleo semiótico da actância de Son Goku, ainda que dessa dependa para sua continuidade representacional como uma célula adjacente na organização eucarionte do projeto narrativo existente em Dragon Ball Z. Em conformidade com a actância de Piccolo, as fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993, p. 57) demonstram que ele concretiza em Gohan, seu aluno, a transformação por meio do ensino, possivelmente tanto a sua quanto a dele. Em outras palavras, “Em sentido figurado, porém, é o “espírito que ensina”, que o inicia no sentido da vida, explicando-lhe os segredos, segundo o ensinamento dos antigos. É um mediador da sabedoria tradicional” (JUNG, 2012, p. 134, aspas do autor). Contudo, existem ainda elementos a serem apreendidos quanto à quadratura

das necessidades básicas que formatam o jogo semiótico do arquétipo (MARK; PEARSON, 2001) do sábio em Piccolo.

3. A SEMIÓTICA DAS NECESSIDADES BÁSICAS NO SÁBIO DE DRAGON BALL Z

Por delinear a semiótica com um referencial metodológico e analítico para examinarmos a constituição da arquetipia do sábio em Piccolo de Dragon Ball Z, consideramos absolutamente salutar alguns apontamentos significativos sobre essa ciência das significações. “Essa por ser a ciência geral da significação está fundamentalmente ligada à filosofia da linguagem, porém, dessa se afasta quando se tem um objeto comunicativo a ser investigado” (SOARES, 2020, p. 120). Ora, é crucial a compreensão de que a semiótica volta-se para a constituição simbólica que possibilita os processos comunicacionais. “O homem, disse-se, é um animal simbólico, e nesse sentido não só a linguagem verbal mas toda a cultura, os ritos, as instituições, as relações sociais, o costume, etc., mais não são do que formas simbólicas” (ECO, 1981, p. 97, *itálico do autor*).

É desse panorama de compreensão simbólica de organização dos sentidos e de suas formas de comutação arregimentadas no circuito social que parte a semiótica para perscrutar os diversos sistemas de signos usados na comunicação. Pois, “Conhecer as regras destes signos é conhecer a sociedade mas é também conhecer o sistema de determinações linguísticas que se constitui como “essência”” (ECO, 1981, p. 147, *aspas do autor*). Assim, “procurar a regra dos signos quer dizer procurar descrever e explicar em termos socioculturais os fenômenos ditos “espirituais”” (ECO, 1981, p. 147, *aspas do autor*). Diante dessa observação sobre o campo de atuação da semiótica, podemos afixá-la como um exercício interpretativo comum praticamente a todas as ciências. “Por estes e por outros motivos, a



semiótica não é apenas uma teoria mas uma prática comum. É-o porque o sistema semântico muda e ela só o pode descrever parcialmente e em resposta a acontecimentos comunicativos concretos” (ECO, 1981, p. 172).

É fundamentalmente no texto, em suas variadas manifestações, onde concorre à efetivação dos processos comunicativos, tal como a animação de Dragon Ball Z (Akira Toriyama). Por isso, é justificável a tomada dessa ficção e seus componentes como objeto tanto do emprego da teoria para sua auditoria quanto da prática semiótica para estruturalmente compreendê-la como produto narrativo de uma organização de semioses, porquanto “a própria prática social apenas se pode exprimir em forma de semiose” (ECO, 1981, p. 172). Nesse ponto de abrangência da semiótica, é interessante observamos que o arquétipo, como uma estrutura segunda a qual funciona uma gramática de atos cadenciados por um projeto narrativo, é antes de qualquer coisa uma semiose contendo ipseidade própria cuja referência ancora-se um conceito psicológico de caráter antropológico.

Ao trazermos essas considerações, visamos a semiose aqui pensada como a própria personagem em questão que viabiliza, entre outras coisas, a sondagem e averiguação do encontro entre a forma global a partir da qual arquétipo do sábio é produzido e o fundo em específico segundo o qual a unidade narrativa de Piccolo é fabricada em respeito/desrespeito as quatro necessidades básicas constituintes de tal performance arquetípica (CAMPBELL, 2007). Consequentemente, no tocante à interação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001), podemos investigar a narratividade semiótica de Piccolo. Para maior

visibilidade da relação dessas quatro noções, disponibilizamos abaixo a seguinte figura:

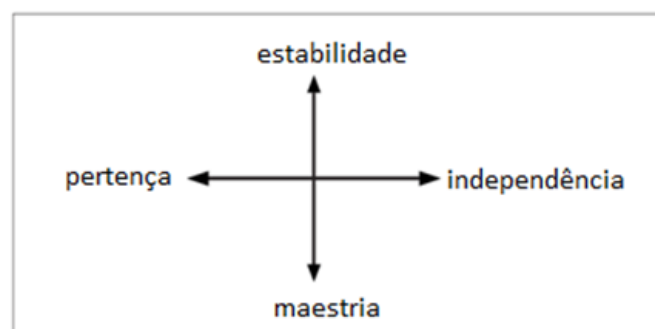


Figura 2: Necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001, p. 28).

“Com exceção da maestria, os demais “itens” participam do mundo comum⁴, ou seja, qualquer personagem ou pessoa pode frequentar tais polos” (SOARES, 2020, p. 122, aspas do autor), entretanto a maestria pode ser percebida em uma determinada actância quando essa desempenha um papel contínuo cuja performance seja decisiva para a progressão do projeto narrativo. Assim, observar e interpretar como certas competências pertencentes a Piccolo, no universo de Dragon Ball Z, e o impacto delas na cadência da progressão dos acontecimentos, referem-se inevitavelmente à maestria como componente das quatro noções básicas da constituição arquetípica do sábio nessa personagem. Pois, “O importante não é o que eles [personagens] querem fazer nem tampouco os sentimentos que os animam, mas suas ações em si” (PROPP, 2006, p. 79).

Em se tratando da maestria de Piccolo, que nada lhe fere a estabilidade de sua estrutura arquetípica, encontramos seu senso de disciplina conjugado com seu afastamento constante do grupo (os guerreiros z), porque desse modo seu

⁴ De acordo com Campbell (2007), o mundo comum é o lugar onde a personagem é mostrada inicialmente, ou seja, é a primeira etapa na jornada do herói. Nele é possível ver como

e onde ela vive, com quem se relaciona e como sua vida poderia ser simples como qualquer outra.



treinamento não apenas se volta para suas características físicas mas também para suas mais proeminentes qualidades intelectuais e psíquicas. Ainda que não seja um terráqueo, como a maioria dos companheiros de jornada, Piccolo parece sempre entender quase tudo o que se passa com os demais, salvo as “coisas do coração”, em razão de sua raça não ter nada semelhante às relações que não sejam de amizade. Por isso, seu distanciamento do grupo para a meditação frequente contorna e preenche uma das mais singulares características do arquétipo do sábio, o autoconhecimento.

Há na semiose Piccolo uma disposição para compreender os fenômenos que o cercam, de maneira a conseguir muito material para analisar e buscar as melhores alternativas para todas as situações. Com isso, entendemos que “Não é, pois, por natureza, nem contrariando a natureza que as virtudes se geram em nós. Diga-se, antes, que somos adaptados por natureza a recebê-las e nos tornamos perfeitos pelo hábito” (ARISTÓTELES, 2008, p. 40). Pois, não é por acaso que esse personagem tem um profundo laço com Kami-sama, deus da Terra, sendo dele uma espécie de filho, porquanto seu pai, Piccolo Daimaoh (actante antagonista em Dragon Ball), fora a sombra totalmente apartada daquele. Nesse sentido, Piccolo atinge sua actância mais poderosa e mais sábia quando se funde a Kami-sama por ocasião do aparecimento dos androides números 17 e 18.

A partir do momento no qual Piccolo, que já não é mais o “descendente” da sombra, pois a controlara totalmente, tem todo seu potencial combativo e analítico desenvolvido, a progressão da narratividade presente em Dragon Ball Z ganha um personagem possuidor de um vasto saber (por esse motivo, ele se torna, com o auxílio de Popo, o tutor do novo Kami-sama, Dendê). Somado a isso, a

arquetípia do sábio em Piccolo pode ser verificada nas diversas vezes que se manifesta sobre um assunto complexo, como, por exemplo, quando ele foi um dos responsáveis por organizar a ordem de entrada na sala do templo⁵ antes do torneio de Cell. Ele também ensina a dança da fusão a Goten e Trunks para que possam enfrentar Majin Boo. Em razão dessas considerações, segundo o eixo da necessidade básica da maestria, a constituição arquetípica do sábio em Piccolo vincula-se intimamente a sua estabilidade.

Diante das adversidades, Piccolo age de modo acintoso para tratar as dificuldades que ele e seus companheiros enfrentam. Com isso o traçado do projeto narrativo do espaço semiótico de Dragon Ball Z não apenas ganha dinamicidade inteligente, bem como as resoluções dos problemas fazem com que volte a reinar a estabilidade presente anteriormente às perturbações. Desse ponto de vista, o eixo da estabilidade pode ser percebido tanto como a vida representada pela semiose em questão, Piccolo, quanto pelo efeito de seus atos no transcorrer dos acontecimentos sobre os quais ele age. Dito isso, é possível percebermos a intrínseca vinculação entre a maestria e a estabilidade e como ambas são integrantes das forças que compõem a performatividade de Piccolo.

A título de exemplo da estabilidade apresentada por Piccolo, encontramos uma atitude relativamente calma diante da chegada dos *sayajins* à Terra quando ele próprio é capaz de sentir a presença de seus oponentes ao detectar poderes muito maiores do que o seu. Comportamento semelhante ocorre ao deparar-se com Vegeta, transformado em servo do mago Babidi, porque Piccolo o vê de pé sangrando e ao lado dele encontram-se Goten e Trunks que são golpeados e deixados inconscientes por Vegeta. A performance

⁵ É importante salientar que um dia fora da sala do templo equivale a um ano em seu interior, além de sua gravidade ser maior em relação a outros lugares na Terra.



de Piccolo é a de quem compreende tudo o que se passa e o que está por vir, dessa maneira mantém a calma, recolhe os dois garotos desacordados e, ao olhar com seriedade para Vegeta, entende que deve afastar-se para que o outro lute com toda as suas forças. Por agir com cautela e sempre racionalmente, Piccolo deixa ver, entre suas conformações semióticas, a estabilidade cuja propriedade também parece pertencer a outro eixo das quatro noções básicas da performance arquetípica (CAMPBELL, 2007), a saber: a pertença.

Quanto à pertença na composição semiótica do arquétipo do sábio em Piccolo, é necessário e importante ressaltar o fato de que ele possui um número bastante reduzido de ligações, restringindo-se ao grupo de guerreiros do qual Goku é o actante nuclear de arremetimento. Portanto, isso corrobora a própria semiótica constitutiva do arquétipo do sábio em Piccolo. Ora, de acordo com o arquétipo do sábio, o ser que o ativa em seu desenvolvimento precisa, para tal ativação, estar mais distante e aparecer quando necessário, como o faz Piccolo. No entanto, ele mantém uma maior proximidade, quase paternal, com o seu pupilo sempre lhe dando o suporte quando necessário, como quando Gohan precisou fazer um processo seletivo para professor em uma universidade, não havia quem pudesse ficar com sua filha e Piccolo, mesmo sem experiência para cuidar de um bebê, foi atender prontamente à demanda de seu discípulo.

É relevante lembrarmos o quanto pelo menos duas das quatro noções básicas da performance arquetípica fazem parte da vida de todos os sujeitos, porquanto estabilidade e pertença, participando intimamente uma da outra, são, sem a menor dúvida, elementos de formação social. Disso decorre que

O asseguramento da assistência, a aquisição de novas propriedades, o desejo de afirmar e expandir a própria esfera de poder, a defesa das posses conquistadas – estes são impulsos fundamentais para os indivíduos, impulsos a partir dos quais ele pode se associar de modo

conveniente a muitos outros indivíduos, a seu gosto (SIMMEL, 2006, p. 41).

Em vista disso, mesmo o sábio que vive em maior isolamento precisa estar em contato com a parte mais significativa do corpo social, como o faz Piccolo ao integrar a comunidade dos guerreiros de Dragon Ball Z. Ao contrário do que se poderia fazer pensar acerca da pertença reduzida, essa não dá maior independência de ação a Piccolo, já que essa se volta para uma característica narratológica segundo a qual a independência actancial na gramática dos casos está sobejamente causada pela protagonista, de modo que sua performance é determinante na cadência da narrativa. Diante disso, a gradação progressiva da semiótica arquetípica do sábio em Piccolo decorre invariavelmente das ações representadas ou sofridas por Goku. Portanto, podemos interpretar a independência da tomada de decisões de Piccolo relativa e não absoluta no jogo semiótico da narrativa.

Todavia, as iniciativas componentes da semiótica actancial de Piccolo são para o projeto narrativo de Dragon Ball Z fundamentais, porque sem essas as regularidades necessárias ao funcionamento paradigmático da gramática de casos estariam absolutamente comprometidas. É sob esse panorama que se instala a independência actante de uma personagem como Piccolo que nem por isso deixa de ser decisiva em momentos como quando, a despeito de qualquer opinião, depois da lida com Raditz, toma Gohan para ser dele guardião e tutor. Ou como quando depois de fundir-se com Neil, *namekuseijin*, e partir para um confronto com Freeza; ou quando decide ir só para investigar o desaparecimento de todas as pessoas de uma cidade inteira e depara-se com Cell antes de suas duas transformações.

Também não se pode esquecer que as ideias de Piccolo são performatizadas em conselhos que demonstram tanto sua sabedoria quanto sua independência de formulá-las e dispensá-las aos seus interessados. Um exemplo da independência conselheira, componente da semiótica do arquétipo



do sábio em Piccolo, situa-se na recomendação que faz a Goku quando esse acaba de sair da sala do templo junto a Gohan, ambos em sua forma primeira de super *sayajin*, dizendo-lhe para voltar ao menos mais uma vez para treinar antes de enfrentarem Cell já totalmente aperfeiçoado. A advertência, como todos sabem, foi ignorada, ao passo que suas consequências, por mais que sejam adequadas ao projeto narrativo em questão, foram funestas, levando Goku à morte e Gohan, em momento crítico, à transformação em super *sayajin 2*, o único capaz de derrotar o inimigo.

Portanto, como podemos perceber, a semiose residente na unidade de sentido configurada por Piccolo desloca-se no plano de ação da narrativa de Dragon Ball Z entre os pilares segmentados pelas necessidades básicas de constituição do arquétipo (MARK; PEARSON, 2001), sendo esse mais bem desenvolvido pela relação da maestria com uma pertença mais afastada do grupo sem prejuízos à independência e à estabilidade de sua constituição actancial.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisamos a composição semiótica do arquétipo do sábio no actante Piccolo do universo de Dragon Ball Z tanto no que se refere às quatro fases constituintes da narrativa quanto ao que concerne à relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de estruturação arquetípica e verificamos, entre outras coisas, o destaque negativo da pertença à comunidade ou grupo na composição da semiose de Piccolo. Constatação essa que vai ao encontro da própria disposição do arquétipo do sábio, pois esse necessariamente encontra-se com uma alta frequência em isolamento para fins de contemplação da natureza, de estudo e meditação etc.

A investigação que empreendemos demonstrou o caráter conselheiro presente na

actância de Piccolo, já que dentre praticamente todas as personagens do percurso narrativo de Dragon Ball Z, ele é quem mais dispensou ideias e, de maneira rápida e dinâmica, prestou auxílio significativo a outros em momentos adversos. Diante disso, é possível compreender a independência de sua performance actancial vinculada a sua representação arquetípica de sábio. Portanto, a própria gramática das ações engendradas por Piccolo, mesmo ligada à de Goku, delinea uma jornada singular bastante atrativa para quem pode olhá-la de perto, porquanto conjuga simultaneamente a aprendizagem e o ensino a uma maneira acurada de portar-se diante das demandas externas.

O “senhor” Piccolo em suas doses de afeto, em sua postura serena e em suas precisas advertências ensina-nos que o tutor, o professor ou mesmo o mestre “Se ele for realmente sábio, não vos convida a entrar na casa de sua sabedoria, mas vos guia até o limiar de vossa própria mente” (GIBRAN, 2012, p. 73). Tal como ele o fez principalmente a Gohan, abrindo, diante de todos, caminhos para fazer o mesmo com outros. Então, que seja possível extrair um pouco da sabedoria apresentada pela actância de Piccolo, que ultrapassou seu desejo de vingança e compreendeu sua sombra, que se dobrou ao terno e amigável sorriso de Goku, que não abandonou sua circunspeção para sempre que preciso for ajudar o grupo de guerreiros dos quais faz parte e para o qual se tornou sábio.

Entre os diversos traços a partir dos quais se edifica a semiótica do sábio em Piccolo, a serenidade, pertencente à estabilidade de sua organização actancial, diante das dificuldades traz à tona um elemento que todos podem desenvolver quando de uma maior proximidade a tal figura arquetípica, de maneira que o trajeto temático percorrido pelo sábio de Dragon Ball Z também enseja a aprender a manutenção de um estado sereno nas mais diversas situações. Ao mesmo tempo em que mobiliza a serenidade para criar uma imagem impassível, todos sabem que ele está calculando os próximos passos a dar, sem deixar de minimizar os



possíveis danos, pensando prospectivamente e antecipando seus adversários. Eis o sábio agindo depois de ter tomado cuidadosamente uma decisão, pois dela não corre o risco de arrepender-se tampouco fazer dela meio de projetar sua sombra no herói, mas com seus atos mais simples visa garantir o bem-estar próprio e o de seu meio, tal como a todos através de sua prática ele ensina a fazer.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Trad. Pietro Nassetti. 3 ed. São Paulo: Martin Claret, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10 ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- CÂNDIDO, Antônio.; et. al. **A personagem de ficção**. 9 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. Trad. de Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- ECO, Umberto. **O signo**. Trad. Maria de Fátima Marinho. 2 ed. Lisboa: Editorial Presença, 1981.
- GREIMAS, Algirdas Julius.; COURTÉS; Joseph. **Dicionário de semiótica**. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Editora Cultrix, 1989.
- GIBRAN, Khalil. **O profeta**. Trad. Bettina Becker. Porto Alegre: L&PM, 2012.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Trad. de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- JUNG, Carl Gustav. **A vida simbólica: escritos diversos (vol. I)**. Trad. Araceli Elman et. al. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- JUNG, Carl Gustav. **Psicologia e alquimia**. Trad. Dora Mariano Ribeiro Ferreira da Silva. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- JUNG, Carl Gustav. **O espírito na arte e na ciência**. Trad. Maria de Mores Barros. 8 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.
- MARK, Margaret.; PEARSON, Carol S. **O Herói e o Fora-da-Lei: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos**. São Paulo: Cultrix, 2001.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Trad. Jasna Paravich Sarhan. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- PLATÃO, Francisco Savioli.; FIORIN, José Luiz. **Para entender o texto: leitura e produção**. 7 ed. São Paulo: Editora Ática, 1993.
- SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade**. Trad. Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- SOARES, Thiago Barbosa. A Semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku. In. **Porto das Letras**, Vol. 06, N° especial. 2020. p. 113-128. Acesso em 13 de jan. 2020. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/por todasletras/article/view/9955>.
- TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Trad. Ana Maria Machado. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Como citar este artigo:

SOARES, Thiago Barbosa. A semiótica do sábio: uma análise da constituição da jornada de Piccolo



em Dragon Ball Z. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.5, p. 23-35, jan.jun. 2021.

José Luiz Xavier Filho

Graduado em História pela Universidade de Pernambuco (UPE), graduando em Sociologia pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI), especialista em Ensino de História pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI), e em História e Cultura Afro-Brasileira pelo Instituto Pedagógico de Minas Gerais (IPEMIG), mestrando em Culturas Africanas, da Diáspora, e dos Povos Indígenas (UPE), professor de História do quadro efetivo da rede municipal de ensino do município da Lagoa dos Gatos – PE.

ID Lattes:
<http://lattes.cnpq.br/4762429040202808>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9088-8610>

E-mail: jlxfilho@hotmail.com

WAKANDA PARA SEMPRE: Cinema, Educação e Negritude

Resumo: Avançar na qualidade da educação brasileira mudaria as histórias de meninas e meninos de todo o país. Porém, existem histórias de vida mais perto, como nos espaços escolares onde os discentes afrodescendentes lutam por vez e voz, respeito, aceitação e lugar de fala. A escola tem por obrigação ser um espaço de direito, representativo, democrático, plural e diverso. Com isso, nasceu o projeto aqui exposto, realizado com alunos (as) da rede pública, de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental dos Anos Finais, com o objetivo de trabalhar o filme Pantera Negra (*Black Panther*), o primeiro filme de super-herói negro dos cinemas, analisando e compreendendo a importância da representatividade e empoderamento nas telas e como atingiu positivamente e elevou a autoestima dos estudantes negros/pretos na escola.

Palavras-chaves: Pantera Negra; Ensino de História; Negritude; Educação.

WAKANDA FOREVER: Cinema, Education and Blackness

Abstract: Advancing the quality of Brazilian education would change the stories of girls and boys across the country. However, there are closer life stories, such as in school spaces where Afro-descendant students struggle at a time and voice, respect, acceptance and place of speech. The school has the obligation to be a space of law, representative, democratic, plural and diverse. With this, the project exposed here was born, carried out with public school students, from the 6th to the 9th grade of Elementary School of the Final Years, with the objective of working on the film *Black Panther* (*Black Panther*), the first super movie - black hero of the cinemas, analyzing and understanding the importance of representativeness and empowerment on screens and how it reached positively and raised the self-esteem of black / black students at school.

Keywords: *Black Panther; History teaching; Blackness; Education.*



1. INTRODUÇÃO

A história do cinema surgiu com a invenção do cinematógrafo, em 1895, um aparelho que filmava e projetava as imagens numa superfície. Desde a sua origem, a palavra filme passou a designar a encenação cinematográfica gravada sobre a película. Inicialmente silenciosos, a partir do fim da década de 1920 os filmes passaram a contar com o som sincronizado, aumentando o poder de atração do novo meio de comunicação, com a mistura de som e imagem em movimento.

Rapidamente, um novo tipo de mídia conquistava o mundo, adquirindo diferentes formas de utilização, do entretenimento ao documentário, passando pela propaganda política dos governos. Desde o início, a história foi objeto de leitura e de reconstituição. Já em 1898, o câmara polonês Boleslas Matuszewski euforicamente anunciava o valor das fotografias animadas como o testemunho verdadeiro e inquestionável da história. Foi com base nessa certeza que Matuszewski defendeu a criação de um depósito de cinematografia histórica, no qual seriam selecionados eventos considerados relevantes da vida pública e nacional (KORNIS, 1992).

Essa crença de que o filme de reconstituição histórica, seja ele ficção ou documentário, é a representação do vivido é altamente questionado pelos historiadores. O filme é uma fonte em potencial e, por isso, deve ser objeto de crítica e avaliação. Em primeiro lugar é preciso ressaltar que todo filme, independentemente do seu gênero é produto direto do tempo que foi feito. Esse elemento é fundamental para qualquer análise histórica.

Nos chamados “filmes históricos”, temos um problema específico, porque eles podem misturar livremente realidade e ficção. Por ser uma expressão artística, o filme pode se valer da imaginação para produzir “sua” história. O filme pode reafirmar clichês, desconstruir ou criar novas memórias, mesclando realidade e ficção sem grandes transtornos. Assim, o filme, seleciona, exulta ou esconde elementos do passado sem precisar justificar-se em termos de comprovação.

Com base nessas várias especificidades, o filme pode ser objeto de reflexão historiográfica? Ou serve apenas para recuperar certos elementos, modos de vida, de forma a ilustrar uma dada experiência histórica?

Se levarmos em consideração que não há História neutra, é possível afirmar que nenhuma tentativa de reconstituição do vivido serve apenas como ilustração. O filme é um documento histórico na medida em que interfere na realidade e reelabora o passado conforme as necessidades do seu presente. Quando se trata de uma reconstituição histórica, mesmo que as informações contidas sejam contestáveis, os filmes continuam a ser fontes importantes para se avaliar as visões de mundo veiculadas sobre os temas abordados. Assim, como mantém uma ligação indissolúvel com seu momento de criação, o filme revela interesses, jogos de poder e intenções do seu momento de elaboração.

Pensando nisso, e por trabalharmos em uma escola de rede pública do município da Lagoa dos Gatos - PE, a Escola Municipal Cordeiro Filho, com discentes de 6º a 9º ano do Ensino Fundamental dos Anos Finais, em que 70% dos alunos são pardos e pretos; escolhemos a obra *Pantera Negra* (*Black Panther*), um filme popular de herói e de aceitação massiva, com direção de Ryan Coogler, produzido pela *Marvel Studios*, no ano de 2018, e por ser o primeiro filme da história do cinema com a maior estreia de um diretor afro-americano, bem como a maior de um filme estrelado predominantemente por atores negros e produzido por mais de 80% por funcionários negros.



Figura 1: Elenco do filme *Pantera Negra* (2018). Fonte: <https://comunidadesebrae.com.br/blog/pantera-negra-4-reflexoes-essenciais>. Acesso: 15 de maio de 2021.



A escolha do filme se deu através das aulas de História, objetivando assim a necessidade de se trabalhar o protagonismo negro e elevar a autoestima dos alunos pretos e pardos que não se sentem representados, quer seja na sala de aula, no livro didático, na sociedade ou nas telas de cinema; e a aplicação da Lei n. 10.639/2003 que versa sobre a inserção do estudo da História da África e cultura afro-brasileira e as resistências que percebemos em nossa prática, na abordagem sobre o que se refere ao continente. Ora por estranheza, desconhecimento e discriminação, em sala de aula observa-se uma recusa constante, uma negação por este conteúdo e esse diagnóstico é visível, vindo de professores ou estudantes.

Não faz parte do nosso objetivo, nesse artigo, trabalhar a sinopse do filme ou esmiuçar a obra como um trabalho de crítica cinematográfica, mas sim, compartilhar o que foi vivenciado em sala de aula e a forma como abordamos as temáticas junto aos alunos. O cenário está mudando, graças aos movimentos negros, indígenas, às ações midiáticas, às políticas de ações afirmativas, entre outros, que mostram que é possível e necessário, contar novas histórias, valorizando as narrativas que os outros, também querem fazer de si e de seu povo, e que sejam compreendidas, apreciadas e difundidas.

Pantera Negra é uma obra cinematográfica de porte imenso, do gênero de ação e aventura, e coloca em primeiro plano, como heróis e heroínas, pessoas negras, em continente africano, numa trama que envolve cultura, humor, tecnologia, tensões, inteligência, romance, ciência, dinheiro, saberes compartilhados, conflitos pessoais e familiares que são comuns à maioria das pessoas, inclusive a negras e negros.

2. O SABER E O FAZER HISTÓICO EM SALA DE AULA

Nossos adolescentes também detestam a História. Voltam-lhe ódio entranhando e dela se vingam sempre que podem, ou decorando o mínimo de conhecimento que o ponto exige ou se valendo levemente da cola para passar nos exames. Demos ampla absolvição à juventude.

A História como lhes é ensinada é, realmente, odioso (MENDES, 1935, p 41).

É pensando dessa forma também, que a historiadora Elza Nadai, iniciava seu texto sobre a trajetória do ensino da História no Brasil e contemplava indagando:

Terão os estudantes superado a ideia de que a História como é ensinada é realmente odiosa, e os professores partido para a organização de outras práticas pedagógicas mais significativas? (NADAI, 1992/1993, p. 143).

A interrogação suscitada pressupõe uma reflexão acerca da predominância, ainda hoje, de uma metodologia do ensino de História baseada na repetição enfadonha dos conteúdos pelos alunos. Pode-se verificar uma mudança na forma de pensar o ensino de modo geral e o ensino de História em particular. Essas mudanças estão sendo mediadas por um conjunto de fatores que rompem a sala de aula, estimulando a construção e o compartilhamento de conteúdos por professores e alunos.

Assim, o que se procura é uma prática docente distanciada o mais possível da imagem do “professor-enciclopédia”, detentor do saber, buscando a construção de um “professor-consultor”, que contribui para a construção do conhecimento de seus alunos em sala de aula. É na sala de aula que se realiza um espetáculo cheio de vida e sobressaltos. Cada aula é única. Nesse espetáculo a relação pedagógica é, por essência, plural; uma relação que “o professor fornece a matéria para raciocinar, ensina a raciocinar, mas, acima de tudo, ensina que é possível raciocinar” (SNYDERS, 1995, p. 109).

Ensinar História passa a ser, então, dar condições ao aluno para poder participar do processo de fazer o conhecimento histórico, de construí-lo. O aluno deve entender que o conhecimento histórico não é adquirido como um dom, como comumente ouvimos os alunos afirmarem. O aluno que declara “eu não sirvo para aprender História” evidencia a interiorização de



preconceitos e incapacidades não resolvidas. Ele deve entender que o conhecimento histórico não é uma mercadoria que se compra bem ou mal.

Assim, a aula de História é o espaço em que um embate é travado diante do próprio saber: de um lado, a necessidade de o professor ser o produtor do saber, de ser partícipe da produção do conhecimento histórico, de contribuir, pessoalmente para isso; de outro, a opção de se tornar tão somente eco do que já foi dito por outros.

A sala de aula não é apenas o espaço onde se transmite informações, mas o espaço onde se estabelece uma relação em que interlocutores constroem significações e sentidos. Trata-se de um espetáculo impregnado de tensões, no qual se torna inseparável o significado da relação entre teoria e prática, entre ensino e pesquisa. Na sala de aula, evidenciam-se, de forma mais explícita, os dilaceramentos da profissão de professor e os embates da relação pedagógica.

Por fim, é importante destacar que a História tem uma função didática de formar uma consciência histórica cada vez mais complexa, com a perspectiva de fornecer elementos para a orientação, interpretação do passado, para dentro, construindo identidades, e para fora, fornecendo sentidos para a ação na vida prática.

O filme *Pantera Negra (Black Panther)*, compreendido como um objeto de análise, traz consigo aspectos que ultrapassam os objetivos de quem o criou, porque sua produção está sempre inserida numa realidade histórica. Sua utilização como recurso didático pressupõe um exercício crítico, no qual professores e alunos deverão tornar-se aptos a ler. Considerando esses elementos, o filme pode ser um poderoso aliado para discussão de comportamento, visões do mundo, valores e identidades de uma sociedade em um dado momento histórico. Nesse caso aqui exposto, a representatividade da película e o impacto na parcela negra/preta do espaço escolar.

3. HISTÓRIA COM CINEMA: NOVA ABORDAGEM DA EDUCAÇÃO

Da mesma forma que a primeira geração da Escola dos Annales, o movimento francês que transformou a historiografia contemporânea, tirou o foco do documento escrito, das fontes oficiais e consagradas pela História Tradicional, buscando novas fontes escritas e não escritas como as lendas, o folclore, as formas de pensar o mundo, associando a História a outras ciências, entre elas a Sociologia e a Antropologia. Marc Ferro (2010), historiador da terceira geração dos Annales, propõe a análise do filme não por uma abordagem semiológica, estética, ou meramente pela história do cinema.

A proposta do historiador francês é que o filme seja concebido como um produto, uma imagem-objeto (FERRO, 2010), que o pesquisador o analise integrado à sociedade que o produziu, que o consumiu e das abordagens históricas autorizadas em um dado momento do que propriamente do período que quis mostrar.

Segundo o autor, a recusa do historiador em olhar para o filme como documento se dava por diversas razões: a falta de reconhecimento legítimo socialmente, a não confiabilidade já que era considerado

Um truque, uma falsificação. O historiador não poderia apoiar-se em documentos desse tipo. Todos sabem que ele trabalha numa caixa de vidro, “eis minhas referências, minhas hipóteses, minhas provas”. Não viria ao pensamento de ninguém que a escolha de seus documentos, sua reunião, a ordenação de seus argumentos têm igualmente uma montagem, um truque, uma falsificação (FERRO, 2010, p. 29).

Assim como o historiador, ao trabalhar com um documento, necessita entender, entre outros elementos, a linguagem desse documento, no trabalho com o cinema, é essencial que o professor tenha um domínio básico da linguagem cinematográfica para poder usufruir junto com seus alunos o máximo das potencialidades do uso do filme em sala de aula.

A partir da seguinte sequência didática, será possível conhecer e compreender um pouco melhor,



e analisar criticamente, como trabalhamos o filme Pantera Negra (Black Panther) na sala de aula com turmas de 6º ao 9º do Ensino Fundamental dos Anos Finais, nas aulas de História, e também, analisar criticamente o papel da linguagem cinematográfica na construção dos significados da película e o impacto gerado na elevação da autoestima dos estudantes afrodescendentes.

- **Sequência didática:**

1. **Atividade:** Cultura Africana, simbolismos, negritude e representatividade no filme Pantera Negra (Black Panther).

2. **Objetivos:** apresentar o cinema como expressão artística, técnica e cultural do século XXI; possibilitar aos alunos a experiência de assistência atenta e crítica a uma produção cinematográfica; desconstruir a ideia de cinema só como entretenimento; propiciar, aos alunos, a análise do longa-metragem *Pantera Negra* como um produto historicamente construído, apresentando o diretor do filme como um sujeito e agente histórico que se posiciona em relação aos processos históricos e políticos de sua época; tratar o filme como fonte documental; proporcionar o lazer-educativo a alunos na linha da pobreza extrema.

3. **Desenvolvimento:**

- Foi feito anteriormente um levantamento entre os alunos sobre a frequência com a qual eles assistem a filmes e qual o gênero de filmes que eles mais gostavam. Assim, entendemos que nenhum dos alunos tinham ido ao cinema ainda, por isso montamos uma sala especial, com recursos próprios do professor de História, José Luiz Xavier Filho, utilizando projetor, notebook (laptop), mídia física do filme, tela de projeção.
- Foi exposto aos alunos os objetivos do trabalho, enfatizando a proposta da utilização do filme como um documento histórico. Perguntamos sobre o que eles sabiam sobre a história do herói, de onde ele

vinha, qual o continente que ele fazia parte, sobre suas características, e comentários gerais sobre a obra.

4. **Relatórios cobrados:** 1º escrever com suas próprias palavras a história contada no filme, 2º pesquisar sobre as origens dos nomes africanos, 3º características dos grupos étnicos apresentados no filme, principais costumes, vestimentas e funções de cada um, 4º identificar o tempo em que se passa a narrativa, 5º quais as características políticas e sociais do país fictício de Wakanda.

5. **Análise da obra cinematográfica:** cenários (como foram construídos), trilha sonora (entender a função das músicas africanas e suas características que elevam a negritude e orgulho do povo negro/preto), narração (qual o papel do narrador).

6. **Análise do tempo presente:** entender as condições nas quais o filme foi produzido, o que estava acontecendo no ano de 2018, quais os objetivos de se fazer um filme e o porquê de empregar um corpo de trabalhadores para produzir o filme em sua maioria negra, que tipo de pesquisa foi feita para produzir a película, qual a repercussão da produção na época e para os dias atuais, quais as críticas que o filme recebeu pelo público e pela mídia especializada, apresentar o posicionamento do diretor do filme no período ou eventos que ele tentou representar.

7. **Observação de caráter mais étnico:** observar os trechos nas quais há referência a democracia e pluralidade étnica, aos africanos, aos afrodescendentes e como aplicar a vida pessoal de cada aluno que está assistindo.

Embora o filme seja longo (mais de duas horas), a proposta é que os alunos assistam integralmente, sendo posteriormente selecionados trechos para análise. Exibindo pausadamente para algumas passagens que levantem debates étnico-raciais.



Proporcionamos uma aula extra para que cada grupo discutisse e socializasse internamente suas anotações e observações sobre a assistência atenta e a pesquisa extraclasse que foi exigida para completar o solicitado. Solicitamos que expusessem, discutissem e complementassem suas anotações e pesquisas em grupo. Propomos aos alunos que organizassem painéis com as informações colhidas e disponibilizamos espaços para que cada grupo apresentasse suas observações e impressões do filme.

4. “JOGUE-ME NO OCEANO COM MEUS ANTEPASSADOS QUE PULARAM DOS NAVIOS, PORQUE SABIAM QUE A MORTE ERA MELHOR DO QUE A ESCRAVIDÃO”

A frase de abertura dessa seção é dita pelo personagem do filme, *Erik Killmonger*, interpretado pelo ator Michael B. Jordan. Decidimos usar ela como abertura pelo impacto das últimas palavras de *Killmonger* no longa, que ressoam muito além do universo cinematográfico da Marvel, tendo um grande impacto na comunidade negra e nas discussões atuais em um mundo cada vez mais polarizado.

Pantera Negra foi o primeiro filme solo sobre o herói negro da Marvel, criado em 1965. Mais do que isso, trouxe a questão da representatividade negra na cultura pop ao centro da discussão. A figura do Pantera Negra no filme é retratada como forma de resistência e representação para a população negra tanto presente no filme quanto na vida real, consumindo esse audiovisual.

Grande parte do mérito de Pantera Negra foi ter trazido para o mainstream a discussão sobre o afrofuturismo⁶. A narrativa afrofuturista está muito

presente: Wakanda como um país do continente africano com uma tecnologia e sociedade bem desenvolvida, e a sua principal fonte tecnológica é o *vibranium*, um metal poderoso e resistente, que é criado somente neste país e constantemente é perseguido por diversos vilões e heróis nos quadrinhos e no filme. O que mais chama a atenção na trama é a estética que mistura tecnologia e africanidade.

Pantera Negra é, constantemente, citado como um longa representativo sobre a luta antirracista por especialistas no tema. Tanto no plano nacional quanto no plano internacional, temos um histórico de estereótipos degradantes da figura do negro. Com isto, em 2018, muito recentemente, a Marvel faz o primeiro filme de um super-herói negro, o que é fundamental e muito importante quando pensamos em termos de representatividade.

É importante considerar que representatividade, negritude e identidade negra no espaço escolar, embora estejam relacionadas com a cor da pele negra e às leituras que sobre esta recaem ou lhe são impostas, não são essencialmente de ordem biológica. Elas colocam em diálogo algo mais profundo que atravessa a história dos povos africanos e da diáspora tornando-se um ponto comum: o fato de terem sido na história vítimas das piores tentativas de desumanização e de terem sido suas culturas não apenas objeto de políticas sistemáticas de destruição, mas, mais do que isso, de ter sido simplesmente negada a existência dessas culturas.

Por isso a luta contra o racismo e as desigualdades raciais, assim como a afirmação da identidade negra, são processos complexos, desafiadores e que precisam ser desenvolvidos de forma enfática, persistente e contundente. De outro modo, a identidade negra não nasce do simples fato

⁶ O Afrofuturismo é uma maneira de imaginar futuros possíveis pelas lentes da cultura negra. É um meio de encorajar a experimentação, reimaginar identidades e ativar a libertação. Ele redefine a cultura e as noções de negritude, tanto nos dias atuais quanto para o futuro. Ytasha ressalta produções como

Matrix, O Livro de Eli, trilogia Blade e os filmes de Will Smith para mostrar como as narrativas estão se transformando quando os negros assumem o protagonismo (WOMACK, 2013).



de tomar consciência da diferença de pigmentação entre brancos e negros ou negros e pardos.

A negritude e/ou a identidade negra se referem à história comum que liga de uma maneira ou de outra todos os grupos humanos que o olhar do mundo ocidental “branco” reuniu sob o nome de negros.

A negritude não se refere somente à cultura dos povos portadores da pele negra que de fato são todos culturalmente diferentes. Na realidade, o que esses grupos humanos têm fundamentalmente em comum não é como parece indicar, o termo Negritude à cor da pele, mas sim o fato de terem sido na história vítimas das piores tentativas de desumanização e de terem sido suas culturas não apenas objeto de políticas sistemáticas de destruição, mas, mais do que isso, de ter negado sua existência (MUNANGA, 2012, p. 20).

Sendo assim, a negritude torna-se uma convocação permanente de todos os herdeiros dessa condição para que se engajem no combate para reabilitar os valores de suas civilizações destruídas e suas culturas negadas. Vista desse ângulo, para os estudantes negros/pretos cujas plenas revalorização e aceitação da sua herança africana faz parte do processo do resgate de sua identidade coletiva, a negritude faz parte de sua luta para reconstruir positivamente sua identidade e, por isso, um tema ainda em atualidade.

Enquanto uma única pessoa continuar a ser caracterizada e discriminada pela cor da pele escura, enquanto uma única pessoa se obstinar, por causa de sua diferença, a lançar sobre outra pessoa um olhar globalizante que a desumaniza ou a desvaloriza, a negritude deverá ser o instrumento de combate para garantir a todos o mesmo direito fundamental de desenvolvimento, a dignidade humana e o respeito das culturas do mundo. A negritude fornece nesses tempos de globalização, um dos melhores antídotos contra as duas maneiras de se perder: por segregação cercada pelo particular e por diluição no universal.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com o filme na escola pode trazer momentos de muito prazer e conhecimento para alunos e professores. O trabalho pedagógico voltado para a formação da cidadã do aluno no Ensino Fundamental dos Anos Finais teve com metas eleger estratégias didáticas que levassem os alunos negros/pretos a construir valores, habilidades e atitudes ligadas ao exercício de sua cidadania, inclusão e representatividade da sua cor e a não se sentir inferiorizado.

O cinema ao criar uma narrativa que dá voz às questões culturais e históricas dos povos africanos como é o caso de Pantera Negra, é aqui entendido não apenas como uma representação visual comumente, mas sendo uma produção política e estética que pretende trazer à tona uma reflexão crítica sobre as desigualdades provenientes dos processos colonizadores. Como podemos pensá-la no cotidiano da educação? Introduzir reflexões sobre a importância da cultura africana é fundamental, e deve acontecer desde cedo na vida das crianças e adolescentes, compartilhando referências e aprendizados, os educadores podem dialogar através de dinâmicas interativas, e educar tendo sempre como fio condutor o de despertar o pensamento crítico com vistas a uma educação democrática.

O problema do racismo, longe de ser meramente intersubjetivo é estrutural, mas é importante que práticas pedagógicas sejam inseridas no cotidiano. Há, dentro das instituições ainda uma resistência para trabalhar esses temas, o que contribui para a invisibilidade da questão étnico-racial. No caso brasileiro, em que historicamente as estruturas se caracterizam pela deficiente preocupação com a temática, é fundamental que as instituições se atualizem para que, então reajustados, sejam eficazes na luta antirracista.

Dada a realidade do racismo, é essencial atuar com novas propostas epistêmicas, a Escola deve se preocupar com as relações de sujeições coloniais que permanecem após o fim da colonização, penso que referências nesse sentido e a análise de filmes que abordam essa temática é um passo assertivo para trabalhar com os alunos. Por fim, é fundamental destacar que outros campos além



do espaço escolar se debruçam sobre esta temática, enriquecendo e ampliando essa discussão.

Por isso, pensar em educação e projetos que a fortifiquem, já é fortalecer as referências negras/pretas na escola e no imaginário coletivo, dando visibilidades aos grandes expoentes na cultura e pensamento nacional e efetivando a Lei 10.639/2003, de ensino da história e cultura afro-brasileira e africana nas redes públicas e particulares da educação. A consciência de uma pessoa negra geralmente acontece, se acontecer, na fase adulta, após ela passar por muitos sofrimentos de negação de negritude, de seu cabelo e da sua cor da pele, por exemplo.

Se realmente queremos construir uma sociedade igualitária, é necessário compreender qual o papel que cada estrutura socioeconômica desempenha na reprodução do racismo, a fim de desenhar estratégias eficazes para o seu enfrentamento. Nesse cenário, o combate à desigualdade racial na educação é essencial, enquanto elemento indispensável para qualquer mudança, de modo que sem uma educação efetivamente antirracista não é possível pensar em uma sociedade igualitária.

Uma educação antirracista, que fale sobre a história afro-brasileira, contribui para, já nos primeiros anos de vida, mostrar que a população negra foi de extrema importância para acúmulo de desenvolvimento e riquezas no Brasil e no cenário cultural em relação às artes. Para os estudantes negros/pretos, uma educação básica antirracista traz autoestima e incentivo, e, para os brancos, consciência sobre racismo e seus impactos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília: MEC/SEF, 2004.

FERREIRA, Marieta de Moras; FRANCO, Renato. **Aprendendo História: reflexão e ensino**. São Paulo: Editora do Brasil, 2009.

FERRO, Marc. **A manipulação da história no ensino e nos meios de comunicação**. São Paulo: Ibrasa, 2010.

KORNIS, Mônica. História e Cinema: um debate metodológico. **Revista Estudos Históricos**, Rio de Janeiro: CPDOC-FGV, v. 5, n. 10, p. 237-250, 1992.

MENDES, Murilo. **A História no curso secundário**. São Paulo: Gráfica Paulista, 1935.

MUNANGA, Kabengele. **Negritude: usos e sentidos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012, p. 20.

NADAI, Elza. O ensino de História no Brasil: trajetória e perspectiva. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 13, n. 25/26, set. 1992/ago. 1993. (Memória, história e historiografia – Dossiê Ensino de História, ANPUH/ Marco Zero).

SNYDERS, Georges. **Feliz na Universidade**. Estudo a partir de algumas biografias. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

WOMACK, Ytasha L. **Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture**. Brooklyn: Lawrence Hill Books, 2013.

Como citar este artigo:

XAVIER FILHO, José Luiz. **“Wakanda para sempre”**: cinema, educação e negritude. *Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek*, Rio Grande, p. 36-43, v.3, n.5, jan.jun. 2021.

Victor Henrique de Morais Schons

Graduando em História, Universidade
Federal do Paraná.

Email: v.henrique.m.s@gmail.com

FASCISMO VIRTUAL, ÓDIO E... MEMES: Discurso de ódio e fascismo na /pol/

Resumo: Conhece-se o submundo cibernético dos *chans*, fóruns de discussão aberta e anônima, como um epicentro virtual da produção de memes, ainda assim é preciso reconhecer também a sua outra faceta: a fascista e odiosa. Neste artigo, os discursos de ódio do subfórum /pol/ (“politicamente incorreta”) do 4chan são analisados com base na metodologia da *Netnografia* de Kozinetz. Será proposta, aqui, uma reflexão sobre a instrumentalização do humor realizada pelos usuários da /pol/ e como o fenômeno fascista se adaptou a este ambiente virtual, além da apresentação de dados coletados no 4chan que estabeleçam uma imagem da intensidade de seus discursos fascistas e odiosos.

Palavras-chaves: 4chan; /pol/; Discurso de ódio; Ódio; Fascismo.

Victor Henrique de Morais Schons

Graduando em História, Universidade
Federal do Paraná.

Email: v.henrique.m.s@gmail.com

Virtual fascism, hate, and... memes: Hate speech and fascism on /pol/

Abstract: It is known of the cybernetic underworld of the chans, anonymous and open forums for discussion, as a virtual epicenter of the production of memes, although there is also a need for reconizing its other facet: the fascist and hateful one. In this article, hate speech on 4chan's subforum /pol/ ("politically incorret") is analyzed based on the methodology from Kozinet's Netnografy. A reflection is to be proposed on the instrumentalization of humor done by the users of /pol/, and how the fascist phenomenon has adapted itself to fit into this virtual ambiente, as well as the presentation of the data collected from 4chan in order to establish an image of the intensity of its fascist and hateful speeches.

Keywords: 4chan; /pol/; Hate speech; Hate; Fascism.

Fascismo virtual, odio y... memes: Discurso de odio y fascismo en la /pol/

Resumen: El submundo cibernético de los chans, foros de discusión abierta y anónima, es conocido como un epicentro virtual de la producción de memes, pero también es necesario reconocer su otra faceta: la fascista y odiosa. En este artículo, los discursos de odio del subforo /pol/ ("políticamente incorrecta") del 4chan son analizados utilizando la metodología de la Netnografía de Kozinetz. Aquí se propondrá una reflexión sobre la instrumentalización del humor realizada por los usuarios de la /pol/ y cómo el fenómeno fascista se ha adaptado a este entorno virtual, además de la presentación de datos recogidos en el 4chan que establezcan una imagen de la intensidad de su discursos fascistas y odiosos.

Palabras-llaves: 4chan; /pol/; Discurso de odio; Odio; Fascismo



1. INTRODUÇÃO

No dia 06 de janeiro de 2021, na capital dos EUA, reuniu-se uma gigantesca turba agitada por um líder político entorno do Capitólio. Com sentimentos de revolta, posicionaram-se contra os poderes constituídos da nação. E a confusão foi instaurada quando a multidão se lançou contra a sede do parlamento estadunidense, invadindo o prédio às centenas para evitar com que o resultado das eleições presidenciais de 2020 (que deram vitória ao democrata Joe Biden) fosse validado pelo corpo legislativo. A fotógrafa Evelyn Hockstein, a serviço do jornal americano *The Washington Post*, clicou a seguinte foto (figura 1):



Figura 1: Manifestantes no Capitólio portam bandeiras do país fictício “Kekistan”. Fonte: (HOCKSTEIN, 2021, n.p.).

Notavelmente, podem ser visualizados na fotografia manifestantes com bandeiras um tanto desconhecidas em punhos. Afinal, quê são elas? Para saber o significado por trás do estandarte, precisamos descobrir o *submundo virtual da /pol/*.

A */pol/*, ou *politically incorrect*, isto é, “politicamente incorreta”, é uma seção do notório

website 4chan. O 4chan nasceu em 2003, das mãos do programador Christopher Poole. É um fórum de discussão anônima sobre temas dos mais variados, incluindo *animes*, literatura, esportes, música, política e aleatoriedades. O 4chan é o mais conhecido e acessado dos *chans*, ou *imageboards*, que no geral apresentam o mesmo *layout* e modo de funcionamento.

A questão é que o 4chan, ou melhor, a seção onde se discute política (a */pol/*), tornou-se infame pela proliferação de discursos de ódio e ideologias fascistas. Nesta seção, a presença de postagens discriminatórias ou até mesmo incitando violência contra minorias é de todo comum. Aqui pode, então, ser encontrado um grave problema.

Muito se conhece, por toda a *internet*, o 4chan como o epicentro da produção de diversos memes que viralizam e circulam pelo resto do mundo virtual. Alguns memes são despidos de intenções políticas e/ou odiosas. Todavia, sua vasta maioria se apresenta como ofensiva aos seus inimigos declarados, sejam os judeus, os negros, a esquerda política, os imigrantes, etc. Por isso, os usuários da */pol/* assumem para si o título de “politicamente incorretos”.

Não pense o leitor que os *anons*⁷ são disseminadores do ódio por vias implícitas, ou que são fascistas às escondidas: eles o são descarada e publicamente. A ferramenta do anonimato lhes opera a favor, já que ninguém, a princípio, tem responsabilidade pelo que posta. Num *chan*, qualquer internauta pode publicar o que bem entender sem ser conhecido por tê-lo feito.

Neonazistas, racistas, antissemitas e demais celerados do mundo virtual se unem em um antro supostamente “livre” para discutir⁸ política,

⁷ *Anon* é a abreviação de *anonymous* (“anônimo”), que é a referência nominal de todos os membros da comunidade de qualquer *chan*, já que as postagens são desprovidas de qualquer identidade (não há *login*, nomes, assinaturas ou fotos de perfil). Os usuários dos *chans*, portanto, chamam-se uns aos outros de “*anon*”.

⁸ Num dos *posts* fixos da */pol/*, lê-se que ela é dedicada à “discussão de notícias, eventos mundiais, questões políticas e outros tópicos relacionados” (ANÔNIMO, 2017, n.p. apud 4CHAN, 2021, n.p., tradução minha). E, nisso, os moderadores da seção são demasiado negligentes com o conteúdo postado, preferindo assumir uma postura supostamente “aberta” a qualquer tipo de posição e argumento.



acontecimentos internacionais e, também, para compartilhar memes com tal teor. Um dos memes que viralizou por volta do ano de 2017 (DON, 2021, n.p.) é a existência de uma nação fictícia, que seria lar e abrigo para os *kekistanis*⁹, os supostos “habitantes” da /pol/. Não há “Kekistan” (“Kekistão”): é meme, é chiste; a bandeira da recém-inventada da nação seria, obviamente, uma imitação da insígnia militar da Alemanha Nazista. Estandarte este que aparece na figura 1. Aquecidos por discursos virtuais, alguns *anons* partem para realizar, na prática, o que circula nos fóruns como simples retórica ou meme.

Toda vez que um *anon* parte para uma ação concreta e tangível fora da *internet*, os meios são violentos e as consequências são danosas. Para além do acontecido no Capitólio estadunidense, é possível citar os três atentados terroristas de 2019 vinculados a usuários do 8chan (outro *chan* similar): os de Christchurch¹⁰, os de Poway¹¹ e o de El Paso¹². Estes três extremistas de direita buscaram realizar chacinas¹³ motivados por ideias excludentes, discriminatórias e ardentemente odiosas. Mobilizaram-se em uma “missão” para “salvar a civilização ocidental” dos islâmicos, dos judeus, dos imigrantes mexicanos. Tudo isso é evidenciado pelos manifestos políticos que eles deixaram publicados no 8chan antes ou durante os atos terroristas.

O presente artigo tem por intuito perscrutar o conteúdo fascista e odioso postado na seção /pol/

do *website* 4chan. Quais são os discursos de ódio e os discursos fascistas publicados ali? Como eles aparecem? São eles de fato danosos socialmente?

No livro *Netnografia* (2014), Robert Kozinets propõe um método homônimo para a análise de culturas e comunidades virtuais. É uma abordagem antropológica aproximada da etnografia, que busca, pelo engajamento pessoal do pesquisador com o sujeito estudado, compreender uma cultura ou ambiente social. Assim ancorado, valho-me da *observação participante*¹⁴ do etnógrafo para acessar e permanecer no 4chan enquanto usuário. Desse modo é que, antes motivado por curiosidade e, hoje, por finalidade de pesquisa científica, adentro nesses webespaços com a intenção de compreender sua linguagem interna, decodificando suas estruturas e produzindo uma descrição tão complexa quanto posso.

2. A FUNDAÇÃO HISTÓRICA DA /POL/

Sabe-se, historicamente, que a fundação da /pol/ enquanto *board*¹⁵ do 4chan remonta a novembro de 2011. Antes dessa data, muitos *anons* se reuniam na *board* destinada à discussão do noticiário para disseminar o ódio contra minorias. Diante do problema, a administração do *website* criou outro subfórum: a /pol/, com a intenção de ilhar todos os que compartilhavam de perspectivas odiosas e excludentes. Assim, buscou-se deslocar todos os racistas e antissemitas do 4chan para um

O que acontece, porém, é que pessoas que discordam dos pensamentos hegemônicos (isto é, fascistas e racistas no geral), acabam por serem vexadas pelos demais membros, que exercem uma pressão em coletivo para que haja, ali, uma supremacia da extrema-direita.

⁹ “KEK” deriva da alteração que o jogo *World of Warcraft* realiza da expressão “LOL”. A risada, então, é mesclada com o gentílico “*pakistani*” (“paquistanês”).

¹⁰ 15 mar. 2019: Brenton Tarrant abriu fogo contra fiéis muçulmanos em duas mesquitas na cidade neozelandesa.

¹¹ 24 mar. 2019: John Earnest incendiou uma mesquita em Escondido, nos EUA; 27 abr. 2019: Earnest abriu fogo contra fiéis judeus em uma sinagoga da cidade americana de Poway.

¹² 3 ago. 2019: Patrick Crusius abriu fogo contra pessoas aleatórias num Walmart da cidade americana, perto da fronteira com o México.

¹³ Aqui, é necessário explicar que o significado do termo é literal. Não foram atos no mundo virtual, mas sim ataques físicos com arma de fogo contra outras pessoas em 2019.

¹⁴ Método comum para a etnografia. O observador insere-se no meio que deseja analisar, coletando dados mediante à entrevistas, estatísticas e anotações de uma observação interativa no seio da comunidade social escolhida.

¹⁵ Cada seção dos fóruns recebe o nome de *board*: “tábua”. Há, dessa forma, uma *board* para cada tema a ser discutido.



canal próprio destinado a eles. De acordo com a jornalista Christine Lagorio-Chafkin (2018, p.i., tradução minha), a /pol/ surgiu “para sifonar e conter os comentários e memes abertamente xenofóbicos e racistas de outras partes do 4chan”.

Até hoje, a administração do *site* é negligente com o conteúdo postado na seção, assim como no resto de todo o fórum, afinal, o ódio, com o tempo, não conseguiu se manter contido tão somente na /pol/ e irradiou extramuros.

O 8chan também possuía uma seção denominada /pol/ até sua queda, quando da ocorrência da chacina de Christchurch, em 2019. A polêmica ao redor do *website* ter motivado os assassinatos pressionou os seus *hosts* (provedores), deixando o *site* fora do ar, que renasceu pouco tempo depois. Hoje, a /pol/ do 8chan foi substituída por um subfórum absolutamente idêntico, batizado de /pnd/, ou seja, “*politics, news, debate*” (“política, notícias, debate”).

É comum que os usuários chamem o 4chan de “*half*” (“metade”), enquanto que intitulem o 8chan de “*infinite*” (“infinito”),

devido ao seu símbolo ser o algarismo 8). E faz sentido dizer que o 4chan é apenas *metade* do extremismo do 8chan. Este último surgiu com a proposta de ser mais permissivo e grave que aquele (CONWAY; SCRIVENS; MACNAIR, 2019, p. 12). Assim, conteúdos banidos de se discutir no 4chan são aceitos no 8chan. A rede de ódio é ainda maior. O antigo provedor do *infinite* declarou, na nota de desligamento do *website* em 2019, que o fórum se tornou uma “fossa de ódio” e um ambiente “sem lei” (PRINCE, 2019, n.p.). O próprio design do 8chan é mais “aberto”, já que os usuários têm o

poder de criar suas próprias seções dentro do *site*. Dessa forma, tem-se o *half* como mais restrito, limitado e moderado, devido à sua estrutura e potencial banimento de certos temas¹⁶, e o *infinite* como mais desregrado, condescendente e desobstruído. Embora ambos tenham, no geral, o mesmo conteúdo memético e odioso e a hegemonia do fascismo.

3. O CONTEÚDO: MEMES E RETÓRICA ODIOSA

Dois pesquisadores da área de Cultura e Mídia da Universidade de Amsterdam, Marc Tuters e Sal Hagen publicaram em 2020 o artigo “(((They))) rule: Antagonismo memético e nebulização do outro no 4chan”. Este é um estudo onde os autores analisam criticamente um meme de caráter antisemita (os “parênteses triplos”), que circula pela webcomunidade do 4chan. Discute-se, no texto, como se pode instrumentalizar o humor

para fins da criação de um antagonismo contra os “inimigos” idealizados, numa mentalidade *us versus them* (“eles contra nós”); e

também de um *nebulous other* (“outro nebuloso”), isto é, forma-se uma imagem negativa e abstrata de um adversário.

O meme do caso, os “parênteses triplos”, opera de forma simples: tudo que for judeu, ou que pertence a eles, é rotulado no interior de três parênteses. Por exemplo, o título do artigo é “(((They))) rule”, isto é, “(((Eles))) governam”. A intenção de uma frase como essa é propagar a ideia,

Anonymous ID: 6g5PBPRK Thu 18 Feb 2021 20:35:52 No.308736236 View Report
>>308735762
women are yin and men are yang.
we compliment each other not hate each other.
The battle of the sexes is just more jewish bullshit pushed by (((hollywood)))

Figura 2: Um usuário indica que a “batalha dos sexos”, de antagonismo entre feminino e masculino, é uma ideia empurrada pela agenda “judia” de Hollywood. Fonte: (ANÔNIMO, 2021, n.p. apud 4PLEBS, 2021, n.p.).

¹⁶ A administração do 4chan, por exemplo, em 2011 proibiu as referências ao desenho *My Little Pony* (que tinha virado moda

no fórum), além de similarmente banir a discussão da controvérsia do *Gamergate* em 2014.

embasada em conspiracionismo¹⁷, que os judeus são a eminência-parda regente de todo Estado, da mídia, da educação acadêmica, etc. Dessa forma, o antissemitismo é disseminado na rede através da culpabilização da minoria judaica pelo controle mal-intencionado do mundo.

Ademais, dentre os conteúdos que mais regularmente aparecem dentro do espaço dos três parênteses no 4chan, Tuters e Hagen apresentam sobrenomes judeus; instituições como os bancos, a democracia e a ciência; líderes políticos e nações; instituições da mídia (como o jornal *CNN* ou *Hollywood*); entre tantos outros (MAURI e outros, 2017, n.p. apud TUTERS; HAGEN, 2020, p. 2229).

O conceito de *instrumentalização do humor* é útil para se entender a produção dos memes de raiz intolerante, como é o caso. Não se trata de simples e inocente comédia: esses memes servem para a disseminação de discursos de ódio e para a perseguição *online* de minorias¹⁸. Assim, usa-se do humor para praticar o ataque. Para Tuters e Hagen (2020, tradução minha), a “valência supostamente

humorada no discurso do 4chan” indica tão-somente a “oposição a um adversário político”, que, em questão, é o judeu. Embora ambos os autores não se valham do termo *instrumentalização do humor*, é bom tê-lo em mente, pois traz à tona a problematização do uso indevido e proposital do humor para uma causa discriminatória. O *anon*, sob essa perspectiva, adota o humor como meio para um fim determinado; fim este externo à comédia *per se*. É nisso que proponho que o humor é instrumentalizado. Aqui, para intentos de ataque.

Deve-se perceber, contudo, que nem todo material presente nos *chans* tem intenção humorada. Pode-se afirmar, na

realidade, que nesses fóruns existe uma bipartição do conteúdo, temos **a)** o conteúdo satírico, dos memes, da instrumentalização do humor; **b)** o conteúdo formal, dissertativo e retórico. Ambos são portadores dos discursos de ódio que já mencionei acima. E é claro que a divisão entre esses dois pólos não é algo rígido e intransponível, já que, por exemplo, um meme pode ser um veículo para argumentos compartilháveis durante uma discussão, enquanto que um texto formal teórico pode ser

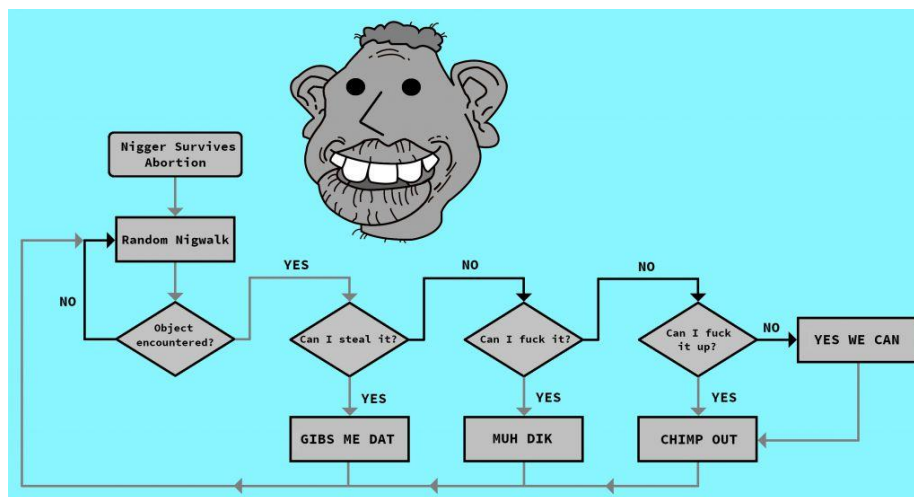


Figura 3: Um meme é usado de veículo para disseminar o ódio. Na imagem, caracteriza-se o negro como nada além de um ladrão, um estropador ou um vândalo. (ANÔNIMO, 2021, n. p. apud 4PLEBS, 2021, n. p.).

¹⁷ A viralização de teorias da conspiração nascidas nos *chans* é muito corriqueira. Um exemplo claro e recente é a teoria *QAnon*, que defende que o ex-presidente americano Donald Trump, junto com aliados militares, estaria agindo de modo a frustrar os planos de dominação mundial de um círculo oculto de pedófilos da elite. A *QAnon* tornou-se um movimento popular internacionalmente conhecido.

¹⁸ A motivação por trás do comportamento dos *anons* pode e está sendo mais investigada segundo prismas psico-

sociológicos. Bishop (2013) estabelece uma relação entre o *troll* de internet e o transtorno antissocial. Buckels, Trapnell e Paulhus (2014) apontam para o “sadismo, a psicopatia e o maquiavelismo” como a essência da trolagem. Nevin (2015) faz um extenso estudo sobre o que chama de “ciberpsicopatia”. Tudo isso, creio eu, pode ser usado para explicar os porquês das posturas extremistas e ações agressivas dos *anons*.



carregado de “humor”. O formato é visualizado na figura 3.

Não se deve, então, resumir os *chans* à produção de piadas. É impossível desvincular estes sites da proliferação de discursos políticos, da criação de agendas políticas e da proposição de argumentos e ideias não irônicas sobre o mundo. Aqui, não estou falando de memes como propaganda política imagética, nem de discursos subliminares inscritos em frases satíricas, embora estes sejam parte essencial do conteúdo desses fóruns. Refiro-me à retórica escrita em textos, críticas, comentários dissertativos acerca de eventos e personalidades políticas, bem como à argumentação em pontos e à produção de textos mais formais e sérios que jocosos. Nesse tipo de material também reina o ódio, a intolerância e os princípios fascistas.

Para mais, é interessante notar que a fonte de pesquisa de Tutters e Hagen foi a ferramenta *online* 4plebs, que arquiva automaticamente todas as publicações de determinadas seções do 4chan, incluindo a /pol/ (TUTTERS; HAGEN, 2020, p. 2228). Esse arquivo virtual, que funciona desde novembro de 2013 até o presente, é de acesso gratuito e fácil. A partir dele, é possível nos debruçarmos sobre todas as publicações na /pol/ desde o início do funcionamento do 4plebs. Munido dessa ferramenta, foi buscado na plataforma quantas vezes certos termos discriminatórios foram usados ao longo do tempo na /pol/ (até 18 de fevereiro de 2021)¹⁹. O resultado está na seguinte relação:

Termo: Quantidade de postagens contendo o termo

- Nigger(s)²⁰: 8,882,461
- Kike(s)²¹: 2,953,412
- Mudslim(s)/Mudslime(s)²²: 269,300
- Sandnigger(s)²³: 270,905
- Fag(s)/Faggot(s)²⁴: 7,696,530
- Whore(s)²⁵: 902,685

TOTAL (das postagens acima): 20,975,293

TOTAL (de todas as postagens não filtradas): 284,769,906

(4PLEBS, 2021, n.p.)

A partir deste cálculo, pode-se concluir, que pelo menos 7,36%²⁶ de todas as publicações já enviadas por qualquer usuário na /pol/ do 4chan (desde 29 nov. 2013 até o dia 18 fev. 2021) continham os termos discriminatórios e odiosos citados acima. Na relação, apenas foram consideradas palavras que aparecem mais comumente no vocabulário de um *anon*.

Analiso, além disso, uma *thread*²⁷ iniciada em 11 de maio de 2021, intitulada “*What do you think about nazis[?]*”, isto é, “O que você pensa sobre os nazistas[?]” (WHAT, 2021, n.p.). Meu esforço foi coletar as informações presentes nas respostas dadas pelos *anons* que participaram desta *thread* em específico. Das 77 *replies* no total, temos que apenas 25 usuários diferentes responderam à questão original (acerca dos nazistas). Por outro lado, parte considerável, que não considero nesses 25, foi o desenrolar de discussões paralelas ou que fugiam ao tema inicial. Enfim, foram 36% os que se expressaram negativamente quanto aos nazistas,

¹⁹ Para tanto, acessei <https://archive.4plebs.org/pol/> e realizei a pesquisa por meio da filtragem de postagens, donde recebi apenas aquelas que continham as palavras desejadas.

²⁰ Termo pejorativo para pessoas negras.

²¹ Termo pejorativo para pessoas judias.

²² Termo pejorativo para pessoas muçulmanas.

²³ Termo pejorativo para pessoas do Oriente Médio.

²⁴ Termo pejorativo para pessoas homossexuais.

²⁵ Termo pejorativo para pessoas do gênero feminino.

²⁶ Pode parecer uma porcentagem inexpressiva, mas há de considerar que o 4chan é uma *imageboard*. Ou seja, ali se compartilham mensagens textuais bem como imagéticas. Muitas imagens (como a figura 3) contêm os termos discriminatórios e não foram contabilizadas nesta análise.

²⁷ Uma *thread* (“fio”), no conceito desses fóruns, trata-se de um *post* inicial (“*OP*”, “*original post*”) e as suas subsequentes respostas. Assim, faz parte de uma mesma *thread* todo o conteúdo desde o primeiro *post* até o fim do “fio” com o último comentário. Todo e qualquer comentário faz parte da *thread*, e não necessariamente são exclusivos do autor original.



enquanto que 64% fizeram o oposto. Não se pode ignorar, contudo, que um thread desta dá palco, no 4chan, para as pessoas que discordam dos discursos hegemônicos. Quero dizer que os 36% não são tão expressivos no *website* todo quanto eles são neste thread em particular. Isso porque, sendo que a /pol/ já é dominada hegemonicamente pelos discursos fascistas, uma pessoa que concorde com os nazistas tenderá a simplesmente ignorar a existência deste thread. Mas um *anon* que pense diferente acaba se sentindo desinibido, aqui, para expressar-se antagonicamente ao ambiente.

Para mais, vale também notar que parte importante das pessoas que se expressaram contra os nazistas não o fizeram por serem menos fascistas. A primeira resposta antinazista foi um meme inorizando os neonazistas, ao que parece provir de um *troll*. A 6ª e a 71ª respostas também são negativas, mas partem igualmente de *trolls*. Estes *trolls* receberam investidas de outros *anons*, que os chamaram de “*kikes*”, “*niggerfaggots*” e “*jews*”. Já outras respostas, como a 22ª, a 24ª, a 27ª e a 68ª, têm visões desfavoráveis dos nazistas pois acreditam que o processo histórico do nacional-socialismo foi uma conspiração para dar vantagem aos judeus. Ou seja, busca-se pintar Hitler como “marionete” dos “sionistas”; afinal, no raciocínio, as consequências do Holocausto foram supostamente “favoráveis” para o povo judaico. Outra pessoa, da resposta número 26, afirma que os nazistas deveriam ser “fuzilados assim como os comunistas”, já que mancharam a imagem do nacionalismo internacionalmente. E outros encaram o nazismo como sendo o arruinador da Europa (resposta 37) e uma ideologia só defendida por “retardados inúteis” (resposta 42). Não obstante, o autor deste último *post* em outro momento²⁸ fala que os britânicos “são piores que os pretos [*niggers*]”.

Outros, como visto nas respostas 1, 73 e 77, observam como sendo os problemas do Terceiro

Reich três coisas (respectivamente): 1) o de terem matado poloneses; 2) o de terem “invadido todo mundo” e perdido a guerra; 3) o de terem falhado por criarem inimizade com quase todo o mundo. Assim é possível notarmos o que esses usuários enxergam de errado no nacional-socialismo: eles o condenam por razões que não o ódio e o extermínio.

Enquanto isso, os favoráveis, maioria indiscutível, geralmente classificaram os nazistas como simplesmente “*based*”²⁹ (resposta 39) ou mesmo “homens decentes” (resposta 59). Alguns foram além, respondendo à pergunta original com “eu gosto de mim mesmo” (resposta 4) ou “eu acho que **eu** sou um cara bem legal” (resposta 17).

4. UM FASCISMO VIRTUAL E FRAGMENTADO

Sem sombra de dúvidas, no ambiente virtual da /pol/, enxerga-se uma presença hegemônica do ideário fascista. Os *chans*, contudo, são fóruns virtuais, utilizados por toda sorte de indivíduos, velhos ou novos, de todos os cantos do mundo, de classes sociais abastadas ou não. Embora os *anons* concordem em uma série de questões, o *ser fascista* para um é diferente do *ser fascista* para outro. A princípio, os *chans* são fóruns de discussão, e a discordância é a pedra fundamental do seu funcionamento.

No ano de 1999, o astro musical David Bowie concedeu uma entrevista ao canal *BBC*. Nela, Bowie reflete sobre o que se poderia esperar da *internet*, então um assunto em voga:

Sempre há dois, três, quatro lados para toda questão, de modo que a singularidade desapareceu. E isso, creio eu, produziu um meio tal como a *internet*, que absolutamente estabelece e nos mostra que estamos vivendo em

²⁸ É verdade que todas as postagens são anônimas. Porém, na /pol/, dentro de uma mesma *thread* (ver nota 21), se um usuário posta múltiplas vezes, o seu ID (código de identificação) o revela. Isto é, pode-se notar que uma mesma pessoa postou mais de uma vez dentro de uma mesma *thread*, sendo possível

saber quantos e quais *posts* são de autoria desta mesma pessoa. Isso só vale dentro da *thread*.

²⁹ *Based* é uma gíria recorrente nestes ambientes virtuais. Designa algo ou alguém concordável, razoável, certo.



total fragmentação. (BOWIE, 2016, não paginado, tradução minha).

A /pol/ ilustra essa total fragmentação virtual: nada é único. Antes, a /pol/ é uma amálgama de vários fascistas das diferentes vertentes, sejam falangistas, neonazistas, seguidores de Oswald Mosley ou então do movimento da *alt-right* à americana. Atrás de um computador, cada *anon* é o líder da própria causa, vai atrás das próprias leituras e arquiteta os próprios argumentos. Há uma ausência de lideranças claras e também uma liquidação do clássico “coletivo uniformizado” fascista (como eram, a título de exemplo, os *camisas negras* italianos). Ao se analisar esta comunidade virtual, nota-se que cada um segue sua ideologia de acordo com sua própria vontade, raramente agindo de forma sincronizada e selecionando individualmente os objetivos que realiza ou busca realizar. Os *anons* partem em uma cruzada que, embora seja compartilhada com outros desconhecidos na internet, tem essência pessoal e independente.

O único ponto convergente é o fascismo basilar ou, como o filósofo Umberto Eco diria, o “fascismo eterno”. Entre as diversas manifestações do fascismo, do nacional-socialismo de Hitler até o integralismo de Plínio Salgado, existem elementos similares, típicos de todos os movimentos fascistas. O encontro desses elementos em comum é definido por Eco como *ur-fascismo* ou *fascismo eterno* (ECO, 1995, p. 5). Dentre essas propriedades, Eco (1995) cita o culto à tradição, a aversão ao diferente, o nacionalismo exacerbado, entre outros. É nesse sentido que, embora nem todos os *anons* admirem Mussolini, quase a totalidade deles é nacionalista tanto quanto o *Duce*. O *ur-fascismo* é maleável de acordo com o espaço e o tempo, já que é o “mínimo fascista”. Logo, alguém pode ser considerado fascista por cumprir os “requisitos básicos” mesmo que não se ligue a um movimento. E é nesse sentido que explico o fascismo dos *anons* com a terminologia de Eco: nem todos concordam em todo e qualquer ponto e nem seguem um manifesto

específico, mas todos se têm por fascistas devido ao compartilhamento do “mínimo fascista”.

Aliás, é necessário notar que os *anons* mesmos se autointitulam fascistas, neonazistas, “nacionalistas étnicos”, entre outros. Brenton Tarrant (2019), o assassino xenófobo da Nova Zelândia, proclama: “me considero um eco-fascista por natureza”. Ora, não são todos os fascistas que buscam uma relação “eco” com o meio ambiente, e isso distancia Tarrant de outros *anons* que, por exemplo, tenham uma visão mais modernizante e industrialista. No entanto, Tarrant é tão fascista quanto a quase totalidade dos usuários dos *chans*.

Robert Paxton (2007), embora seja prudente e evite classificar modelos de “fascistas” (reduzindo-os aos do Eixo), nos legou uma fórmula para saber identificar fenômenos fascistas. Nela, inclui-se a “preocupação obsessiva com a decadência e a humilhação da comunidade”, observável quando os *anons* criam teorias da conspiração envolvendo elites “cultistas e pedófilas”³⁰ ou judaicas; o culto à “pureza”, sendo que na /pol/ sempre está em voga a purificação étnica de nações; além de “militantes nacionalistas engajados” que “repudia[m] as liberdades democráticas e passa[m] a perseguir objetivos de limpeza étnica” por meio de uma “violência redentora” (PAXTON, 2007, pp. 358-359). Embora Paxton restrinja o fascismo historicamente, tenho de assumir uma postura que classifique também o fascismo nos *chans* como tal. Afinal, os *anons* se valem do ideário dos movimentos tradicionais (alemão e italiano) para recriar a sua versão de um fascismo pessoal, que permanece perseguindo os mesmos objetivos e proferindo as mesmas palavras de ordem que Hitler e Mussolini.

Nisso tudo, vale entender que os *anons* da /pol/ buscam reviver os fascismos de maneira complexa, assumindo como bandeira as divergentes aparições na história desses movimentos e ideologias. Em exemplo, a característica neopagã e anticristã do nazismo alemão (ECO, 1995, p. 5) é

³⁰ *QAnon*; ver nota 11.



revivida por alguns *anons*. Diariamente aparecem publicações e discussões sobre a religião cristã ser degenerada e corrompida em sua essência, ou quase sempre ela é denunciada por ter raízes judaicas (visto no meme da figura 4). Mas, por outro lado, existem usuários que defendem a cristandade (figura 5) e seu valor para a construção da civilização ocidental. Estes últimos entendem a religião de Cristo (aqui visto como inimigo dos judeus) como um bastião da sociedade ordenada, isto é, da sociedade branca. Afinal, como afirma Eco (1995, tradução minha), o fascismo é “uma colmeia de contradições”.

5. AÇÕES: OS ANONS MOBILIZADOS

Como observado, temos um fenômeno virtual do fascismo nada coeso, mas atomizado. É um movimento fluido no tocante às relações indivíduo-coletivo. Mas isso não quer dizer que, por vezes, os *anons* não se unam em um projeto específico e compartilhado. Na verdade, os *anons* decidem por própria consciência os seus passos, não se entregando, como foi usual nos Estados totalitários (ECO, 1995, p. 3), às vontades de um líder máximo e inquestionável. Vez ou outra, se assim o querem, os usuários da /pol/ participam de ações coordenadas, as quais nos faz lembrar – e com certeza os faz lembrar – de fronteiras como a *Sturmabteilung*. Como a SA, os *anons* acabam também por formar uma milícia, um movimento que atua por meio da violência na esfera cibernética e também no “mundo real”.

A violência por meios virtuais geralmente se dá através do *cyberbullying* e da perseguição. Um grande evento que exemplifica isso foi a polêmica

I don't care he's a jew

He's my Saviour

YOU'RE the jew

fuck you

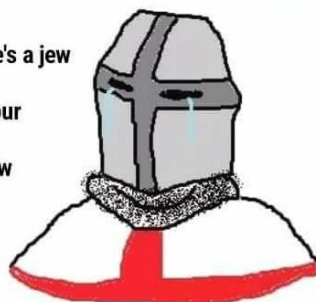


Figura 4: Meme anticristão aponta para a etnia judaica de Cristo, ironizando os cristãos que acessam a /pol/. Fonte: (ANÔNIMO, 2021, n.p. apud 4PLEBS, 2021, n.p.).

do *Gamergate*, que teve seu auge em 2014. O *Gamergate* consistiu em determinados coletivos de usuários da internet, sobretudo de *gamers*, iniciarem uma campanha de boicote e perseguição a mulheres que quisessem entrar na indústria dos *games* ou participar da comunidade *gamer*. A controvérsia foi um retrato mais do que conciso de que internautas, movidos pelo ódio, são capazes de mobilizar a *web*. Os apoiadores dessa campanha misógina

agruparam-se em *sites* como o 4chan para coordenar as ações, que vitimavam mulheres jornalistas, desenvolvedoras de jogos, etc. O 4chan foi alvo de duras críticas na imprensa e na mídia devido a estar sendo negligente com os seus membros, que planejavam livremente estratégias de assédio. Após grande pressão, a administração do *site* banuiu as

BEGOME GADOLIG :DDD



Figura 5: Meme cristão, variante do “Spurdo Spärde”, convida outros *anons* a se tornarem católicos. Fonte: (ANÔNIMO, 2021, n.p. apud 4PLEBS, 2021, n.p.).

menções ao *Gamergate*, o que fez com que muitos usuários, insatisfeitos com a regulação, migrassem para o 8chan, que se mostrava mais “aberto” ao conteúdo. A controvérsia é tida como o “momento em que os *trolls* da internet descobriram a maneira de atuar como um movimento político” (VICE, 2019, n.p.).

Para mais, é de todo comum, nos *chans*, surgirem “*operations*” (“operações”). O seu conceito é simples: os usuários se unem em prol de uma causa e planejam nos *sites* como realizar uma determinada “operação”, que geralmente carrega tom de trolagem. Dentre *operations* conhecidas da /pol/, pode-se listar a “*It’s Okay To Be White*” (2016), a “*O-KKK*” (2017) e a “*Capture The Flag*” (2017).

“*It’s Okay To Be White*” (“Está tudo bem ser branco”). Era essa a mensagem que vários cartazes, distribuídos desde 2016 por espaços públicos dos Estados Unidos, portavam. A ideia era “alimentar descontentamento social e levar americanos brancos para ideologias de extrema-direita” (ROSS, 2017, n.p.). Levar a público essa frase era uma estratégia,



ou melhor, uma *prova de conceito* de que, segundo os *anons*, os “brancos são perseguidos”. O raciocínio era: se ser branco não é OK, então a sociedade e a mídia vão reagir negativamente aos cartazes. Com certeza, partia-se da suposição de uma conspiração contra a raça branca, ao invés de se reconhecer a realidade do branco como indivíduo privilegiado. Não obstante, o plano fez sucesso na /pol/, e muitos *anons* aderiram à operação imprimindo e colando a mensagem por diversas áreas públicas.

Em 2017, um usuário publicou a ideia de se realizar uma outra operação, intitulando o *post* de “*Introducing: Operation O-KKK*” (“Introduzindo: Operação O-KKK”). Aqui, mistura-se a expressão “OK”, que é gesticulada pela união do polegar com o indicador e o resto dos dedos em riste, com o termo KKK (Ku Klux Klan). A intenção, no caso, era simplesmente trolar por meio da desinformação: vincular-se-ia o gesto de mão com o ideário supremacista branco. Deu certo: o gesticular do “OK” tornou-se um símbolo do *white power*, de acordo com a imprensa (SWALES, 2019, não paginado). E a /pol/ adotou para si o novo símbolo. O fascista e *anon* Brenton Tarrant, quem realizou os ataques terroristas de Christchurch, fez o gesto com a mão direita durante o seu primeiro julgamento (figura 6).

Vale também recordar da operação “*Capture The Flag*” (“Pique-bandeira”), que aconteceu ao longo do ano de 2017. Os *anons*, dessa vez,



Figura 6: Brenton Tarrant faz o símbolo “OK” com a mão em julgamento. Fonte: (AL JAZEERA, 2019, n.p.).

procuraram irritar o ator Shia LaBeouf, que lançou uma campanha militante contra Trump denominada “*He Will Not Divide Us*” (“Ele não vai nos dividir”). Ora, se Trump era um símbolo da nova direita à sua época, muitos dos *anons* o viam com bons olhos. Portanto, o que fosse contra o recém-eleito presidente era também adversário de grande parte da /pol/, se não de toda ela.

LaBeouf iniciou sua militância a partir da instalação de uma câmera no *Museum of the Moving Image*, em Nova Iorque, no dia da inauguração de Donald Trump, a 20 de janeiro de 2017. A campanha consistia na repetição do *slogan* “ele não vai nos dividir” 24 horas por dia numa transmissão ao vivo no pátio do museu. Muitas pessoas, solidarizando com a causa do ator, juntaram-se em frente à câmera para protestar, proferindo o mantra incessantemente. A projeção da duração da campanha era até o encerramento do mandato de Trump. Mas os *trolls* dos *chans* não se mantiveram quietos; antes, buscaram sabotar o projeto de LaBeouf. *Anons* passaram a invadir a *live-stream* para zombar do ator e da sua iniciativa. Mensagens pró-Trump, bordões e imagens meméticas (Figura 7), bem como manifestações absurdamente ridículas explorando o *non-sense*³¹ acabaram promovendo a fúria de LaBeouf (KRANGZ, 2017, n.p.). Ao longo da campanha, o ator migrou da transmissão ao vivo do pátio do museu para a transmissão de uma bandeira contendo a frase-título do projeto tremulando ao vento de um local remoto.

Os *anons* não se deram por vencidos e, então, procuraram por todos os meios encontrar a

³¹ No vídeo “he will not divide us BEST TROLL MOMENTS ★” (KRANGZ, 2017), vê-se, por exemplo, um *troll* repetindo o mantra de LaBeouf repetidas vezes com uma entonação de

voz extremamente estridente. Outro *troll* aparece, na gravação, berrando de forma infantil enquanto os demais levam “a sério” a manifestação.



localização da bandeira na chamada operação “Pique-bandeira”. Membros da /pol/ do 4chan e do 8chan se uniram para observar os movimentos do vento, o ângulo da câmera e até para triangular o trajeto de aviões que passavam ao fundo da *live-stream* a fim de saber onde estava o estandarte. E o acharam (H DRONE, 2017a, n.p.), substituindo a bandeira de LaBeouf por um boné vermelho da campanha presidencial de Trump, junto com uma camiseta do meme “KEK” (H DRONE, 2017b, n.p.).

Embora muitas dessas ações coordenadas da /pol/ possam parecer pura trolagem, devemos entender todas elas como prenes de mensagens políticas. É a mesma ideia da instrumentalização do humor, que comentei sobre anteriormente. São *operations* voltadas contra os adversários políticos dos *anons* e a forma de atuação é a promoção de ideias extremistas ou a violência moral com o desejo de humilhar. Tudo sob a máscara de *slogans* aparentemente inocentes, como “Está tudo bem ser branco” ou então de um suposto humor que, na realidade, está voltado para o ataque.

Na figura 7, pode-se ver um *anon*, invadindo a transmissão do “*He Will Not Divide Us*”, em 2017. Apesar de parecer uma brincadeira inocente um branco simplesmente aparecer com a fantasia da mascote Mac Tonight, do McDonalds, a visão que a /pol/ tem dessa brincadeira é diferente. Para entender a mensagem aqui subliminar é preciso conhecer o contexto. A enciclopédia *online* de memes *Know Your Meme*³² tem uma página para o

meme em questão, batizado de Moon Man (IDREAMABOUTCHEESE, 2021, n.p.). Trata-se de um emprego diferente do original da mascote da rede de *fast-food*: no meme, o tom é explicitamente racista. Usa-se a imagem de Mac Tonight, que lembra a indumentária da Ku Klux Klan, como um plano de fundo para a divulgação de paródias de rap com versos ofensivos a negros. Os vídeos originais das montagens, é claro, foram excluídos pelo YouTube, como se pode ver ao longo da publicação do artigo sobre o *Moon Man na Know Your Meme* (2021, n.p.).

Por fim, para além das ações coordenadas



Figura 7: Uma pessoa não identificada veste uma máscara do meme racista Moon Man durante a transmissão original de Shia LaBeouf. Fonte: (KRANGZ, 2017, n. p.).

que já mencionei, também é importante recordar-nos das ações individuais de determinados *anons* na “vida real”. Já citados anteriormente, durante o ano de 2019 foram três ataques terroristas solitários por mãos de *anons*. É sempre necessário se recordar que os *chans* não são tão-somente discussões abstratas acompanhadas de memes e

cyberbullying. Falar de *chan* e de /pol/ também é falar de sangue: estão na responsabilidade dos *anons* pelo menos 75 mortes e 66 feridos³³. De pequenas crianças até idosos, todos absolutamente inocentes e indefesos; vitimados por jovens radicalizados por *websites* que, embora sejam declaradamente epicentros de ódio e fascismo, ainda permanecem na internet de modo livre, irregular e, quando muito, monitorado por autoridades.

³² *Know Your Meme* é um *website* que reúne colaboração livre para a produção de artigos sobre memes. O intento é possibilitar qualquer indivíduo contribuir, redigindo, para a enciclopédia a fim de concentrar um conhecimento sobre as

origens e significado de tantos memes quanto for possível. Acessível no endereço <https://knowyourmeme.com/>.

³³ Vítimas somadas dos ataques de Christchurch, Poway e El Paso.



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas palavras de 1999 de Bowie (2016), que profetizaram as consequências da popularização da internet, ouvimos do *rockstar* que “o potencial do que a *internet* vai fazer com a sociedade, tanto bem quanto mal, é inimaginável”. É inimaginável quantos avanços, para bem, a *internet* nos legou, desde o acesso a documentos e notícias até a mobilização da Primavera Árabe, no início da década de 2010. Contudo, há que se notar também o lado ruim, entristecedor e assustador da *internet*, que nos proporcionou a radicalização de indivíduos para ideologias de extrema-direita, e que os incitou a cometerem assassinatos em massa. No seu manifesto, *The Great Replacement* (2019), Brenton Tarrant responde à questão “de onde você recebeu/pesquisou/desenvolveu suas crenças?” com a breve afirmação: “[da] *internet*, é claro. Você não irá encontrar a verdade em mais nenhum lugar”.

Temos, portanto, que a *internet* é complexa. Mas o que mais quero chamar a atenção é para o seu potencial enquanto arma e catalisadora de ações danosas para a sociedade. Nesse sentido é que, pondero, a *internet* poderia ter mais regulação por parte dos órgãos de autoridade. Afinal, foi em um *chan* que o massacre de Suzano foi gestado e pré-anunciado (SIQUEIRA; GUIMARÃES, 2019, n.p.).

O controle de fóruns como estes deve se tornar pauta de qualquer plano de governo que assuma a promessa de segurança contra o terrorismo, bem como dos poderes que iniciam – ou deveriam iniciar – campanhas contra o *cyberbullying*. Também é indubitável que as democracias de 2021 devem realizar um esforço contra a proliferação do fascismo e do neonazismo, que infelizmente encontram muita liberdade de presença nas redes.

Não obstante, há um perigo que se deve ter em consideração quando assunto do controle governamental da *internet* é tocado. O Estado não deve ter o papel de reprimir a expressão livre dos seus cidadãos nas redes, abusando de uma polícia política que opera de acordo com a ideologia do partido dominante. Deve-se, na verdade, conter *determinados* conteúdos que sejam extremistas em

sua natureza. Não se trata de banir a expressão dos adversários políticos, mas sim de obstruir a radicalização de indivíduos para ideologias de princípios desumanizantes e assassinos.

REFERÊNCIAS

4CHAN. Disponível em: <https://4chan.org/>. Acesso em: 10 jul. 2021.

4PLEBS. Disponível em: <https://4plebs.org/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

AL JAZEERA. **Brenton Tarrant, 28, sneered as he glared at reporters in court on Saturday, Al Jazeera**. 2019. 1 fotografia, color., 770 x 513 px. Disponível em: <https://www.aljazeera.com/news/2019/3/16/new-zealand-mosque-attack-suspect-brenton-tarrant-grins-in-court>. Acesso em: 19 fev. 2021.

BISHOP, J. The effect of de-individuation of the Internet Troller on Criminal Procedure implementation: An interview with a Hater, *International Journal of Cyber Criminology*, Ahmedabad, v. 7, n. 1, p. 28-48, 2013. Disponível em: <http://www.cybercrimejournal.com/Bishop2013janijcc.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2021.

BOWIE, D. 20th century music – David Bowie. [Entrevista cedida a Jeremy Paxman]. **BBC Newsnight**, 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FiK7s_0tGsg. Acesso em: 19 fev. 2021.

BUCKELS, E. E.; TRAPNELL; P. D.; PAULHUS, D. L. Trolls just want to have fun. **Personality and Individual Differences**, Amsterdã, v. 67, p. 97-102, set. 2014. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0191886914000324?via%3Dihub>. Acesso em: 10 jul. 2021.

CONWAY, M.; SCRIVENS, R. ; MACNAIR, L. Right-Wing Extremists’ Persistent Online Presence: History and Contemporary Trends. **International Centre for Counter-Terrorism**, Haia, p. 1-24,



Nov. 2019 . Disponível em:
<https://icct.nl/app/uploads/2019/11/Right-Wing-Extremists-Persistent-Online-Presence.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2021.

ECO, U. **Ur-Fascism**. Nova Iorque, 22 jun. 1995. Palestra proferida na Universidade de Columbia. Disponível em:
<https://sites.evergreen.edu/politicalshakespeares/wp-content/uploads/sites/226/2015/12/Eco-urfascism.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2021.

H DRONE. **Capture the Flag HWNDU**. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=W6uGP8hHwrQ>. Acesso em: 19 fev. 2021.

H DRONE. **HWNDU Flag Comes Down**. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=RVqExnY9pTY>. Acesso em: 19 fev. 2021.

HOCKSTEIN, E. Trump supporters set off colored smoke. **The Washington Post**. 2021. 1 fotografia, color., 1800 x 1196 px. Disponível em:
<https://www.washingtonpost.com/graphics/photography/2021/01/06/photos-scene-capitol-dc/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

KEKISTAN. In: **Know Your Meme**. 2021. Disponível em: <https://www.knowyourmeme.com/memes/kekistan>. Acesso em: 18 fev. 2021.

KRANGZ. **he will not divide us BEST TROLL MOMENTS ★**. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=kTnpujbpNY>. Acesso em: 19 fev. 2021.

LAGORIO-CHAFKIN, C. **We Are the Nerds: The Birth and Tumultuous life of Reddit, the Internet's Cultura Laboratory**. Nova Iorque: Hachette Books, 2018. E-book.

MOON MAN. In: **Know Your Meme**. 2021. Disponível em:
<https://knowyourmeme.com/memes/moon-man>: 19 fev. 2021.

NEVIN, A. D. **Cyber-Psycopathy: Examining the Relationship between Dark E-Personality and**

Online Misconduct. 250 f. Monografia de graduação (Sociologia) - Universidade de Ontário Ocidental, London (ON, CA), 2015.

PRINCE, M. Terminating Service for 8Chan. **Cloudflare**, São Francisco, 4 ago. 2019. Disponível em: <https://blog.cloudflare.com/terminating-service-for-8chan/>. Acesso em: 13 jul. 2021.

ROSS, J. 'It's okay to be white' signs and stickers appear on campuses and streets across the country. **The Washington Post**, Washington, nov. 2017. Disponível em:
<https://www.washingtonpost.com/news/post-nation/wp/2017/11/03/its-okay-to-be-white-signs-and-stickers-appear-on-campus-and-streets-across-the-country/>. Acesso em: 19 fev. 2021.

SIQUEIRA, F.; GUIMARÃES, C. Em fórum extremista, atiradores pediram 'dicas' para atacar escola. **R7**, São Paulo, 13 mar. 2017. São Paulo. Disponível em: <https://noticias.r7.com/sao-paulo/em-forum-extremista-atiradores-pediram-dicas-para-atacar-escola-13032019>. Acesso em: 15 jul. 2021.

SWALLES, V. When the O.K. Sign Is No Longer O.K. **The New York Times**, Nova Iorque, dez. 2019. Disponível em:
<https://www.nytimes.com/2019/12/15/us/ok-sign-white-power.html>. Acesso em: 19 fev. 2021.

TARRANT, B. The Great Replacement. **Roma: Il Foglio**, 2019. Disponível em: https://img-prod.ilfoglio.it/userUpload/The_Great_Replacementconvertito.pdf. Acesso em: 19 fev. 2021.

TUTERS, M.; HAGEN, S. (((They))) rule: Memetic antagonism and nebulous othering on 4chan. **Thousand Oaks**, v. 22, n. 2, p. 2218–2237, 2020. Disponível em:
<https://doi.org/10.1177%2F1461444819888746>. Acesso em: 18 fev 2021.

VICE News. How 8chan Became The Worst Place. **The Internet I VICE News Tonight Special Report**. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=Kerg2rrIdAU>. Acesso em: 13 jul. 2021.



WHAT DO YOU THINK ABOUT NAZIS. /pol/ - Politically Incorrect. 4chan. [S.1], 2021. <https://archive.4plebs.org/pol/thread/320969512/>. Acesso em: 15 jul. 2021.

AGRADECIMENTOS

Devo manifestar aqui meu agradecimento à professora e doutora Priscila Piazzentini Vieira (UFPR). Ela, sendo minha orientadora em pesquisa, muito tem contribuído para os esforços e estudos que realizei até agora sobre a área.

Como citar este artigo:

SCHONS, Victor H. M. Fascismo virtual, ódio e... memes: discurso de ódio e fascismo na /pol/. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.2, n.3, p. 44-58, jan.jun. 2021.

Rodolfo Fares Paulo

Professor do Curso de Direito, na Faculdade de Sinop - FASIP. Mestre-bolsista (CAPES/PROSUP Modalidade 1) em Direito pelo Centro Universitário Eurípides de Marília/SP - UNIVEM. Graduado em Direito pelo Centro Universitário Eurípides de Marília (2009). Advogado inscrito na OAB/MT.

E-mail: rfpaulo@gmail.com.br

Agnéia Luciana Lopes de Siqueira

Graduada em Licenciatura Plena em Letras pela Universidade do Estado de Mato Grosso (2000), Especialização em Língua Portuguesa e Literatura pela mesma universidade (2001) e Mestrado em Ciências Sociais pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2011). Bolsista CAPES (2008/2011). Atualmente possui vínculo com a Prefeitura Municipal de Sinop, Colégio Regina Pacis e FASIP Faculdade de Sinop, desempenhando o cargo de professora. Autora do livro “A Constituição da Identidade Dentro do Fluxo da Migração”. Professora no Ensino Superior, nos cursos de Odontologia e Psicologia da Faculdade de Sinop - FASIPE.

E-mail: aglucianasiqueira@gmail.com

Uma análise sobre situação jurídica das esferas do dragão na obra “Dragon Ball” de Akira Toriyama, sob a ótica do ordenamento jurídico pátrio

Resumo: Com viés ensaístico, partindo do método hipotético indutivo, o presente artigo tem como objetivo estabelecer um paralelo entre ficção e o ordenamento jurídico pátrio, analisando com isso, a obra “Dragon Ball” criada e idealizada pelo mangaka japonês, Akira Toriyama. O mangá/anime conta a história do jovem Goku e seus amigos, na busca pelas denominadas esferas do dragão. Na obra ficcional, estes artefatos místicos, foram criados pelo Deus da Terra, chamado de Kami Sama, e quando reunidas, as sete esferas possibilitam ao seu portador um desejo que deverá ser realizado por uma entidade denominada, Shenlong. Posto isso, cabe a indagação: como tais objetos deveriam ser classificados na seara jurídica? Sendo assim, busca-se com a presente pesquisa, uma análise contextualizada das esferas do dragão junto ao ordenamento jurídico brasileiro, atribuindo a elas uma classificação, segundo à Constituição Federal e conseqüentemente os entraves relativos ao seu domínio, bem como as relações internacionais que poderiam surgir, a partir desta interpretação.

Palavras-chaves: Domínio; Dragon Ball; Recursos Minerais; Tratados Internacionais.

Submissão: 03/03/2021

Revisão: 07/07/2021

Aprovado: 03/08/2021

Publicação: 07/08/2021

Rodolfo Fares Paulo

E-mail: rfpaulo@gmail.com.br

Agnéia Luciana Lopes de Siqueira

E-mail: aglucianasiqueira@gmail.com

An analysis on the legal situation of the dragon spheres in the "Dragon Ball" work of Akira Toriyama, under the opinion of the brazilian legal ordinance

Abstract: mollis nunc sed id semper risus in hendrerit gravida rutrum quisque non tellus orci ac auctor augue mauris augue neque gravida in fermentum et sollicitudin ac orci phasellus egestas tellus rutrum tellus pellentesque eu tincidunt tortor aliquam nulla facilisi cras fermentum odio eu feugiat pretium nibh ipsum consequat nisl vel pretium lectus quam id leo in vitae turpis massa sed elementum tempus egestas sed sed risus pretium quam vulputate dignissim suspendisse in est ante in nibh mauris cursus mattis molestie a iaculis at erat pellentesque adipiscing commodo elit at imperdiet dui accumsan sit amet nulla facilisi morbi tempus iaculis urna id volutpat lacus laoreet non curabitur gravida arcu ac tortor dignissim convallis aenean et tortor at risus viverra adipiscing at in tellus integer feugiat scelerisque varius morbi enim nunc faucibus a pellentesque sit amet porttitor eget dolor morbi non arcu risus quis varius quam quisque id diam vel quam elementum pulvinar etiam non quam lacus suspendisse faucibus interdum posuere lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit dui tristique sollicitudin nibh sit amet commodo nulla facilisi nullam vehicula ipsum a arcu cursus vitae congue mauris rhoncus aenean vel elit scelerisque mauris pellentesque pulvinar pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus.

Keywords: Cras; Pulvinar; Mattis; Tellus.



CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Dragon Ball é uma franquia criada pelo autor e desenhista japonês *Akira Toriyama*, sendo publicada originalmente em *mangá* na revista japonesa *Weekly Shonen Jump*, entre os anos de 1984 a 1995. Devido ao seu grande sucesso, logo foram lançadas adaptações, como, *animes*, jogos e até uma versão *hollywoodiano*, em filme, estilo *live action*.

Em *anime*, onde o sucesso foi mais estrondoso, a história da série é dividida em *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* e *Dragon Ball Super*, existindo também histórias paralelas que não fazem parte do chamado “*canône*” da franquia, que são os filmes (*OVAS*), *Dragon Ball GT* e *Dragon Ball Heroes*, além de uma versão remasterizada de *Dragon Ball Z* denominada *Dragon Ball KAI*.

A franquia conta a história de um guerreiro chamado *Kakarotto*, de uma raça alienígena denominada, *sayajin*, que foi enviado ao planeta Terra ainda bebê, para que pudesse exterminar todos indivíduos que aqui habitavam e assim, vendê-lo ao imperador do mal, *Freeza*. Ocorre que ao chegar ao planeta, a nave de *Kakarotto* é encontrada pelo humano chamado *Son Gohan*, que sensibilizado com a situação resolve criar sozinho o bebê alienígena.

Kakarotto, que logo foi batizado por *Son Gohan* com o nome de *Goku*, ainda na infância era considerado muito nervoso e violento, característica esta inerente à sua raça. Ocorre que durante um passeio, em um momento de ira e descontrole, *Goku* acaba caindo dos braços de *Gohan*, em um desfiladeiro abaixo, ocasião em que bate bruscamente sua cabeça em uma rocha. Após o incidente, *Gohan* nota a mudança de perfil na criança, uma vez que *Goku* torna-se extremamente amável.

Son Gohan, que era mestre em artes marciais, foi ensinando aos poucos *Goku*, ocasião em que pode perceber a visível evolução e a força de seu discípulo quando ainda era muito jovem. Mas infelizmente, um incidente em uma noite de lua

cheia acaba matando *Son Gohan*, deixando *Goku* sozinho pelo mundo.

É neste momento que surge em sua vida, uma jovem humana e cientista, chamada *Bulma*, que resolveu iniciar uma jornada em busca de um artefato místico chamado “*Esferas do Dragão*”. E a partir daí que a aventura de *Goku* e *Bulma*, em busca da tal esferas, tem início, ocasião em que encontrarão muitos amigos e vários inimigos pelo caminho.

Diante do exposto, busca-se a partir de uma análise metodológica, partindo do método indutivo, relacionar a obra fictícia com o ordenamento jurídico pátrio, passando por uma análise bibliográfica e documental, considerando autores clássicos do Direito Constitucional e Internacional, além da legislação vigente, com o intuito de informar e entreter.

1. Relevância da cultura nerd/geek na formação do indivíduo

Para falar sobre cultura é necessário considerar a organização social, ao que se refere a forma pela qual os grupos sociais se estruturam, política e economicamente, verificando de que forma os indivíduos praticam ações por meio do comportamento que são definidas como a conteúdo do meio social que participam.

Geertz (1978) através de análise antropológica a partir da cultura, política, religião e costumes sociais, percebe que a estrutura da organização social é a cultura. Sendo assim, verificou a cultura, como sendo um sistema de organização e controle da sociedade. Segundo o autor, a cultura estabelece um padrão de comportamento que passa de geração em geração e estes comportamentos, que são designados através da cultura, estabelecem o controle social. Porém a cultura é em partes, responsável por nortear e controlar o comportamento do indivíduo em sociedade.

Para o autor, participar de uma determinada cultura é assumir posições formuladas pelo próprio homem, percebendo os motivos, fins e meios que



justificam tal comportamento ou posicionamento. Afirmam ainda que, para a etnociência, a cultura é composta de estruturas psicológicas, por meio das quais, os indivíduos ou grupos de indivíduos guiam seu comportamento.

Contudo, na perspectiva de compreender as ações do indivíduo em sociedade, é necessário verificar como os indivíduos adotam seu comportamento e assumem regras e conceitos, sendo assim, percebe-se a cultura como sendo uma das principais formas de moldar o comportamento humano e tornar perceptível a compreensão de suas ações.

Para melhor compreensão do objetivo proposto pelo presente artigo, convém destacar a importância da cultura na formação do indivíduo, em especial, no caso em tela, pela cultura nerd/geek.

Corroborando para este entendimento, a doutrina jurídica explica a origem e o desenvolvimento relativo ao termo nerd/geek, da seguinte forma:

Destacamos que a denominação nerd ficou conhecida quando foi usada para denominar jovens pouco populares da high school estadunidense. (MATOS, 2011). Porém, a primeira significação do termo nerd teria mudado com o tempo e, neste início de século XXI, teria ganho um significado mais positivo em função do lugar privilegiado que vêm recebendo as tecnologias virtuais e digitais. Juntamente com essa possível mudança de significado, o termo nerd foi associado a outro termo – geek – para referir as pessoas interessadas em tecnologia buscando escapar da conotação pejorativa inicial. (BICCA, et. al., 2013, p. 88)

Nota-se que no passado, a sociedade apenas utilizava o termo nerd, e de uma forma bem diferente da qual se observa nos dias de hoje, uma vez que por muitas vezes era atribuído à pessoa, com um tom mais pejorativo. Inicialmente excluídos pela sociedade, os *nerds* passam a se unir pelos hobbies e gostos que possuem em comum e aos poucos, costumam ganhar um certo destaque, sendo que a partir dos anos 2000, é que o movimento passa a ganhar uma maior notoriedade. Sobre essa união, destaca-se:

Neste contexto surgiram grupos culturais juvenis cujos integrantes têm sido referidos como nerd/geek. Integrantes desses grupos têm escrito blogs onde relatam de que o pertencimento de grupo passa pelo uso de artefatos tecnológicos, pelas formas de apropriação de saberes (acadêmicos ou não) e pelas formas de se divertir com filmes de ficção científica, histórias em quadrinho, seriados de TV, jogos, entre outros artefatos culturais. O que estaria se processando diz respeito à constituição de comunidades juvenis que se assemelham a tribos (MAFFESOLI, 2010), ou seja, agrupamentos espontâneos e sazonais, baseados no prazer de estar junto e nos laços afetivos. (BICCA, et. al., 2013, p. 89)

Este agrupamento nerd/geek vai ganhando forma e se tornando cada vez mais coeso, e com isso vão ganhando uma maior notoriedade, sendo que o clímax desta trajetória surge a partir da internet, e conseqüentemente as redes sociais, onde passam a se reunir, produzindo conteúdos próprios e divulgando mundo a fora.

Tais considerações nos indicam ser relevante abordar, em uma pesquisa na área da Educação, articulada aos Estudos Culturais na sua vertente pós-moderna e pós-estruturalista, o modo como tem se processado a constituição de identidades nerd/geek a partir de blogs escritos em língua portuguesa e postados na Internet a partir dos anos 2000. Indicamos que essa pode ser uma das formas como as pessoas podem estar aprendendo a viver em um mundo altamente tecnológico, com seus mais diferentes aspectos ligados de alguma forma às tecnologias digitais e virtuais ou da informação e da comunicação, o qual vem se configurando desde a metade do século XX. (BICCA, et. al., 2013, p. 89)

Neste sentido, percebe-se que as culturas se diversificam entre si, determinando valores e comportamentos diferenciados entre grupos sociais, portanto é perceptível que as diferenças culturais, ocasionam o distinto comportamento entre um grupo social e outro.

Reitera-se que não existe ser humano em estágio de natureza, que não tenha algum tipo de cultura, e todas em particular de acordo com suas formas culturais, porém, os seres humanos se



tornam diferentes porque se posicionam dentro das diferentes linhas culturais existentes.

2. SOBRE AS ESFERAS DO DRAGÃO

As esferas do dragão, ou *dragon ball's*, são artefatos místicos que fazem parte do universo fictício e que dão origem ao título da obra de Akira Toriyama, denominada Dragon Ball.

Na história, as esferas do dragão da Terra, são um total de sete bolas cristalinas, de cor alaranjada, onde cada uma delas possui algumas estrelas vermelhas em seu interior, variando em quantidade, entre o número de um a sete. Estes artefatos foram criados por *Kami Sama*, o Deus da Terra, que é da raça alienígena, denominada *namekuseijin*.

A lenda diz que, quem reunir as sete esferas do dragão, poderá invocar a criatura mística, o dragão chamado *Shenlong* que pode realizar qualquer desejo desde que este não exceda o poder de seu criador. Dentre os vários desejos realizados na série, temos como por exemplo, a possibilidade de reviver pessoas. Posteriormente, a série nos apresenta esferas do dragão ainda mais poderosas como as do próprio *Planeta Namekusei* em *Dragon Ball Z* e mais recente, as Super Esferas do Dragão em *Dragon Ball Super*, sendo que estas poderiam realizar quaisquer desejos.

3. ANÁLISE JURÍDICA DA SITUAÇÃO DAS ESFERAS DO DRAGÃO NO ORDENAMENTO JURÍDICO PÁTRIO

Diante do exposto, partindo da premissa de que se estas esferas do dragão da franquia *Dragon Ball* realmente existissem no Planeta Terra, como elas deveriam ser enquadradas em nosso ordenamento jurídico pátrio?

Inicialmente, convém destacar que conforme apresentado no tópico anterior, na referida obra, as esferas do dragão foram criadas pelo então Deus da Terra, chamado *Kami Sama*. Desta forma, por ser uma obra de Deus, poderíamos equipará-las

a outros bens inerentes à natureza do planeta, e por ser uma esfera de cristal, poderíamos considerá-las, como minerais, gemas, ou pedras preciosas.

O decreto n.º 62.934 de 1968, denominado Código de Mineração, define jazida, sua classificação, bem como onde pode ser localizada

Art. 6º Considera-se jazida toda massa individualizada de substância mineral ou fóssil de valor econômico, aflorando à superfície ou existente no interior da terra; considera-se mina a jazida em lavra, ainda que suspensa.

Art. 7º Classificam-se as jazidas, para efeito deste Regulamento, em 8 (oito) classes:

Classe I - jazidas de substâncias minerais metalíferas;

Classe II - jazidas de substâncias minerais de emprêgo imediato na construção civil;

Classe III - jazidas de fertilizantes;

Classe IV - jazidas de combustíveis fósseis sólidos;

Classe V - jazidas de rochas betuminosas e pirobetuminosas;

Classe VI - jazidas de gemas e pedras ornamentais;

Classe VII - jazidas de minerais industriais, não incluídas nas classes precedentes;

Classe VIII - jazidas de águas minerais.

Ressalta-se que conforme interpretação do artigo acima, jazida deve ser entendida como toda massa individualizada de substância mineral, mesmo que encontrada na superfície do solo. Desta forma, considerando as esferas do dragão como um mineral, tem-se que a Constituição Federal relata ainda que:

Art. 176. As jazidas, em lavra ou não, e demais recursos minerais e os potenciais de energia hidráulica constituem propriedade distinta da do solo, para efeito de exploração ou aproveitamento, e pertencem à União, garantida ao concessionário a propriedade do produto da lavra.



Ainda sobre a titularidade dos bens relativos à propriedade mineral, é entendimento do STF:

O sistema de direito constitucional positivo vigente no Brasil – fiel à tradição republicana iniciada com a Constituição de 1934 instituiu verdadeira separação jurídica entre a propriedade do solo e a propriedade mineral (que incide sobre as jazidas, em lavra ou não, e demais recursos minerais existentes no imóvel) e atribuiu, à União Federal, a titularidade da propriedade mineral, para o específico efeito de exploração econômica e/ou de aproveitamento industrial. A propriedade mineral submete-se ao regime de dominialidade pública. Os bens que a compõem qualificam-se como bens públicos dominiais, achando-se constitucionalmente integrados ao patrimônio da União Federal. [RE 140.254 AgR, rel. min. Celso de Mello, j. 5-12-1995, 1ª T, DJ de 6-6-1997.]

Neste mesmo diapasão a doutrina costuma trazer:

(...) o domínio público abrange não só os bens das pessoas jurídicas de direito público interno como também os demais bens que, por sua utilidade coletiva, merecem a proteção do Poder Público, tais como as águas, as jazidas, as florestas, a fauna, o espaço aéreo e os importantes para o patrimônio histórico e artístico nacional. Observando tal sentido, verificam-se os bens que são de interesse da sociedade, e, por isso, o Estado deve protegê-los e regulamentar seu uso. (MARINELA, 2016, p. 855)

Por mais que haja uma restrição desta natureza, o fato é que o art. 176 encontra-se em perfeita consonância com direito à propriedade garantido também pela Constituição Federal, uma vez que o Estado poderá intervir na propriedade privada, sempre quando necessário para atender o interesse da coletividade.

Desta forma, o direito à propriedade garantido pela Constituição Federal em seu artigo 5º, oportuniza ao seu detentor os direitos de usar, gozar e dispor da coisa, e, inclusive, o direito de reavê-la do poder de quem quer que injustamente a possua ou detenha, conforme estabelece o artigo 1.228 do Código Civil, entretanto, os limites desta

propriedade são restringidos, inicialmente, em relação à utilidade de sua destinação:

Art. 1.229. A propriedade do solo abrange a do espaço aéreo e subsolo correspondentes, em altura e profundidade úteis ao seu exercício, não podendo o proprietário opor-se a atividades que sejam realizadas, por terceiros, a uma altura ou profundidade tais, que não tenha ele interesse legítimo em impedi-las.

Neste mesmo diapasão, o Código Civil ainda reitera sobre uma possível restrição, ainda que na área útil do subsolo “Art. 1.230. A propriedade do solo não abrange as jazidas, minas e demais recursos minerais, os potenciais de energia hidráulica, os monumentos arqueológicos e outros bens referidos por leis especiais”.

Nota-se que, mesmo que não fosse possível enquadrar as esferas do dragão como recursos minerais, o fato é que, o art. 1.230 autorizaria a extensão desta interpretação a bens semelhantes, desde que regulamentados por lei especial. Em outras palavras, se não fossem consideradas minerais propriamente ditos, poderiam ser por equiparação, desde que uma legislação fosse criada nesse sentido.

Ao analisar ambos dispositivos legais, observa-se que o direito do proprietário do solo, não é absoluto, uma vez que o Estado restringirá essa titularidade em relação ao espaço aéreo e subsolo respectivos, em especial quando encontrada fonte de recursos minerais e afins.

No que tange aos direitos inerentes à lavra, mencionados art. 176 da Magna Carta, temos que

§ 1º A pesquisa e a lavra de recursos minerais e o aproveitamento dos potenciais a que se refere o "caput" deste artigo somente poderão ser efetuados mediante autorização ou concessão da União, no interesse nacional, por brasileiros ou empresa constituída sob as leis brasileiras e que tenha sua sede e administração no País, na forma da lei, que estabelecerá as condições específicas quando essas atividades se desenvolverem em faixa de fronteira ou terras indígenas. (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 6, de 1995)



§ 2º É assegurada participação ao proprietário do solo nos resultados da lavra, na forma e no valor que dispuser a lei.

O Decreto-Lei n.º 227, de 1967, por sua vez, conceitua lavra:

Art. 36 - Entende-se por lavra, o conjunto de operações coordenadas objetivando o aproveitamento industrial da jazida, desde a extração de substâncias minerais úteis que contiver, até o beneficiamento das mesmas.

Outrossim, a atividade de lavra a qual se refere o artigo 176 da Carta Magna deve ser considerada como uma atividade de utilidade pública, podendo, inclusive, a propriedade ser desapropriada por este motivo, conforme estabelece a letra “f” do artigo 5º do Decreto Lei 3.365/1941, que dispõe o seguinte:

Art. 5º Consideram-se casos de utilidade pública:

f) o aproveitamento industrial das minas e das jazidas minerais, das águas e da energia hidráulica;

Não obstante a isso, tem-se que, por ser detentora dos direitos sobre os produtos relacionados às jazidas, a União poderá realizar a exploração de recursos minerais, bem como desapropriar a propriedade, mediante pagamento de indenização, ou ainda, autorizar que terceiros façam esta exploração, por intermédio de uma autorização ou concessão, mesmo que sem o consentimento do proprietário. Em outras palavras, diante da situação hipotética de que uma esfera do dragão fosse encontrada em uma propriedade, ainda que particular, esta seria de domínio público.

4. UMA ANÁLISE SOBRE AS ESFERAS DO DRAGÃO EM RELAÇÃO ÀS NORMAS DE DIREITO INTERNACIONAL

No universo fictício de Dragon Ball o planeta Terra possui uma realidade totalmente diferente da que conhecemos, uma vez que o mundo é dividido em regiões, cada um com suas respectivas capitais, entretanto, tendo um governante geral, no caso um Rei.

Politicamente, a Terra possui uma Monarquia Constitucional em todo o planeta. Se dividindo em 43 regiões, dirigidas por um Rei. Também há um grande exército militar que defende as ameaças existentes no planeta Terra.³⁴

Como forma de ilustrar a informação acima, segue abaixo um mapa do planeta Terra no Universo de Dragon Ball

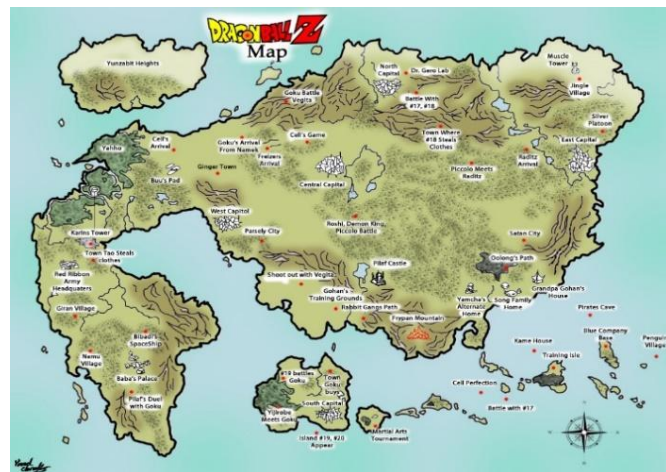


Figura 1: Planeta Terra em Dragon Ball. Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/3e/74/20/3e74207718936f03cbcf1976e38feeeDe.jpg>. Acesso em 04 ago. 2021.

Nesta perspectiva, torna-se evidente que, no universo de Dragon Ball a discussão sobre o domínio relativo às esferas do dragão seria bem

³⁴ Texto Original: “Políticamente, la Tierra tiene una Monarquía Constitucional en todo el planeta. Se divide en 43 regiones, dirigidas por un Rey. También hay un gran ejército

militar que defiende las amenazas que se encuentran en la Tierra”. Disponível em: <http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Tierra>



mais tranquila, afinal ao considerar todas regiões do planeta sob um regime de uma Monarquia, estaríamos diante de um poder centralizado no Rei. Em âmbito mundial, sendo, portanto, mais fácil de estabelecer o domínio sobre eventuais bens públicos.

Não obstante a isso, em nossa realidade, o planeta Terra seria dividido em continentes, e conseqüentemente em países, onde cada um destes possuiria sua própria autonomia política, jurídica e econômica, ou como bem apresentado na definição de Estado trazida por Portela (2015, p. 168-169)

O estudo do Estado (...) parte também do exame de seus três elementos essenciais (...) o território, o povo e o governo soberano (...) O governo soberano, também chamado de “poder soberano”, é a autoridade maior que exerce o poder político do Estado (...) a soberania é o atributo do poder estatal que confere a este poder o caráter de superioridade frente a outros núcleos de poder que atuam dentro do Estado, como as famílias e as empresas (...)

Ainda sobre esta relação de Governo Soberano, Mazzuoli (2015, p. 483-490) defende a ideia relativa a capacidade em manter relações com os demais Estados

(...) De acordo com a definição de Estado que acabamos de colocar, ficam postos em evidência os quatro elementos constitutivos do Estado: povo, território, governo e finalidade. Além destes elementos, pode-se também incluir a capacidade para manter relações com os demais Estados... (...) O conceito de governo autônomo e independente induz à ideia de Estado soberano, que é aquele (...) que não reconhece nenhum poder superior (...)

Nesse sentido, cada um dos Estados possui sua própria soberania, considerando tanto internamente, em relação aos demais poderes existentes naquela determinada sociedade, como também no âmbito internacional, uma vez que, em via de regra, por meios pacíficos, outro Estado não poderá intervir em sua soberania.

Desta forma, diferente do universo de Dragon Ball, onde o Rei poderia determinar a soberania sobre todos territórios do planeta, na nossa realidade, as soberanias entre todos Estados

deveriam ser respeitadas. Em outras palavras, se cada uma das setes esferas do dragão, fossem encontradas em países diferentes, cada um destes poderia declarar o domínio sobre elas, devendo ser observada para tal, a legislação pertinente de cada um dos referidos Estados.

5. A ONU E OS TRATADOS DE DIREITO INTERNACIONAL, NA PACIFICAÇÃO DE EVENTUAIS CONFLITOS OCASIONADOS PELA BUSCA DAS ESFERAS DO DRAGÃO

Conforme a linha de raciocínio exposta acima, admitindo, portanto, a existência em nossa realidade de artefatos místicos, como as esferas do dragão, e por consequência o seu domínio pelo Estado em que ela for encontrada, estamos diante de um eventual conflito de ordem internacional, uma vez que cada país poderia declarar o domínio sobre cada uma das esferas encontradas em seu território. Tornando-se impossível a reunião das sete esferas pela mesma pessoa.

Diante do conflito de normas e interesses entre os Estados, caberia o posicionamento de um órgão internacional autônomo e soberano, que pudesse mediar da forma mais isonômica possível, essa relação jurídica. E é desta forma que, dentre as organizações internacionais, a que melhor se enquadraria hoje, nesta situação, seria a Organização das Nações Unidas, a ONU.

Sobre a relevância e origem das organizações internacionais Aciolly, Silva e Casella (2010, p. 414) relatam que estas “são o resultado do aumento das relações internacionais e da necessidade de cooperação entre Estados”. Dentre as principais organizações a ONU é a que melhor se enquadraria na solução de conflitos desta natureza.

Sobre sua origem, Malheiro (2014, p. 98) destaca:

A Organização das Nações Unidas foi precedida pela Liga das Nações (...), criada pelo Tratado de Versalhes, em 28 de julho de 1919, logo depois, portanto, da Primeira Grande Guerra Mundial (...). Com sede em Genebra, em vista da neutralidade suíça, o principal objetivo da Liga das Nações era garantir a segurança



mundial e prevenir um novo conflito global, o que acabou não acontecendo, motivo pelo qual foi desmantelada, em 18 de abril de 1946.

Ainda sobre seu surgimento, Malheiro (2014, p. 99) destaca

A Organização das Nações Unidas foi idealizada na vigência da Segunda Grande Guerra Mundial e concebida depois de complexas negociações. Após a ratificação da Carta da ONU por dois terços do 50 Estados representados na Conferência e a Polônia, ela entrou em vigor em 24 de outubro de 1945, fazendo surgir a Organização de cunho político. Criada dentro da lógica de um direito internacional.

Hoje com 193 Estados membros, a ONU tem como principais finalidades, a promoção do pacifismo, a defesa dos direitos humanos, bem como estimular o desenvolvimento econômico-social dos Estados. (MALHEIRO, 2014, p. 99)

Diante desta proposta, deve-se considerar que, a existência de artefatos místicos como esferas do dragão em nossa realidade, geraria uma cobiça muito grande entre a população, mas principalmente entre os diversos países da Terra, uma vez que haveria uma grande probabilidade que nenhum destes abriria mão da titularidade sobre o domínio do bem, o que conseqüentemente, poderia gerar conflitos de natureza bélica, e quem sabe até uma Terceira Guerra Mundial.

Neste sentido, diante da possibilidade da existência de um conflito de proporções épicas entre nações, surge a necessidade da atuação efetiva da ONU, como instituição internacional mediadora destes conflitos, buscando a preservação da paz e solucionando a lide de forma mais imparcial possível.

Para que estes eventuais conflitos sejam solucionados da melhor forma possível, o ideal seria que os Estados membros da ONU, chegassem a um acordo sobre estes eventuais conflitos de interesses sobre a titularidade do domínio sobre as esferas do dragão, por intermédio de um tratado internacional, em que todos fossem signatários. Nesse sentido, a Carta das Nações Unidas define o objetivo de “estabelecer condições sob as quais a justiça e o

respeito às obrigações decorrentes de tratados e de outras fontes do direito internacional possam ser mantidos”.

Ainda sobre os tratados internacionais, a Constituição Federal brasileira, traz em seu art. 5º, §3º, o seguinte trecho:

§ 3º Os tratados e convenções internacionais sobre direitos humanos que forem aprovados, em cada Casa do Congresso Nacional, em dois turnos, por três quintos dos votos dos respectivos membros, serão equivalentes às emendas constitucionais.

Neste diapasão, nota-se que ao se equiparar os tratados internacionais com emendas constitucionais, o constituinte brasileiro coloca os referidos tratados no mesmo patamar da Constituição Federal, portanto, desta forma nenhuma legislação poderia contrariá-la.

Por fim, diante de um conflito aparente de interesses entre nações, os países membros da ONU deveriam se reunir para elaborar e discutir um tratado internacional sobre o domínio e o uso das esferas do dragão, sendo que o mais correto seria declarar tais artefatos como um patrimônio da humanidade, algo próximo ao que a UNESCO faz, entretanto, com uma característica especial, ou seja, a de que nenhum país signatário, poderia declarar propriedade sobre elas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No mangá/anime Dragon Ball, de autoria de Akira Toriyama, o leitor é apresentado a um conjunto de sete artefatos místicos, denominados como “esferas do dragão”. Essas esferas, que foram criadas pelo Deus da Terra, chamado *Kami Samá*, quando reunidas invocam um poderoso dragão, de nome *Shenlong*, que seria capaz de realizar quase todos desejos mundanos.

Do ponto de vista jurídico e pedagógico, as esferas do dragão podem ser estudadas segundo interpretação do ordenamento jurídico pátrio, devendo inicialmente considerá-las quanto a sua materialidade no mundo real, e desta forma, como deveriam ser enquadradas juridicamente.



Quanto a natureza da sua propriedade física, as esferas do dragão seriam uma espécie de esfera de cristal alaranjado, podendo ser enquadrado, portanto, como uma espécie de mineral. Desta forma, sendo considerado como um minério, a propriedade destas seriam da União, segundo interpretação da Constituição e das legislações específicas.

Em outras palavras, por serem de propriedade da União, mesmo que as esferas fossem encontradas sobre o solo, ou até mesmo no subsolo de uma propriedade particular, ainda assim, o domínio seria público.

Este dilema sobre o domínio público das esferas do dragão, ganharia uma discussão ainda maior, tendo em vistas as relações internacionais entre países. Afinal, diferente da ficção onde têm-se que o Planeta Terra, embora dividido em regiões, estaria sob o controle de um governante geral, no planeta Terra de nossa realidade, cada país seria um Estado soberano e autônomo, com suas respectivas legislações próprias.

Desta forma, diante da existência de um conflito de interesses entre nações, o mais correto seria a manifestação de alguma organização internacional, que mediasse esta discussão, propondo soluções que seriam de interesse de todos. Dentre as várias organizações internacionais, a que melhor se enquadraria neste caso, seria a ONU.

Desta discussão que aconteceria na sede da ONU, os Estados membros deveriam chegar a um acordo em comum, criando um tratado internacional, em que todos deveriam ser signatários, estabelecendo que as esferas do dragão, independentemente de onde forem encontradas, deveriam ser consideradas como patrimônio da humanidade, sendo que nenhum Estado poderia declarar domínio sobre elas. Desta forma, possibilitariam que todo e qualquer interessado que se empenhasse em realizar a busca por elas, tivesse seu desejo realizado.

Ou ainda fosse estabelecido um acordo de cooperação entre nações, onde todos os Estados uniriam esforços para realizar a localização das sete esferas e os desejos fossem realizados, para atender

as necessidades do planeta, como reestruturação e preservação do meio ambiente, inibir a prática de guerras e conflitos, ou até mesmo extirpar de vez a miséria e a fome no mundo.

REFERÊNCIAS

ACCIOLY, Hildebrando. SILVA, G. E. do Nascimento. CASELLA, Paulo Borba. **Manual de direito internacional público**. 20. ed. São Paulo: Saraiva, 2010.

BICCA, Angela Dillmann Nunes. CUNHA, Ana Paula de Araújo. ROSTAS, Márcia Helena Sauer Guimarães. JANKE, Max de Lima. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. (In.) **Conjectura: Filos. Educ.**, Caxias do Sul, v. 18, n. 1, jan./abr. 2013. p. 87-104

BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm . Último acesso em: 20 de setembro de 2018.

_____. **Código Civil de 2002**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110/406.htm . Último acesso em: 20 de setembro de 2018.

_____. **Decreto n.º 62.934 de 02 de julho de 1968**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1950-1969/d62934.htm . Último acesso em: 20 de setembro de 2018.

_____. **Decreto-Lei n.º 227 de 28 de fevereiro de 1967**. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del0227.htm . Último acesso em: 20 de setembro de 2018.

Dragon Ball Map. Disponível em: <https://www.deviantart.com/templarian93/art/Dragon-Ball-Map-472632122> . Último acesso em: 20 de setembro de 2018.



GEERTZ, Clifford. Uma Descrição Densa: “Por uma Teoria Interpretativa da Cultura” in: **A Interpretação das Culturas**, Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

MALHEIRO, Emerson. **Manual de direito internacional público**. 3ª ed. rev. e atual. São Paulo: Atlas, 2014.

MARINELA, Fernanda. **Direito administrativo**. 10ª ed. São Paulo, Saraiva, 2016.

MAZZUOLI, Valério de Oliveira. **Curso de direito internacional público**. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2015.

PORTELA, Paulo Henrique Gonçalves. **Direito internacional público e privado**. Bahia: Editora JusPodivm, 2015.

Tierra. Disponível em:
<http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Tierra> . Último acesso em: 20 de setembro de 2018.

Como citar este artigo:

PAULO, Rodolfo Fares; SIQUEIRA, Agnécia Luciana Lopes de. Uma análise sobre situação jurídica das esferas do dragão na obra “Dragon Ball” de Akira Toriyama, sob a ótica do ordenamento jurídico pátrio. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.2, n.3, p. 59-69, jan.jun. 2021.

Jean Carlos da Silva Monteiro

Jornalista, Especialista em
Comunicação, Cultura e Tecnologia e
Mestre em Cultura e Sociedade pela
Universidade Federal do Maranhão.

Email:
falecomjeanmonteiro@gmail.com

O JOGO COMO APRENDIZADO: Serious Games para o ensino de jornalismo

Resumo: O presente estudo disserta sobre a integração estratégica de serious games no ensino de jornalismo. Questiona-se, então, “quais as (possíveis) contribuições dos serious games para o processo de aprendizagem de jornalistas em formação?”. Para chegar à resposta deste questionamento, este estudo tem como objetivo apresentar o jogo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World, além de seus contributos educacionais. Pautado em uma metodologia bibliográfica e exploratória, este artigo elenca os principais teóricos da temática serious games, newsgames e, por fim, interage com os jogos supracitados com o propósito de alcançar o objetivo traçado anteriormente. Evidenciou-se que as novas práticas pedagógicas com jogos no ensino de Jornalismo podem permitir que os alunos despertem, em si, o caráter curioso para que aprendam construindo, reconheçam suas habilidades e competências ao longo do processo de aprendizagem que é construído por meio da narrativa dos jogos.

Palavras-chaves: Jogos na Educação; Serious Games; Global Conflicts; Ensino de jornalismo.

THE GAME AS LEARNING: Serious Games for journalism teaching

Abstract: *This study discusses the strategic integration of serious games in journalism teaching. One wonders, then, "what are the (possible) contributions of serious games to the learning process of journalists in training?". To answer this question, this study aims to present the game Global Conflicts, in its versions Palestine, Latin America and The World, as well as its educational contributions. Based on a bibliographic and exploratory methodology, this article lists the main theorists of the theme serious games, newsgames and, finally, interacts with the games mentioned above with the purpose of achieving the previously outlined objective. It was pointed out that the new pedagogical practices with games in the teaching of Journalism can allow students to awaken in themselves the curious character so that they learn by building, recognize their skills and competencies throughout the learning process that is built through the narrative of the games.*

Keywords: *Games in Education; Serious Games; Global Conflicts; Journalism teaching.*

Submissão: 06/03/2021

Revisão: 12/05/2021

Aprovado: 25/05/2021

Publicação: 07/08/2021



1. LOADING GAME (INTRODUÇÃO)

Desde os primeiros estudos a respeito dos jogos, o seu conceito está relacionado a “Uma competição física ou mental, interpretada de acordo com regras específicas, com o objetivo de divertir ou recompensar os participantes” (OLIVEIRA, 2013, p.16). Eles entrelaçaram a sociedade e são considerados um dos ramos que mais ascendem na indústria do entretenimento nos dias atuais.

Para Severgnini (2016), os jogos digitais permaneceram por muito tempo na casa de seus usuários e hoje conquistaram um espaço importante dentro das instituições de ensino. Com o advento dos serious games, a narrativa dos jogos passou a apresentar uma abordagem mais educativa, unificando o ensino e a diversão em propostas ludosóficas, pautadas na sabedoria pedagógica dos jogos.

Na área do jornalismo, os serious games recebem o nome de newsgames, por utilizarem a jogabilidade para abordar conteúdos noticiosos relevantes do cotidiano e “introduzir fatos importantes em narrativas que fazem do jogador um participante do fato noticioso, seja ele investigativo, histórico ou factual” (PEREIRA; ROSÁRIO; MONTEIRO, 2019, p. 281).

Por isso, este artigo disserta sobre a integração estratégica de serious games no ensino de jornalismo. Com o intuito de responder ao questionamento “quais as (possíveis) contribuições dos serious games para o processo de aprendizagem de jornalistas em formação?”, este estudo possui como objetivo apresentar o jogo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World, bem como os seus contributos educacionais.

O manuscrito traz em sua bibliografia os principais teóricos da temática “serious games” (jogos sérios, jogos de ensino ou jogos educacionais) e “newsgames” (jogos jornalísticos). Em uma perspectiva exploratória, o estudo interage com os jogos supracitados com o propósito de alcançar o objetivo traçado anteriormente.

2. SERIOUS GAMES

Os serious games, também denominados (e traduzidos para o português) como jogos sérios, jogos de ensino ou jogos educacionais, são jogos computacionais, aplicações de simulação e tecnologias desenvolvidas com base em princípios do game design, quando “[...] a educação - em seu sentido amplo e nas suas mais variadas formas - é o objetivo principal, ao invés de entretenimento” (MICHAEL; CHEN, 2015, p. 17).

Apesar do termo “serious games” ter se popularizado nos últimos anos, e entendido como fruto dos jogos digitais, esse modelo de ludicidade foi utilizado pela primeira vez em 1968. De acordo com Abt (2017), a terminologia estava relacionada aos jogos de cartas, tabuleiro ou a qualquer tipo de jogo desenvolvido com o intuito de ensinar, treinar, promover hábitos ou mudança de caráter pessoal ou educacional.

O nascimento dos serious games por meio das tecnologias digitais desenrolou-se em 1980, nos Estados Unidos da América, com a construção de simuladores produzidos para uso militar (OLIVEIRA, 2013). Naquela época, os serious games eram integrados nas Forças Armadas para simular situações críticas, envolvendo certos riscos, tomada de decisão e desenvolvimento de habilidades para fins específicos.

Severgnini (2016, p. 12) ressalta que, apesar dos sérios games não serem concebidos com foco nos elementos entretenimento, prazer ou diversão, “não significa que os serious games não são interessantes, prazerosos e divertidos; a diferença é que eles possuem outro propósito, uma motivação ulterior”. Desta forma, os serious games estão relacionados, impreterivelmente, aos elementos seriedade, ensino e aprendizagem.

Apesar da jogabilidade combinar elementos da didática para levar informações aos seus utilizadores, Pouza e Câmera (2019) salientam que os serious games exigem algum tipo de conhecimento prévio. Os autores relatam, ainda, que os serious games possuem três categorias: a



conscientização, a assimilação de conhecimentos e a prática simulada.

À vista disso, ao mesmo tempo que proporcionam atividades que estimulam a construção (ou reforço) de conceitos, os serious games podem, paralelamente, estimular funções psicomotoras. Maia (2017) reforça que o principal objetivo de um jogo sério é verificar se o seu utilizador possui algum conhecimento acerca do assunto abordado, tal qual se possui a capacidade de identificar ou indicar soluções para o problema proposto.

Monteiro (2021) avalia que os serious games têm a capacidade de envolver e cativar a atenção de seus utilizadores por longos períodos de tempo. E, partindo desse princípio, os serious games podem despertar a curiosidade e o engajamento dos jogadores, aumentando o interesse pelos estudos e tornando a aprendizagem mais motivacional, interativa e desafiadora.

Savi e Ulbricht (2018) apontam que motivação e facilitação são os dois benefícios principais elementos dos serious games na aprendizagem:

- **Motivação** - O jogo, além de divertir e entreter os alunos, pode estimular o aprendizado por meio dos ambientes dos jogos, que são interativos e repletos de desafios, curiosidades e fantasias.
- **Facilitação** - Para além de poder facilitar a aquisição dos conteúdos, os jogos têm potencial de auxiliar no desenvolvimento de outras habilidades importantes, como resolução de problemas, tomada de decisões, pensamento estratégico, trabalho em grupo, socialização, coordenação motora entre outros.

Em síntese, a atividade lúdica é capaz de aprimorar habilidades e competências educacionais, que despontam por intermédio dos desafios. “Todos os alunos querem sempre vencer e, desta forma, o esforço e a determinação ficam mais estimulados.

Além de agir mais rapidamente, o aluno (agora jogador) desafia os seus próprios limites e capacidades” (MONTEIRO, 2021, p. 244).

3. NEWSGAMES

No campo do jornalismo, os serious games são chamados de newsgames ou de jogos jornalísticos. Eles “trabalham a informação em formatos lúdicos de comunicação, direcionando aos jogadores de videogame a informação que interessa a eles e proporcionando elevado grau de engajamento de forma participativa e colaborativa” (ACADROLLI; OLIVEIRA, 2016, p. 117).

Esse tipo de jogo sério no jornalismo é de caráter informativo e possibilita a transmissão de um fato por meio de um ambiente digital imersivo, interativo e participativo. Segundo Pereira, Rosário e Monteiro (2019), os newsgames utilizam a linguagem dos jogos para o desenvolvimento da narrativa jornalística.

Apesar de se tratar de jogos, os newsgames têm como objetivo principal informar/educar (MEDEIROS; STEIN, 2012). O seu diferencial está no modo como a narrativa jornalística é apresentada ao público. Nos newsgames, o jogador interage diretamente com a informação por meio de diferentes linguagens multimídias e hipertextuais.

A hipertextualidade nos jogos trata-se da convergência unificada entre linguagem escrita, oral, sonora e outras, numa única plataforma, nas quais imagens, vídeos, sons, animações, infográficos, músicas, etc., tenham também a capacidade de gerar, transmitir conhecimento e acrescentar novos significados (MONTEIRO, 2021).

Como afirma Acadrolli e Oliveira (2016, p. 117), “o jogador aprende qualquer tipo de conhecimento através de janelas, sons, imagens e animação. No mundo da convergência das mídias, o consumidor de informações é seduzido por diversos suportes midiáticos”. Esse tipo de prática de ensino é sempre caracterizado como atividade lúdica, em



que se busca aprimorar habilidades, como a flexibilidade cognitiva.

A flexibilidade cognitiva pode ser definida como a “[...] capacidade que o sujeito desenvolve de, perante uma situação nova, reestruturar o conhecimento para a solucionar.” (CARVALHO; PINTO; MONTEIRO, 2012, p. 1). Ela permite ainda o desenvolvimento de um cérebro mais ativo, ágil e múltiplo, capaz de executar inúmeras ações.

Segundo Bourscheid (2017, p. 156-157), os newsgames podem ser divididos em seis categorias com subcategorias:

- Newsgames de atualidade (Editorial games, Tabloid games e reportage games): Possui proximidade temporal ao fato noticiado.
- Newsgames infográfico (Infográfico explicativo e Infográfico exploratório): Utiliza infográficos podendo ser interativo e jogável.
- Newsgames documentário: Relata fatos históricos e atuais sob a proposta documental.
- Newsgames de raciocínio: Feito a partir da adaptação de jogos de tabuleiros. Exige conhecimento prévio do jogador sobre o fato para resolução do jogo.
- Newsgames de letramento: Aborda as práticas da produção jornalística.
- Newsgames de comunidade: Permite a formação de comunidades colaborativas entre os jogadores.

Em linhas gerais, no que tange às características dos newsgames, eles possuem dois formatos: Desdobramentos Conceituais, newsgames por ação e newsgames por associação; e Ambiguidade Conceitual, referência ao fato jornalístico ou entretenimento (BOURSCHEID, 2017).

Na aprendizagem pelos newsgames, o aluno é o personagem principal e o maior responsável pelo

processo de aprendizagem. Sendo assim, o objetivo desse novo modelo de ensino é incentivar que a comunidade acadêmica desenvolva a capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônoma e participativa (MONTEIRO, 2021).

4. START GAME: GLOBAL CONFLICTS

O universo dos serious games é repleto de desafios especificamente desenvolvidos para a educação. Neste estudo é apresentado o serious game Global Conflicts (disponível no site <https://school.seriousgames.net/>), em suas versões Palestine, Latin America e The World, produzidos pela empresa Serious Games Interactive para simular a rotina vivenciada pelos jornalistas em seu ambiente de trabalho.

A escolha pelos jogos aqui explorados justifica-se pela sua principal característica: “jogos de simulação”. Salienta-se que, em relação a outros jogos disponíveis na web, de fácil uso e muitos gratuitos, estes jogos simulam aspectos reais da profissão de jornalista, que pedagogicamente se apresentam favoráveis à promoção de momentos motivacionais e lúdicos ao longo do processo formativo.

Uma outra justificativa para a escolha deste serious game está fundamentada no fato do Global Conflicts permitir aos seus jogadores explorar e aprender sobre os diferentes conflitos existentes ao redor do mundo. Na jogabilidade, o usuário é convidado a perceber o mundo através dos olhos de um jornalista que está tentando apurar o máximo de informações possíveis para publicar a sua matéria.

Destaca-se, ainda, que o Global Conflicts é detentor de diferentes títulos e prêmio da British Educational Training and Technology Show, a maior feira e congresso de educação e tecnologia do mundo. O evento reúne, há mais de 36 anos, em Londres, milhares de profissionais da educação e empresas de tecnologia educacional para compartilhar suas visões objetivando melhorar a educação em sala de aula.



4.1 Global Conflicts: Palestine

Os profissionais freelancers são comuns em todas as áreas e setores do mundo do trabalho. No Jornalismo não é diferente. No campo da Comunicação, eles são considerados profissionais multitarefas e se destacam pelo potencial de executar diferentes funções que existem na esfera jornalística.

Os freelancers são capazes de fotografar, produzir a pauta, apurar as informações, buscar as fontes, realizar as entrevistas, escrever a matéria e realizar a edição. Também cabe a este profissional vender as reportagens desenvolvidas para os veículos de imprensa, sejam eles da mídia impressa, audiovisual ou digital.

Habitualmente, o campo de trabalho desses profissionais é o mesmo daqueles que são contratados por meio da Consolidação das Leis do Trabalho. O jogo Global Conflicts: Palestine é uma simulação que apresenta aspectos reais do trabalho de um jornalista freelancer em uma área de extremo conflito.

O jogo se passa em um ambiente 3D, em que é realizada uma apuração jornalística na Palestina. Segundo o Global Conflicts (2021), o objetivo do jogo é a escrita de um artigo sobre o conflito vivido, a fim de que este seja divulgado em uma publicação impressa.

Desta forma, o usuário vai atuar como jornalista freelancer em um cenário de conflitos de cunho religioso e terá como função apurar os dados, obter a confiança das fontes, escrever a matéria e, além disso, ter responsabilidade com o texto publicado (GLOBAL CONFLICTS, 2021).

As únicas armas que o jornalista freelancer terá no jogo são uma caneta, um bloco de anotações e o seu raciocínio lógico para superar os obstáculos presentes na trama. Para alcançar o objetivo do Global Conflicts: Palestine, o usuário terá de apurar as informações contidas nos diálogos presentes no decorrer das etapas do jogo.

O Global Conflicts (2021) permite aos seus usuários obter informações a partir da confiança dos personagens envolvidos em algum lado do conflito: palestinos ou israelitas. O jogo possibilita, ainda, que o jornalista freelancer tome partido de algum lado para, deste modo, conseguir detalhes mais tendenciosos.

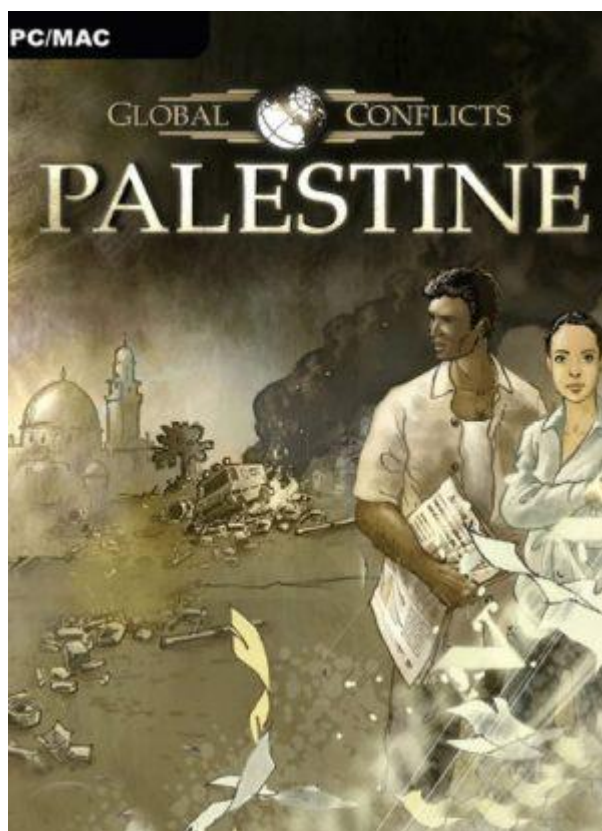


Figura 1: Global Conflicts: Palestine. Fonte: Global Conflicts (2021).

4.2 Global Conflicts: Latin America

Nesta versão do Global Conflicts, a América Latina é retratada como uma das localidades mais turbulentas, pobres e violentas do mundo, no qual a sua população enfrenta uma série de diferentes problemas socioculturais que vão desde a violência política, passando pela corrupção, até a escravidão moderna.

No jogo, os usuários atuam como jornalistas em busca de detalhes sobre os fatos que rodeiam uma região conflituosa em que muitos outros profissionais, incluindo os da comunicação, fingem não ver o que realmente. Segundo o Global Conflicts (2021), o serious game visa formar



jogadores críticos e reflexivos em busca de uma experiência que desafie sua compreensão do mundo em uma região onde os políticos e a polícia são mais temidos do que confiáveis.

Em *Latin America*, o usuário assume o papel de um jornalista investigativo em missão nos países Bolívia, Guatemala e México, onde a vida da população é ameaçada por violações dos direitos humanos, trabalho escravo por causa de dívidas, corrupção na política, tráfico humano, além de poluição do ar e degradação do meio ambiente (GLOBAL CONFLICTS, 2021).

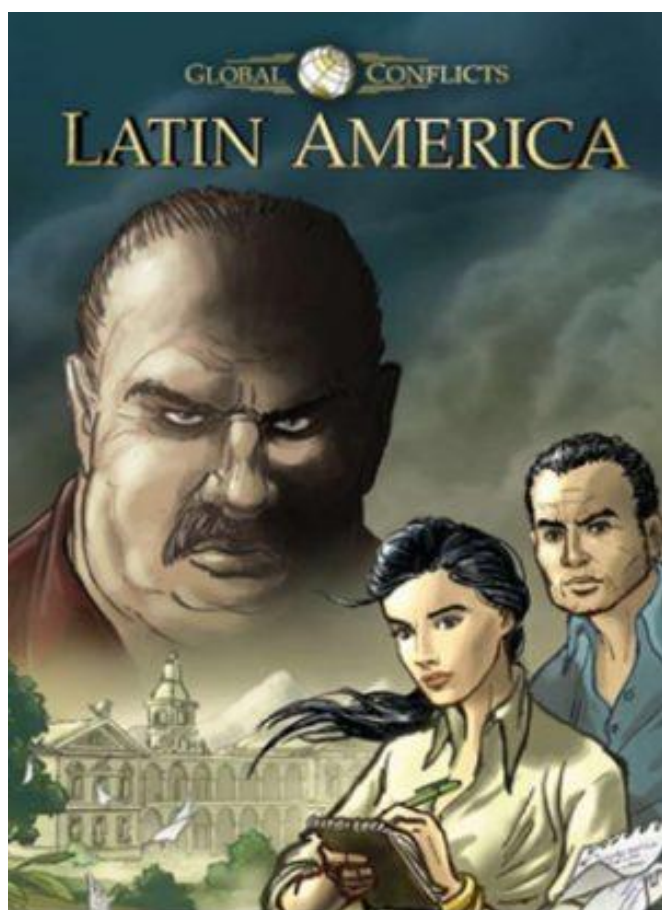


Figura 2: Global Conflicts: Latin America. Fonte: Global Conflicts (2021).

Para criação das etapas do jogo, a Serious Games Interactive realizou pesquisas sobre os países latino-americanos que ainda têm histórias sombrias de genocídio, corrupção generalizada e exploração sistemática da população indígena. Esses fatos históricos fazem parte do enredo que

permeia a jogabilidade de *Global Conflicts: Latin America*.

O jogo leva o jornalista (principal personagem do serious games) a reunir informações a serem usadas em entrevistas de confronto com pessoas (chefões) envolvidas diretamente nos conflitos. Para tanto, o jogador experimenta diferentes situações extraídas da vida real e desenvolve uma reflexão acerca das condições precárias e desumanas que milhões de pessoas da América Latina vivem.

A narrativa coloca o jornalista em confronto com donos de terras que lucram com a escravidão; policiais e funcionários públicos corruptos; homens envolvidos em genocídio; milicianos e empresários que colocam o lucro antes dos direitos dos trabalhadores e do meio ambiente. Nenhum deles deseja falar sobre os detalhes de suas ações, mas a função do jornalista freelancer é identificar, desequilibrar e noticiar ao público a verdade sobre esses fatos.

As etapas do *Latin America* finalizam quando o jogador recebe uma classificação para mostrar como ele se saiu bem na coleta de informações e usando isso para forçar as pessoas a obterem confissões para a construção da notícia (GLOBAL CONFLICTS, 2021).

4.3 Global Conflicts: The World

A versão *The World* do *Global Conflicts* exhibe uma série de indagações que coloca o jogador, agora no papel de jornalista freelancer, no meio de diferentes conflitos em todo o mundo, desde questões relacionadas à guerra até os direitos humanos (GLOBAL CONFLICTS, 2021).

As diferentes atribuições desta versão do serious game não colocam os jogadores apenas em uma situação difícil como jornalista, mas também o desafiam como ser humano com a experiência, o conhecimento e a compreensão de como a vida é diferente ao redor do mundo.

Entre as missões do *Global Conflicts: The World* estão a Guerra do Afeganistão, que teve



início em 1979. Inicialmente era um conflito entre a União Soviética e os afegãos, e mais tarde, os Estados Unidos da América se envolvem na contenda. O jogo simula essa guerra, que perdura até os dias atuais, travada entre os Estados Unidos e aliados, contra o regime talibã.

As etapas trazem também em sua narrativa uma reflexão acerca das crianças-soldado, menores que estão ativamente envolvidos em guerras e outros conflitos armados. Este tipo de violação contra as crianças existe principalmente na África e em países em guerra civil, onde não há organização legal para os exércitos.

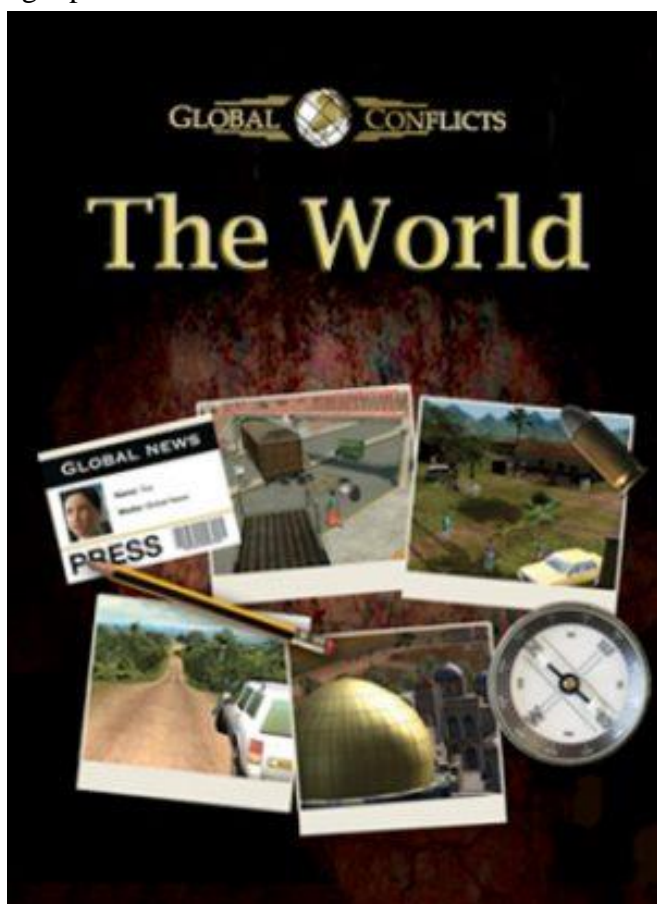


Figura 3: Global Conflicts: The World. Fonte: Global Conflicts (2021).

Vale ressaltar que, assim como na vida real, o jogo retrata as crianças-soldado em contextos que não se restringe somente a cenários de guerra. O Global Conflicts (2021) também descreve a existência das crianças-soldado no crime

organizado e, principalmente, em territórios de narcotráfico.

O serious game Global Conflicts: The World traz ainda questões-problema acerca de postos de controle (bases fixas que dão suporte a atuação do crime organizado), operações militares e fábricas.

5 GLOBAL CONFLICTS NO ENSINO DE JORNALISMO

Sugere-se que o serious game supracitado seja utilizado em algumas disciplinas introdutórias do curso de Jornalismo, como atividade motivacional para despertar, de forma lúdica, a atenção, o interesse e a percepção dos alunos pelas práticas jornalísticas que podem surgir ao longo do seu processo formativo, aspectos dos serious games para uma aprendizagem significativa (MICHAEL; CHEN, 2015).

A sugestão acima justifica-se porque a proposta apresentada neste artigo vai apenas ao encontro dos contributos pedagógicos de jogos que simulam alguns aspectos da profissão do jornalista e o curso de Jornalismo, como todo, exige uma formação complexa e aprofundada, pautada em diferentes habilidades e competências educacionais e do mundo do trabalho.

Em Global Conflicts, o jogador é levado a conhecer de perto uma série de questões-problemas que estão ocorrendo em todo o mundo, especificamente em 14 missões, abrangendo três versões: Palestine, Latin America e The World. No entanto, esses problemas estão longe de ser o dia a dia que os jogadores tradicionalmente testemunham em sua “vida real”.

Além de interagir com pessoas que são afetadas diretamente pelos conflitos propostos no serious game, o jogador é convidado a navegar em um mundo caótico virtual, no qual não existe uma verdade única. Os jogos desafiam a forma como o usuário percebe os conflitos e a sociedade, ao mesmo tempo que o encoraja a analisar e se relacionar com questões internacionais, como o



preconceito da mídia, globalização, corrupção, democracia, terrorismo e direitos humanos.

O Global Conflicts trata-se de um jogo de Role Playing Game (conhecido popularmente como RPG), em que seu usuário precisa descobrir como obter a melhor história para produzir a sua notícia. Nele, o jogador encontra e entrevista diferentes fontes para obter as melhores informações. Todavia, as fontes e as suas falas devem (ou não) atender aos princípios éticos do jornal para o qual o jogador está trabalhando.

Quanto à tipologia, o serious game apresentado é um enlace entre os gêneros “narratologia” e “ludologia”, uma vez que ele se destaca pela história contada, levando em consideração o personagem, o ambiente e a ação (PINHEIRO; BRANCO, 2006), e também pela jogabilidade e entretenimento que promove.

Isso significa que, apesar da narrativa ter a sua grande importância dentro do jogo, a interação e a jogabilidade são elementos presentes e marcantes ao longo das histórias. Desta forma, os gêneros “narratologia” e “ludologia” se entrelaçam para compor um processo pedagógico ao qual os jogos podem ser integrados (SATO; CARDOSO, 2008).

O serious game é tipo “simulação”, dado que é muito fiel ao real e simula a realização de diferentes atividades jornalísticas conforme são executadas no dia a dia desses profissionais. Ele também possui peculiaridades do tipo “estratégia”, uma vez que exige comando de determinados elementos para atingir certos objetivos dentro do jogo (FULLERTON; SWAIN; HOFFMAN, 2004).

No que se refere à plataforma, o jogo indicado neste manuscrito é destinado ao ambiente “web” e, por isso, é arquitetado para se jogar on-line em qualquer navegador de internet (PINHEIRO; BRANCO, 2006). Quanto à sua finalidade, Bates (2001) classifica o jogo como “educativo/sério”, visto que foi criado com o objetivo de agregar valor ao processo ensino-aprendizagem de algum conteúdo, sendo, neste caso específico, a um processo ou técnica jornalística.

Tendo como base os estudos de Sato e Cardoso (2008), o “modos de jogo” do serious game utilizado neste estudo é do tipo “single player”, destinados a um único jogador

As versões do Global Conflicts foram exploradas a fim de se verificar as possíveis contribuições das narrativas dos jogos para o processo formativo de alunos de Jornalismo. Primeiramente, analisou-se as versões do serious game a partir do seu objetivo de aprendizagem:

- **Global Conflicts: Palestine** - Aprender sobre o conflito israelense-palestino sob diferentes perspectivas.
- **Global Conflicts: Latin America** - Aprender sobre as lutas da América Latina sobre direitos humanos e democracia.
- **Global Conflicts: The World** - Aprender sobre os conflitos em todo o mundo: trabalho infantil, países em conflito com a guerra, crianças-soldado e muito mais.

Percebeu-se que o serious game pode inserir os alunos em um cenário que, apesar de virtual, é compatível com as atividades realizadas no dia a dia do profissional jornalista, tendo como foco a simulação, também peculiaridade dos newsgames (ACADROLLI; OLIVEIRA, 2016).

Esta característica vai ao encontro do que é solicitado pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para o ensino de Jornalismo (BRASIL, 2013), que preconiza a utilização de estratégias didáticas que enfoquem a participação ativa e simulada dos alunos. E, dessa forma, a simulação presente no Global Conflicts dá aos usuários a oportunidade de experimentar os resultados de suas ações que podem mudar de acordo com as escolhas realizadas ao longo do tempo.

Além disso, um outro detalhe a ser frisado, que também se relaciona com as Diretrizes (BRASIL, 2013), é a contextualização dos jogos, que se fundamenta em situações, oportunidades e dificuldades reais, equivalentes àquelas que são encontradas no cotidiano dos jornalistas. Segundo Monteiro (2021), por meio da simulação os



conteúdos são absorvidos de maneira autônoma, interativa, motivacional e, ao mesmo tempo, com seriedade.

Assim sendo, levando em consideração a análise feita até este o momento, o Global Conflicts é destacado como um serious game voltado à transmissão de conteúdos e finalidades educacionais específicas, como a atividade profissional de um jornalista freelancer. Cabe ao jogador explorar o ambiente para compreender conceitos e, então, resolver os problemas propostos (OLIVEIRA, 2013).

Para auxiliar os jogadores, o Global Conflicts disponibiliza um suporte hipertextual para fins educacional, que abrange links de enciclopédia, pastas com fontes primárias, vídeos e manuais de contextualização dos personagens e dos conflitos existentes nas versões Palestine, Latin America e The World.

Segundo Monteiro (2021), o suporte com característica hipertextual assume um importante papel de elemento paratextual na narrativa, ou seja, oferece informações adicionais para melhor compreensão do jogo, suas etapas e personagens.

O Global Conflicts abre novas perspectivas para o trabalho do jornalista. Sua narrativa fala sobre a prática do jornalismo freelance em regiões conflituosas; os interesses econômicos, políticos e religiosos envolvidos em uma apuração e divulgação jornalística; e a apuração da notícia, destacando o elo entre jornalismo e investigação.

Para o Global Conflicts (2021), o encanto pelo jogo está na forma como os eventos se apresentam e nas estratégias utilizadas pelo jornalista freelancer para escrever a matéria. A título de exemplo, em uma das etapas, o jogador terá um número limitado de fontes e poderá escolher, durante a entrevista, se vai inserir aquela fala na construção da notícia.

A forma como o jogo retrata a realidade vivida por muitos jornalistas em seus ambientes de trabalho impõe aos alunos a resolução de problemas, a tomada de decisões e o pensamento estratégico, conforme preconiza as Diretrizes Curriculares (BRASIL, 2013) e o Modelo

Curricular para o ensino do Jornalismo da Unesco (UNESCO, 2010).

O Global Conflicts possui múltiplas alternativas para trilhar a trama e, por isso, possibilita aos seus usuários usufruírem de diferentes finais, cada um baseado nas trajetórias escolhidas. Essa característica vai ao encontro dos estudos de Savi e Ulbricht (2018) sobre a não-linearidade na promoção de uma jogabilidade mais interativa e personalizada.

Em um estudo extenso sobre o Global Conflicts, Kampf e Cuhadar (2014, p.13) descobriram que os "... participantes que jogaram o serious game, ao contrário daqueles que não o jogaram, mudaram para uma perspectiva mais imparcial, sendo capazes de olhar para o conflito dos pontos de vista israelense e palestino imediatamente após a intervenção no jogo, e manteve essa perspectiva mesmo um ano após a participação nesta intervenção".

Nessa afirmativa, têm-se os serious games como instrumento de desenvolvimento de habilidades e competências educacionais do século XXI, como a comunicação, a criticidade, a criatividade e a colaboração (SEVERGNINI, 2016).

Para o ensino de jornalismo, Monteiro (2021) ressalta que a abordagem empregada pelo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World, é potencialmente benéfica na motivação do aluno aos estudos. Esta abordagem pode ser utilizada, inclusive, para despertar no aluno habilidades operacionais e comportamentais necessárias ao profissional do jornalismo.

Observou-se também que o serious game estudado neste artigo pode atuar como ferramenta avaliativa, visto que suas etapas simulam situações críticas que envolvem algum tipo de risco, tomada de decisões e que, para avançar nas fases, torna-se necessário algum tipo de conhecimento prévio sobre a temática debatida em uma das versões do jogo.



6. FINISH GAME (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

Neste estudo foi possível compreender o conceito de serious games, os benefícios de sua integração na aprendizagem e a sua relação interdisciplinar com os newsgames. Também se apresentou a sugestão de integrar estrategicamente e pedagogicamente o jogo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World.

A partir da indagação “quais as (possíveis) contribuições dos serious games para o processo de aprendizagem de jornalistas em formação?”, constatou-se que essas novas práticas pedagógicas com jogos no ensino de Jornalismo podem permitir que os alunos despertem, em si, o caráter curioso para que aprendam construindo e que reconheçam as suas habilidades e competências naquilo que produzem.

Percebeu-se, ainda, que os serious games, a exemplo do que foi utilizado neste artigo, facilitam e motivam a descoberta de novos conhecimentos ao longo do processo de aprendizagem. Isso não quer dizer que os livros e as aulas tradicionais não possuem o seu valor, pelo contrário, as teorias elencadas no referencial teórico reforçam que os jogos podem servir como complemento para assimilação de uma determinada temática.

A simulação proposta pelo jogo explorado nesta pesquisa busca facilitar a compreensão de questões-problema que são complexas, necessitam das narrativas dos games para serem melhor interpretadas e não costumam ser representadas de forma interativa nos livros. Diante disso, concebe-se os serious games como um novo modelo de ensinar e aprender na atualidade.

Evidenciou-se, neste artigo, apenas alguns apontamentos de cunho teórico-exploratório, a fim de apresentar o jogo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World, além de seus contributos educacionais. Espera-se, então, a realização de novas investigações acerca da utilização prática e estratégica dos serious games supracitados no processo de aprendizagem de jornalistas em formação.

REFERÊNCIAS

ABT, C. **Serious Games**. Lanham: University Press Of America, 2017. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=axUs9HA-hF8C>>. Acesso em: 21 fev. 2021.

ACADROLLI, A.; OLIVEIRA, R. **Newsgames: um estudo na internet sobre notícias e jogos**. Estudos de Jornalismo e Mídia, v. 13, p. 115, 2016.

BATES, B. **Game Design: the art & business of creating games**. California: Prima Tech, 2001.

BOURSCHEID, A. **Jogando a notícia: narrativas jornalísticas produzidas a partir dos recursos dos games**. Pauta Geral - Estudos em Jornalismo, v. 4, p. 151-166, 2017.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Jornalismo**. Brasília, DF: Secretaria de Educação Superior /Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Superior, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=14242&Itemid=>. Acesso em: 05 mar 2021.

CARVALHO, A.; PINTO, C.; MONTEIRO, P. **Flexml: Plataforma de Ensino a Distância para Promover Flexibilidade Cognitiva**. Braga: Universidade do Minho, 2012.

FULLERTON, T.; SWAIN, C.; HOFFMAN, S. **Game Design Workshop – Designing, Prototyping and Playtesting Games**. San Francisco: CMP Books, 2004.

GLOBAL CONFLICTS. **Serious Games Interactive**. 2021. Disponível em: <https://school.seriousgames.net/>. Acesso em 28 fev. 2021.

KAMPF, R.; CUHADAR, E. **Do Computer Games Enhance Learning about Conflicts? A Cross-National Inquiry into Proximate and Distant Scenarios in Global Conflicts**. Computers in Human Behavior, 2014.



MAIA, E. **Serious Games**: uma aplicação no cenário da Patologia Clínica Veterinária. Monografia, curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Centro Universitário Padre Anchieta, 2017.

MEDEIROS, D.; STEIN, M. Jogos jornalísticos: games transgredindo o lead e atraindo jovens. In: **XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2012, Brasília. XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - Games For Change, 2012.

MICHAEL, D.; CHEN, S. **Serious Games**: Games That Educate, Train, and Inform. 5. ed. Connecticut: Cengage Learning Ptr, 2015.

MONTEIRO, J. **Ensino de Jornalismo por meio dos jogos**. Temática - Revista eletrônica de publicação mensal, v. 17, p. 241-257, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/artic le/view/57625>>. Acesso em: 11 mai. 2021.

OLIVEIRA, C. **Serious Game como objeto de aprendizagem para Programação de Computadores**. Monografia, curso de tecnologia em Sistemas para Internet da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2013.

PEREIRA, A.; ROSÁRIO, I.; MONTEIRO, J. **Jogos jornalísticos**: os newsgames no processo de aprendizagem. Temática - Revista eletrônica de publicação mensal, v. 15, p. 280-293, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/artic le/view/48285>>. Acesso em 11 mai. 2021.

PINHEIRO, C.; BRANCO, M. **Uma tipologia dos games**. UNIRRevista, vol. 1, nº 3, 2006.

POUZA, F.; CÂMARA, C. **Análise do Pensamento Computacional na Educação Voltado à Serious Games**. Revista Ubiquidade, p. 63-83, 2019.

SATO, A.; CARDOSO, M. **Além do gênero**: uma possibilidade para a classificação de jogos. Artigo. SBGames 2008.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. **Jogos Digitais Educacionais**: Benefícios e Desafios. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, p. 1-10, 2018.

SEVERGNINI, L. **Serious game como ferramenta de ensino de lógica de programação para crianças**. Monografia, curso de Bacharelado em Tecnologias Digitais da Universidade de Caxias do Sul, 2016.

UNESCO. **Model Curricula for Journalism Education**. Paris: UNESCO, 2010.

Como citar este artigo:

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva. O jogo como aprendizado: Serious Games para o ensino de jornalismo. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.5, p. 70-80, jan.jun. 2021.

Artur Rodrigo Itaqi Lopes Filho

Bacharel em Publicidade e Propaganda, Licenciado em Filosofia, Licenciando em História, Mestre em Filosofia, Mestre em História e Doutorando em História, UFPel e UNINTER.

Email: artursan@gmail.com

Adriana Silva da Silva

Licenciada em Artes Visuais, Bacharelado em Design, Pós-graduada Gráfica Digital, Pós-graduada em Experiência do Usuário e Mestre em Artes Visuais, IFSul e IDIN.

Email: drikassilva@hotmail.com

Submissão: 22/04/2021

Revisão: 28/06/2021

Aprovado: 10/07/2021

Publicação: 07/08/2021

GÊNERO E SEXUALIDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O relato de uma experiência docente e discente

Resumo: O presente trabalho tem por objetivo trazer o relato da experiência docente e discente da disciplina ofertada no Instituto Federal Sul-rio-grandense de Pelotas (IFSul), junto ao curso de Bacharelado em Design, intitulado: *Gênero e sexualidade nas histórias em quadrinhos*. A disciplina buscou promover uma intensa discussão a respeito da representação de gênero e sexualidade nas histórias em quadrinhos ao longo de seus anos de publicação, assim como propôs promover o entendimento de como essa mídia reforçou alguns pré-conceitos fomentados pela sociedade de suas épocas de produção, assim como, igualmente, buscou promover alguns rompimentos com (certos) paradigmas construídos ao longo da história. Tendo como base textos e histórias em quadrinhos selecionados, a disciplina atentou em promover o desenvolvimento do discernimento crítico acerca dos estereótipos manifestos ao longo da história das histórias em quadrinhos e munir o estudante de um conhecimento histórico/filosófico que o instigava refletir, questionar e analisar esse cenário, assim como o induziu a entender, um pouco mais, sobre essa mídia e como ela veio abordando os diferentes gêneros e o espectro da sexualidade.

Palavras-chaves: Gênero; Sexualidade; História em Quadrinhos.

GENDER AND SEXUALITY IN THE COMIC BOOKS: The report of teaching and student experience

Abstract: *The present research bring the report of a teaching and student experience of the discipline offered at the Instituto Federal Sul-rio-grandense de Pelotas (IFSul), binded with the Bachelor's degree in Design, entitled: Gender and sexuality in comic books. The discipline tried to promote an intense discussion about the representation of gender and sexuality in comic books in the years of publication, as well as proposed to promote the understanding of how this media reinforced some prejudices fostered by society in their production times, thus as, equally, it sought to promote some breaks with (certain) paradigms built throughout history. Based on selected texts and comic books, the discipline sought to promote the development of critical discernment about the stereotypes manifested throughout the history of comics and provide the student with a historical/philosophical knowledge that urged them to reflect, question and analyze this scenario, as well as induced him to understand, a little more, about this media and how it has been approaching the different genders and the spectrum of sexuality.*

Keywords: Gender; Sexuality; Comic Book.



1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente trabalho pretende expor o conjunto de experiências desenvolvidas, tanto no que tange o papel docente, quanto discente, ao longo da disciplina intitulada: *Gênero e sexualidade nas histórias em quadrinhos*, ofertada no primeiro semestre do ano de 2018, no curso de Bacharelado em Design do Instituto Federal Sul riograndense de Pelotas. A disciplina foi ministrado pelo professor Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho e teve como propósito promover um espaço para a discussão sobre a representação, tanto de gênero, quanto da sexualidade no cenário das histórias em quadrinhos, buscando, a partir da leitura de textos (e de histórias em quadrinhos), entender como a cultura da mídia veio abordando esses temas ao longo de seu desenvolvimento histórico. Em um sentido geral, a disciplina teve um caráter historiográfico, resgatando, junto ao desenvolvimento da história das histórias em quadrinhos, algumas das (muitas) abordagens e atribuições dadas à grupos de gênero distintos, assim como às diversas expressões da sexualidade ao longo do desenrolar temporal.

Como uma disciplina voltada para a graduação, fora estimulado a promoção de um ambiente fértil para discussões a respeito da representação de gênero e da sexualidade nas histórias em quadrinhos (ao longo de seus anos de publicação). Com isso, se buscou promover um maior entendimento de como essa mídia tem reforçado pré-conceitos e, ao mesmo tempo, rompido com paradigmas construídos ao longo do desenrolar temporal, assim como foi buscado ressaltar os aspectos contextuais, os quais imprimiram características distintas na promoção da representação de gênero e da sexualidade em suas muitas produções. Tendo como base textos e histórias em quadrinhos selecionados, a disciplina pretendeu promover o desenvolvimento do discernimento crítico acerca dos estereótipos manifestos ao longo da história das histórias em quadrinhos e munir o estudante de um conhecimento histórico/filosófico que o permitisse refletir, questionar e analisar esse cenário, assim como entender, um pouco mais, sobre essa mídia e

como ela vem abordando os diferentes gêneros e os aspectos da sexualidade.

Em um âmbito formal, as aulas foram ministradas a partir dos seguintes procedimentos: exposições orais e dialogadas; discussões sobre os conteúdos a partir de textos, histórias em quadrinhos selecionados, filmes e imagens. Enquanto avaliação da disciplina, houveram dois momentos distintos, mas igualmente complementares: 1) A leitura interpretativa de uma personagem das HQs, escolhida livremente pelos estudantes, onde cada um buscou apresentar a história que circundava a criação e a produção da personagem, sua origem ficcional e aspectos (percebidos) que compunham seu imaginário, tais como traços psicológicos, conduta social, conduta sexual e outros mais. 2) Por fim, como proposta de trabalho final da disciplina, foi proposto a criação de um personagem que viesse romper com os estereótipos de gênero e/ou sexualidade apresentados pelas HQs ao longo de sua história. O projeto visou a escrita de um *concept* que descrevesse as características físicas do personagem, características psicológicas, objetivos, motivações e a contextualização de seu universo de origem. Juntamente foi pedido a entrega de um esboço da personagem, sendo necessário justificar as escolhas estéticas atribuídas à sua criação.

Assim, a disciplina decorreu seguindo o seguinte cronograma:

Aula 01	Apresentação da disciplina, da proposta de trabalho e debate acerca da questão: o que são as histórias em quadrinhos?
Aula 02	Entre apocalípticos e integrados – uma postura acerca da produção midiática (leitura do texto <i>Apocalípticos e Integrados</i> de Umberto Eco).
Aula 03	Arquétipos e Estereótipos: o que alimenta a criação? – uma maneira de pensar a cultura da mídia (leitura do texto <i>Herói de Mil Faces</i> de Joseph Campbell).
Aula 04	O imaginário e suas representações – introdução ao conceito de imaginário e como ele se manifesta no cenário das



	representações midiáticas (leitura do texto <i>Narrativas Gráficas</i> de Will Eisner).
Aula 05	As mulheres nas Histórias em Quadrinhos e o cenário pré- <i>Wonder Woman</i> .
Aula 06	A segunda guerra mundial: um cenário para o protagonismo masculino? (leitura do texto <i>She can do it!</i> de Mark Fertig).
Aula 07	Então surge a <i>Wonder Woman</i> e o discurso de liberdade e igualdade transcende a lógica do soldado (leitura do texto <i>A história secreta da Mulher-Maravilha</i> de Jill Lepore).
Aula 08	Apresentação do primeiro trabalho
Aula 09	Fredric Wertham e a Sedução dos Inocentes – o temor acerca da influência das histórias em quadrinhos (leitura do texto <i>Escola para o Crime</i> de Fredrich Wertham).
Aula 10	O Comic Code Authority – Millie, the model, Lois Lane e Batgirl como herdeiras do Macarthismo (Leitura do texto <i>Marvel Comics – a história secreta</i> de Sean Howe).
Aula 11	Então Stan Lee cria o Homem Aranha e as histórias em quadrinhos se tornam mais íntimas e viciais.
Aula 12	E os X-Men falam sobre um mundo que teme o "diferente" (leitura do texto <i>X-Men e a filosofia</i> de Willian Irwin).
Aula 13	Enfim a sexualidade entra em cena com Crepax e Manara – estereótipos

	reforçados ou livre expressão de uma intimidade exposta?
Aula 14	<i>V- for vendeta</i> – a distopia de uma sociedade conservadora?
Aula 15	Rompendo paradigmas com Adão Iturrusgarai e Laerte.
Aula 16	Alan Scott, Estrela Polar, Colossus, Constatine, Batwoman e muito mais - então a sexualidade deixa o <i>underground</i> .
Aula 17	Apresentação dos projetos finais
Aula 18	Apresentação dos projetos finais
Aula 19	Término da disciplina

Como resultado da primeira atividade, os estudantes apresentaram leituras instigantes de personagens diversos do universo das HQs como Kamala Khan³⁵, Feiticeira Escarlate³⁶, Oscar³⁷ e outros mais. E como trabalho final da disciplina, a criatividade permitiu com que eles criassem personagens que abordaram, de maneiras diversas, muitos dos paradigmas vigentes referentes ao gênero e a sexualidade. Uma *drag queen* com o poder de influenciar o humor das pessoas, curando doenças e buscando transformar o mundo; uma mãe com o peso avantajado, super-forte, impenetrável e que todos os dias comete pequenos (grandes) atos de heroísmo cotidiano; um personagem sem memória que narra as suas experiências, buscando descobrir sua própria identidade, discorre em um longo processo de mergulho em questões existencialistas, íntimas e extemamente densas; são alguns exemplos dos muitos personagens

³⁵ Personagem fictícia do universo estadunidense, vinculada a editora Marvel Comics e criada no ano de 2013.

³⁶ Personagem fictícia do universo estadunidense, vinculada a editora Marvel Comics, criada no ano de 1964.

³⁷ Personagem fictícia do universo japonês, originalmente publicada como protagonista do mangá intitulado: Rosa de Versalhes (Versailles no Bara), no ano de 1979.



desenvolvidos pelos estudantes ao longo dessa disciplina. Para fins de objetividade em um artigo (limitado), passaremos a abordar o movimento que estimulou o desenvolvimento da disciplina, a fundamentação teórica que embasou a mesma, assim como apresentaremos, ao término do mesmo, um dos muitos trabalhos finais, para fins de exposição dos resultados consequentes dos estudos desenvolvidos.

2. COMO SURTIU A DISCIPLINA - GÊNERO E SEXUALIDADE

A disciplina em questão surgiu, enquanto ideia, quando cursando a disciplina *Gênero e sexualidade*, ministrada pela professora Carolina Kesser³⁸, junto ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Pelotas. Na disciplina, muito se debatia acerca da leitura que diversos grupos sociais, ao longo do tempo, promoviam acerca de gêneros distintos, assim como dos aspectos da sexualidade atrelados a esses mesmos grupos, tal como, no ocidente, o entendimento de que a mulher deve ser recatada e manter sua virgindade para um futuro desfrute de seu consorte e, em oposição, a compreensão, muito difundida, de que o homem, por sua vez, deveria apresentar uma sexualidade ativa, assim como um papel de dominância. Dentre as muitas abordagens trabalhadas pela disciplina, um texto nos despertou um considerável interesse: *Gênero: uma categoria útil de análise histórica* (1995), da historiadora estadunidense Joan Scott³⁹.

A autora, em seu trabalho, ressalta a importância de se estudar o gênero enquanto categoria a ser concebida pelos estudos da historiografia, visto fato de a própria concepção das categorias clássicas binárias (masculino e

feminino), trazerem consigo um imaginário singular, o qual influencia a própria documentação histórica produzida em contexto diversos. Vejamos as palavras da autora:

Na sua utilização mais recente, o termo “gênero” parece ter feito sua aparição inicial entre as feministas americanas, que queriam enfatizar o caráter fundamentalmente social das distinções baseadas no sexo. A palavra indicava uma rejeição do determinismo biológico implícito no uso de termos como “sexo” ou “diferença sexual”. O termo “gênero” enfatizava igualmente o aspecto relacional das definições normativas da feminilidade. Aquelas que estavam preocupadas pelo fato de que a produção de estudos sobre mulheres se centrava nas mulheres de maneira demasiado estreita e separada utilizaram o termo “gênero” para introduzir uma noção relacional em nosso vocabulário analítico. (SCOTT, 1995, p.72).

Em continuidade a sua exposição, a autora referencia o trabalho de Natalie Davis⁴⁰, buscando ressaltar a necessidade de se avaliar o gênero como uma categoria distintiva, o qual carrega em si um vasto conjunto de características atribuídas a este, sempre em acordo com o contexto de sua elaboração e sustento. Em outras palavras, para a autora, a categoria de gênero deve ser entendida em sua especificidade, desassociando deste todo o conjunto de atribuições, muitas vezes preconceituosas, os quais imputam uma espécie de natureza implícita a composição dos muitos gêneros. Em acordo com Scott, atrelado ao papel social – muitas vezes alimentado por culturas diversas que, por sua vez, imputam a grupos distintos um papel determinado – temos um vasto código de condutas atrelados ao papel de gênero em meio a contextos diversos e que acabam por implicar em práticas de representação de grupos por deveras tendenciosas, o que pode vir

³⁸ Professora e pesquisadora vinculada a Universidade Federal de Pelotas, pós-doutora em arqueologia.

³⁹ Importante historiadora estadunidense, nascida no ano de 1941.

⁴⁰ Historiadora canadense-estadunidense, nascida no ano de 1928 e protagonista nos estudos de gênero no âmbito dos estudos historiográficos.



a influenciar no juízo e no modo em que passaremos a conceber o outro.

Como um eco (referencial) presente na abordagem de Joan Scott, a obra *O segundo sexo* (2009), de Simone de Beauvoir⁴¹, escrita, originalmente no ano de 1945, ressalta a mesma preocupação e, igualmente, reforça o mesmo alerta dado por Scott. Para Beauvoir a ideia de mulher, assim como de homem, decorrem de uma construção social, a qual atribui a duas formas biológicas distintas (que se baseia na formação física dos corpos, em estrito, a posse de um pênis ou vagina), uma determinada conduta social diretamente, associada a uma espécie de natureza implícita a essa condição. Acompanhem as palavras de Beauvoir:

Ninguém nasce mulher: torna-se mulher. Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado, que qualificam de feminino. Somente a mediação de outrem pode constituir um indivíduo como um Outro. (BEAUVOIR, 2009, p.235)

Conforme as palavras da autora, ninguém nasce mulher: torna-se mulher, o que significa que, o gênero feminino, em síntese, corresponderia a um conjunto de ideias imputadas a um determinado grupo, que nesse caso, corresponderia aquelas que, segunda a autora, seriam as castradas, isto é, aquelas que estariam em oposição ao macho, portanto, o responsável pela determinação do conjunto de valores atribuídos ao outro. Por outro lado, poderíamos expandir a própria definição de Beauvoir e universalizar tal espectro, entendendo que toda construção de gênero, tanto aquela atribuída ao feminino, quanto aquela atribuída ao masculino, constituem um processo de atribuição ao outro do que, em tese, deveria conferir a sua própria

natureza. Corroborando com a posição de Beauvoir, no que tange o feminino, o masculino seria o determinante das atribuições que, por sua vez, colocariam a mulher como dotada de uma posição social de inferioridade ao masculino; por consequência (e expandindo a perspectiva da autora), o masculino atribuiria a si uma armadilha, a qual instigaria ao próprio homem uma (necessária) conduta ideal, condicionando, muitas vezes de maneira violenta, os muitos sujeitos que se encontraria nessa categoria, a submissão àquilo que conferiria o papel de um (verdadeiro) homem.

Frente as discussões promovidas, o *insight* para a disciplina se fez enaltecer enquanto questão: *como o processo de construção de gênero, assim como de sexualidade é manifestado na cultura da mídia, em específico, como é explorado tais concepções no cenário das histórias em quadrinhos? Em resumo, como as representações do masculino e do feminino nos apresentam, mesmo que em eco, a concepção de um determinado contexto acerca do gêneros distintos, assim como de sua sexualidade?*

3. UMA METODOLOGIA DE ANÁLISE DE REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS

Frente aos questionamentos despertados, passamos a entender que toda concepção valorativa construída (e sustentada) acerca do outro (entendido como um símbolo do diferente), passa por um processo de estereotipação, o qual estabelece, a esse, um padrão que, por sua vez, permite o desenvolvimento de um *modus operandi* confortável (claro, para aquele que promove a estereotipação). Desse modo, aquele que promove a estereotipação do outro se aloca em uma posição estrutural/basal, no sentido de ser ele a representação de um padrão fundacional e, por

⁴¹ Filósofa francesa, protagonista nos estudos de gênero, da sexualidade e um dos expoentes da corrente de pensamento existencialista francês.



consequência, o outro, passa a ser considerado sua face degenerada ou, em outras palavras, aquilo que foge ao padrão estabelecido. Assim, a atribuição de padrões

determinantes na concepção do outro

(estereotipação), acaba por passar, do mesmo modo, por um processo de juízo valorativo, o qual julga o outro e estabelece, ao mesmo tempo, um modelo

representacional. Por fim, tal modelo acaba por balizar as muitas manifestações contextuais, possíveis de serem observados ao longo do desenrolar temporal: seja em piadas, programas de televisão, rádio, cinema, músicas, pinturas, esculturas, obras literárias e, inclusive, histórias em quadrinhos.

Em se tratando das questões de gênero e da sexualidade, o estereótipo se faz enaltecer e, nos parece evidente, quando passamos a observar a produção das histórias em quadrinhos de uma época e encontramos personagens heterossexuais se tornando mais comuns que outras diversas manifestações de sexualidade existentes; homens esbeltos, fortes, conquistadores, dominantes, aventureiros serem mais comuns que mulheres com tais características; e, em oposição, mulheres extremamente sensuais, que almejam um parceiro amoroso, ingênuas e raramente protagonistas serem comuns em muitas produções. Esse processo, nos permite conceber o contexto como o lugar donde interpretações (valorativas) são concebidas, manifestas enquanto representação, toda vez que

alguém (ou algum grupo) desenvolve uma produção qualquer (LOPES FILHO, 2019).



Figura 1: Padrões de referência de estereótipos. Fonte: EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Veneta, 2005. p. 23.

Corroborando com nossa perspectiva, Will Eisner⁴², ressalta que os estereótipos compõem o imaginário de contextos diversos, sendo alimentados por crenças, valores, ideologias e demais concepções subjetivas, formando padrões que, muitas vezes, influenciam e determinam a produção de uma época. Conforme o autor escreve em sua obra *Narrativas Gráficas* (2005):

A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. (EISNER, 2005, p.21).

Em se tratando do universo das histórias em quadrinhos, os estereótipos nos auxiliam no entendimento de situações, ainda que, muitos desses, se encontrem embebidos em um conjunto de valores preconceituosos e depreciativos do outro.

Independente disso, nos é possível entender que os estereótipos acabam, muitas vezes,

⁴² Importante referência nos estudos das histórias em quadrinhos, nascido no ano de 1917, com data de falecimento no ano de 2005.



fomentando nossas concepções particulares, alimentando nosso particular conjunto de representações e, igualmente, nos munindo de um arcabouço conceitual, o qual nos permite reconhecer, na imagem apresentada, mesmo que estereotipada (e, muitas vezes, preconceituosa), um padrão, que quando reproduzido a exaustão, incuti no imaginário de uma época, uma ideia de verdade inerente, isto é, substituindo (muitas vezes) a sutileza da subjetividade particular, por um padrão universal.

Com isso, não nos é surpresa encontrar um conjunto de mulheres padronizadas e, igualmente, homens padronizados, reproduzindo uma estética e um vasto conjunto de condutas igualmente padronizadas, em acordo com o contexto de sua produção. Assim, nos caberia apenas estabelecer um processo metodológico de análise para ser aplicado na leitura das histórias em quadrinhos, a fim de observar como o gênero e a sexualidade passaram a ser representados enquanto estereótipos de contextos diversos.

Desenvolvemos, portanto, uma **metodologia para análise de representações contextuais**, a qual compreende dois grandes pontos:

- 1) **Compreensão do contexto**, que compreende a imersão no universo que compõe da produção, sendo necessário duas abordagens distintas:
 - 1.1) **Histórico contextual**, o qual exige um trabalho de pesquisa, a fim de ter uma aproximação do cenário político, social, econômico, ideológico, religioso, cultural e valorativo do complexo que compunha o cenário de produção de um determinado lugar ou época. Esse ponto de aproximação, nos oferta um maior entendimento do universo, no qual a produção fora concebida;
 - 1.2) **Histórico de produção**, o qual, por sua vez, exige um trabalho de

pesquisa que objetiva compreender o espaço concreto da produção, composto por autores envolvidos no processo de criação, mercado e sua influência na produção, assim como outras variantes que podem ter vindo a influenciar, direta ou indiretamente, a produção a ser analisada.

- 2) **Processo de análise**, que, basicamente, consiste em uma etapa de leitura da produção em questão, com o objetivo de conhecer e reconhecer o conjunto de valores manifestados nas representações que a compõe. Para tanto, existem três momentos para o desenvolvimento dessa etapa:
 - 2.1) **Entendimento sensível**, que consiste na leitura livre da produção. Momento em que hipóteses são erigidas e concepções ajuizadas são apontadas, claro, respeitando os pontos que compõe a etapa anterior;
 - 2.2) **Entendimento formal**, o qual exige uma leitura um tanto técnica da cena representada, do texto analisado ou de uma imagem em específico. Momento em que o detalhamento e o destrinchamento de minúcias se faz importante, para que deles, indícios sejam resgatados, nos dando um caminho para a compreensão dos valores intrínsecos a representação (que, muitas vezes, são condizentes com aquilo previamente levantados na etapa 01);
 - 2.3) **Entendimento crítico**, onde, por fim, é aplicado um conjunto de questionamentos que versarão com aspectos estéticos/cosméticos, assim como ideológicos/valorativos manifestados no conjunto de representações que compõe a produção.

Munidos de tais concepções e de um modelo metodológico aplicável, passamos a observar a história das histórias em quadrinhos e promover diversas leituras acerca das muitas produções que



compõe esse vasto universo. Aos poucos, fomos nos aproximando de edições distintas, produzidas por editoras (igualmente) distintas e percebemos que, em períodos diversos, decisões editoriais acabavam por instigar a manutenção de aspectos físicos e psicológicos, os quais representavam, por sua vez, características clássicas do feminino, tanto quanto do masculino. A fragilidade, a sensualidade e a ingenuidade atribuída em repetição ao feminino, er contraposta a coragem, a força e a sapiência atribuída ao protagonismo masculino, sem mencionar a permanente exploração de uma heterossexualidade estereotipada, a qual insinuava, em repetição, uma necessária ligação (sexual), quase que natural entre o masculino e o feminino. Vejamos o exemplo utilizado em sala de aula:

No período posterior ao término da Segunda Guerra Mundial⁴³, por exemplo, a cultura das histórias em quadrinhos estadunidenses deixaram de explorar o cenário de guerra, em contraponto, histórias que reforçavam um (ideal) *american way of life*, clamavam por um retorno a um período de paz. Assim, muitas produções passaram a reforçar narrativas que exploravam o universo do entretenimento baseado na exposição de uma

sociedade padrão, onde homens e mulheres apresentavam condutas ideais, condizentes com uma sociedade imaginada (LAWRENCE; JEWET, 2002). Observem a Figura 2:



Figura 2: Capa da edição de Millie, the model #17, 1948. Fonte: Comic Vine, s/d. .

Diante dessa imagem, podemos iniciar com uma descrição formal, que consiste na capa da revista *Millie the model*, história em quadrinhos voltada para o público feminino infanto-juvenil da editora Marvel Comics. A edição de número 17, de abril de 1948, traz a imagem da jovem modelo (Millie), posando para que um pintor (Smedley), que, por sua vez, aparentemente se encontra focado em fazer uma pintura da personagem protagonista. Em tom de piada, o pintor (Smedley), denota um grande interesse (sexual ou amoroso) pela modelo, reforçado pelos corações em seu entorno, o levando errar a tela e pintar (com seu pincel) o rapaz ao lado da tela de pintura.

Reforçando sua não-atenção no ato de pintar, o rapaz pintado pelo pintor (Smedley), o interpela questionando: “Smedley! Você tem certeza que sua mente está no seu trabalho?”⁴⁴. Em resposta, o pintor (Smedley) afirma, com o rosto aparentando um demasiado encanto (sexual ou amoroso) pela protagonista, dizendo: “E como!”⁴⁵.

⁴³ Posterior ao ano de 1945.

⁴⁴ Tradução livre dos autores acerca da frase: “Smedley! Are you quite shure your mind is on your work?”.

⁴⁵ Tradução livre dos autores acerca da frase: “And how!”.



Expandindo o campo de observação para um aspecto informal, apenas essa imagem já nos seria o suficiente para pensarmos na construção das figuras, tanto do feminino, quanto do masculino, ao menos no que tange o contexto estadunidense da década de 1948. Essa capa, destaca o papel de objeto de desejo exercido pela mulher que, ao exercer seu ofício de modelo, desconcentra o pintor, o qual, por sua vez, desvia a atenção de seu trabalho para atender a desejos amorosos/sexuais, quase que de imediato. Essa capa acaba por reforçar o estereótipo de homem sexualmente ativo e de mulher enquanto objeto de adoração/conquista.

Não estranho, a capa da edição de número 65 da revista *Captain America*, história em quadrinhos de super-heróis, voltada para o público masculino infanto-juvenil, de janeiro de 1948, igualmente, reforça valores similares aos apresentados na capa da revista *Millie the model*, do mesmo ano. Vejamos a imagem:

Na capa em questão, o herói protagonista (Capitão América) é colocado empurrando seu parceiro de combate ao crime (Bucky), ao mesmo tempo em que passeia com uma moça. Em destaque,



Figura 3: Capa de *Captain America* #65, 1948. Fonte: Read Comic Online, s/d.

a fala de seu parceiro (Bucky), clama ao herói (Capitão América): “Capitão, não! Para... por favor, Capitão, não me abandone depois de todos esses anos! Ela não é boa para você Capitão, isso tudo é uma armadilha!”⁴⁶. Aparentando desdém ao seu companheiro (Bucky), o herói (Capitão América) responde, aparentando virilidade em seu discurso ao dizer: “Cai fora, pequeno! Você estragou meu estilo por muito tempo! Estou por minha conta de agora em diante! E cuidado com o que você diz sobre minha garota, também, viu?”⁴⁷.

Ressaltando um desequilíbrio emocional por parte da personagem protagonista (Capitão América), a capa apresenta a mulher (que no caso é uma vilã), como o objeto de desvio de conduta de uma personagem que possui um histórico de patriotismo e, igualmente, de companheirismo com seu aliado mais próximo, Bucky, o qual, por sua vez, acaba por ser desdenhado, visto o fato de, agora, o Capitão América estar acompanhado de alguém, como ele mesmo anuncia, a sua garota. Atentando em mostrar a mulher como a causadora do rompimento de uma amizade entre o Capitão América e seu (mais fiel) aliado, a capa destaca o papel da mulher, mais uma vez, como aquela que causa um desvio de conduta

⁴⁶ Tradução livre dos autores acerca da frase: “Cap, don’t! Stop... please, cap, don’t walk out on me after all these years! She’s not good for you, cap... It’s all a trap!”.

⁴⁷ Tradução livre dos autores acerca da frase: “Beat it, small fry! you’ve cramped my style for too long! I’m on my own from now on! And watch out what you say about my gal, too, see?”.



do homem que, em contrapartida, é apresentado como alguém que perde toda sua centralidade quando diante do objeto de sua paixão ou desejo.

Esses são alguns dos muitos exemplos possíveis de serem abordados em anos distintos de publicações de histórias em quadrinhos ao longo de seu vasto período de publicações. Poderíamos expandir as análises, abordando a estética, assim como a cosmética atrelada as representações do homem e da mulher nessas mesmas capas apresentadas, os músculos, as expressões faciais, as curvas, as maquiagens, os olhares, os seios e mais, e frente a tudo isso questionar: *por que dessas escolhas representacionais?*

Enquanto disciplina, fora abordado um vasto conjunto de imagens de anos distintos da vasta história das histórias em quadrinhos, sempre buscando instigar nos alunos, um olhar que remetesse ao contexto de suas produções, permitindo com que o entendimento de uma época, assim como de suas respectivas concepções acerca do gênero e da própria sexualidade, fossem acessados e, com isso, as histórias em quadrinhos fossem compreendidas como manifestações representacionais. Assim, chegamos ao entendimento das histórias em quadrinhos como um conjunto de estereótipos que ilustram, a sua maneira, o contexto de sua produção.

3. ROMPENDO COM PARADIGMAS: O RESULTADO DE MUITA DISCUSSÃO

Com isso, chegamos ao projeto final da disciplina: tentar produzir uma personagem que viesse romper com os paradigmas dos estereótipos (comuns), observados ao longo da história das histórias em quadrinhos. Dentre os muitos personagens apresentados, buscaremos expor uma personagem, a qual ilustra, enquanto síntese, o resultado da disciplina proposta.

O projeto foi desenvolvido pela estudante Adriana Silva da Silva, a qual teve, enquanto inspiração, algumas das muitas postagens motivacionais, comumente encontradas nas redes sociais que, por sua vez, ressaltam a particularidade do sentimento vivido e a inviabilidade de um pleno entendimento deste por parte do outro.

Em sua apresentação, Adriana trouxe alguns exemplos, como a apresentado na Figura 4:

A postagem em questão, trata de parte da música Ame Mais, Julgue Menos da artista Marcela Taís e ressalta, em tom de afirmação, a particularidade de um sentimento. O trecho aponta que a dor e as lutas vividas por alguém não podem ser compreendidas, em sua profundidade, por ninguém, denotando que tais emoções carregam consigo uma experiência única e indivisível. Em uma espécie de clamor, a postagem ressalta, ao fim, para que amemos mais e julguemos menos, num sentido de alerta, como que

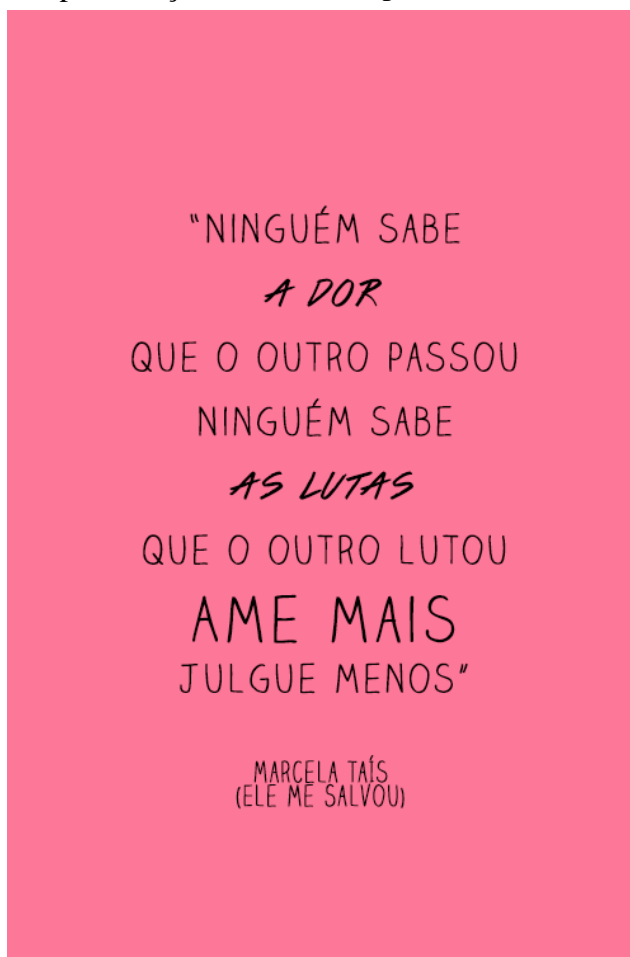


Figura 4: Postagem de parte da música Ame Mais, Julgue Menos de Marcela Taís.

Fonte: <https://www.facebook.com/501014499915149/photos/a.501026466580619/1536730996343489/?type=3&theater>



criando um sinônimo entre o amor e a compaixão, contrapondo ao julgamento, aqui, aparentemente, compreendido como algo negativo. Em síntese, poderíamos afirmar que a postagem usada como exemplo reforça a particularidade da vivência, criando um distanciamento entre o eu e o outro, cabendo ao outro apenas vislumbrar as emoções alheias, ter compaixão ou condenar, mas nunca compreender em profundidade tal vivência.

Tendo tal premissa como ponto de partida, Alison foi criada, personagem britânica que passara por uma situação traumática e que iniciara sua história com um total desconhecimento sobre si. Em sua apresentação, Adriana escreveu:

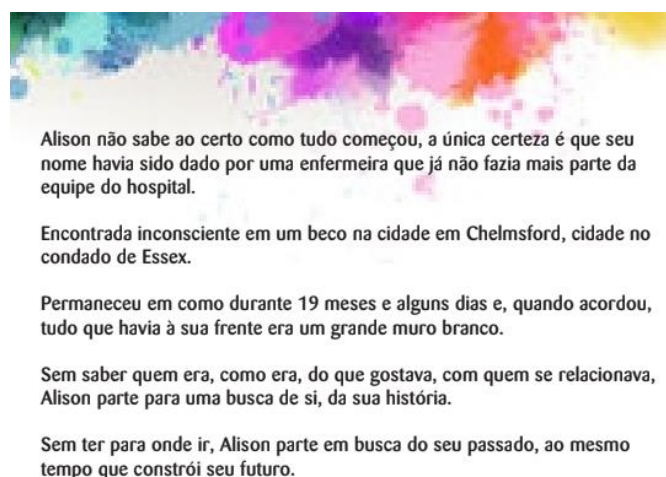


Figura 5: Recorte de slide de Adriana Silva da Silva sobre Alison. Fonte: Acervo Pessoal

Tratando de uma personagem que não possui nenhum conhecimento sobre seu passado, incluindo gostos, desejos, anseios e mais, foi buscado destacar a experimentação como fio condutor de sua narrativa. Desse modo, a personagem, por não se conhecer, teria nas experiências vividas, a partir do momento de seu despertar, um mergulho, por deveras revelador, no universo (misterioso) de sua própria particularidade. Em outras palavras, a personagem teria, na experimentação, um universo de descobertas.

Dando destaque para a experimentação, a narrativa de suas histórias versariam, sempre, com situações donde a personagem tivesse de lidar com situações diversas, das mais simples as mais

complexas, sem recorrer a um imaginário moral pré-estabelecido, isto é, sem uma estrutura basal que viesse dar suporte a suas avaliações morais. Nesse sentido, a história discorreria de acordo com o conjunto de aprendizados que Alison acumularia sobre si mesmo, em decorrência de suas (muitas) possíveis experiências.

Outro fator crucial a ser destacado acerca da personagem é que a narrativa se daria (sempre) em primeira pessoa, nunca revelando a forma física da personagem. Com isso, o leitor das histórias em quadrinhos não teriam uma ideia clara acerca de padrões de gênero, tão pouco uma expectativa pré-construída relativa a sua sexualidade. Assim, Alison, por se configurar um mistério (inclusive para si mesmo), provocaria, em sua narrativa, um constante debate acerca de como concebemos determinadas condutas enquanto características inerentes (ou atribuídas) à gêneros distintos, inclusive no que tange a sexualidade. Em sua apresentação, Adriana destacou:

Despida dos costumes e hábitos que constroem um gênero, Alison passa a construir-se a partir de um processo de experimentação da vida.

Assim, a narrativa assume a postura não de medir a personagem pela sua representação, mas pelas atitudes, escolhas, vivências, trazendo à superfície problematizações comuns, invalidando questionamentos como: o que um homem ou mulher faria nesta situação, mas sim, o que uma pessoa faria.

Figura 6: Recorte de slide de Adriana Silva da Silva sobre Alison. Fonte: Acervo Pessoal

Rompendo paradigmas e despertando reflexões, Alison instigaria o leitor a refletir sobre sua própria fundamentação moral, a qual ajuíza condutas em acordo com padrões de gênero e exige, tanto quanto condena (em dada medida) a conduta sexual de muitos ao apontar estar em acordo ou não com este ou aquele gênero. Enfim, Alison proporcionaria, enquanto proposta, um constante estado de reflexão sobre si mesmo, algo que seria vivido pela personagem, em sua narrativa e, igualmente, vivido pelo leitor ao se deparar com (alguns de) seus (muitos) pré-conceitos fundacionais.



3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enquanto conclusão, a disciplina trouxe resultados positivos, tanto aos estudantes quanto ao professor. As discussões que foram desenroladas nas muitas aulas ministradas forma instigantes e nos levaram a enxergar a produção das histórias em quadrinhos como um universo de representações (de seus respectivos contextos de produção) extremamente rico, os quais nos levaram a ter um vislumbre, ainda que genérico, acerca do período de suas produções, sobretudo, sobre o imaginário construído historicamente acerca do gênero e da sexualidade.

Infelizmente, com os limites de um artigo, não foi possível explorar as peculiaridades das produções analisadas e de seus respectivos contextos. Igualmente, tivemos de limitar a aplicação do processo metodológico a um único (e breve) exemplo de comparação, deixando de aprofundar um grande número de trabalhos que foram analisados. Por fim, o trabalho da Adriana Silva da Silva foi um dos muitos trabalhos finais que exploraram a diversidade, buscando romper com padrões estabelecidos de gênero e sexualidade na contemporaneidade e, pelo mesmo motivo de limites de escrita, tivemos de optar em não apresentar outros dos muitos trabalhos interessantes que foram desenvolvidos.

Por fim, a disciplina nos despertou reflexões instigantes de como, em cada período distinto da história, o gênero e a sexualidade era representado e, igualmente, explorado. Através da disciplina, entendemos que as muitas personagens que compõem a história das histórias em quadrinhos ecoam determinadas concepções acerca da conduta ideal referente aquilo que consiste ser um homem e uma mulher, assim como introduz um determinado juízo acerca dessas mesmas condutas, no sentido de ovacionar e, igualmente, condenar posições entendida por corresponderem a uma (verdadeira) mulher e, também, aquelas referentes a um (verdadeiro) homem, sobretudo, quando se tratando da conduta sexual e sua livre manifestação.

REFERÊNCIAS

- BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- LAWRENCE, John S.; JEWET, Robert. **The myth of the american superhero**. Cambridge: Eerdmans Publishing Company, 2002.
- LOPES FILHO, Artur R. I. **O Capitão América enquanto representação (valorativa) da Segunda Guerra Mundial (1941-1945)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Pelotas, 2019, 158p.
- SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Revista Educação e Realidade**, Porto Alegre, Vol.20, nº2, p.71-99, Julho, 1995.

Como citar este artigo:

LOPES FILHO, Artur Rodrigo Itaqi; SILVA, Adriana Silva da. Gênero e sexualidade nas histórias em quadrinhos: O relato de uma experiência docente e discente. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.5, p. 81-92, jan.jun. 2021.

Amanda de Morais Silva

Graduada em Direito, Universidade Federal de Pernambuco. Pesquisadora voluntária PIBIC/CNPq e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.
Email: amndmorais@gmail.com

Amanda Katarina de Santana Serafim

Graduada no Bacharelado em Ciências Sociais, Universidade Federal de Pernambuco e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.
E-mail: amandakss25@gmail.com

Camila de Sousa Machado

Graduada em Publicidade e Propaganda, Universidade Católica de Pernambuco e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.
E-mail: camila.machado712@gmail.com

Rayane Sátiro de Almeida

Graduada no Bacharelado em Letras, Universidade Federal de Pernambuco e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.
E-mail: satirorayane9@gmail.com

Suellen Sulamita Gentil de Oliveira

Bacharela em Tradução pela Universidade Federal da Paraíba e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.
E-mail: suellen.gentil@gmail.com

Neon Genesis Evangelion e a resignificação do tecno-orientalismo pela sociedade japonesa

Resumo: Este trabalho objetiva analisar o anime *Neon Genesis Evangelion*, à luz do conceito de Tecno-orientalismo, concebido pelos autores David Morley e Kevin Robins. O anime, lançado na década de 90, marcou a indústria *otaku* no Japão e ao redor do mundo, tornando-se um clássico e proporcionando debates intensos acerca de qual seria sua “mensagem real” e a construção de significados transpassados pela obra. Tendo em vista que o discurso tecno-orientalista coloca o Japão na posição de país tecnológico e robotizado, todavia, tirando também a humanidade dos japoneses, escolheu-se como objeto de análise o presente anime por sua profunda abordagem dos aspectos psicológicos dos personagens, destacando o sentimento no relacionamento humano-máquina. Assim, pretende-se demonstrar como a comunidade nipônica apodera-se deste conceito, muitas vezes utilizado em obras que reproduzem um discurso preconceituoso e estereotipado, e o reescreve, trazendo uma nova perspectiva a determinadas obras de ficção científica. Destarte, justifica-se este artigo pela necessidade de entender o debate em relação a animação de Hideaki Anno e enriquecer a discussão sobre o tecno-orientalismo no Brasil.

Palavras-chaves: Tecno-Orientalismo; Neon Genesis Evangelion; Ficção Científica.

Amanda de Morais Silva

Email: amndmorais@gmail.com

**Amanda Katarina de Santana
Serafim**

E-mail: amandakss25@gmail.com

Camila de Sousa Machado

E-mail: camila.machado712@gmail.com

Rayane Sátiro de Almeida

E-mail: satirorayane9@gmail.com

Suellen Sulamita Gentil de Oliveira

E-mail: suellen.gentil@gmail.com

Neon Genesis Evangelion and techno-orientalism resignification by japanese society

Abstract: *This paper aims to analyze the anime Neon Genesis Evangelion, considering the concept of Techno-Orientalism, conceived by authors David Morley and Kevin Robins. Released in the 90's, Neon Genesis Evangelion marked the otaku industry in Japan and around the world, becoming a classic and providing intense debates regarding what would be its "real message" and the construction of meanings in its plot. Neon Genesis Evangelion was chosen as the object of analysis for its deep approach to the psychological aspects of the characters, highlighting the feeling in the human-machine relationship, contrasting with the techno-orientalist discourse, which places Japan in the position of a technological and robotic country, whose people would be dehumanized. Therefore, it is intended to demonstrate how the Japanese community seized this concept, often used to reproduce a prejudiced and stereotyped speech, and rewrite it, bringing a new perspective to certain science-fiction works. Thus, this article is justified by the necessity to understand the debate regarding Hideaki Anno's animation and to enrich the discussion on techno-orientalism in Brazil.*

Keywords: *Techno- orientalism; Neon Genesis Evangelion; Science Fiction.*



1. INTRODUÇÃO

Em 1978, Edward Said populariza o termo orientalismo em seu livro *Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente*. A obra de Said trabalha com o recorte do Oriente Médio, mas foi essencial para o surgimento de novos estudos voltados para toda a Ásia, abrindo portas para novos conceitos e novas pesquisas que focaram na particularidade de outras regiões. Em seu livro, o autor alega que o estudioso europeu, ao entrar em contato com o Oriente Médio, cria o Orientalismo para estabelecer a diferença e a superioridade europeia, a partir de um discurso binário repleto de preconceitos e estereótipos em relação ao outro, que seria exótico e estático. Esse olhar acerca do “oriental” é antigo, todavia permanece até os dias atuais sendo reiterado e fortalecido nas mídias, como pode-se notar nos discursos racistas produzidos contra pessoas asiáticas durante a pandemia de COVID-19.

Além disso, perdura também com o fenômeno do tecno-orientalismo — um termo cunhado por David Morley e Kevin Robins no artigo *Techno-orientalism: Japan Panic* (1995) —, que é um discurso que coloca o Japão como um local hiper tecnológico e avançado industrialmente, enxergando os avanços tecnológicos como fatores intrínsecos e essenciais da identidade nipônica. Isto ocorre no âmbito político e nas produções culturais, como o cinema e literatura, principalmente no gênero ficção científica e nas produções provenientes dos Estados Unidos e da Europa.⁴⁸ Como afirmam os autores Morley e Robins, isso é fruto de uma reação das potências hegemônicas perante uma possível ameaça de disputa de poder

político e econômico. O tecno-orientalismo não era um esforço consciente, assim como, inicialmente, o Orientalismo, sendo algo internalizado no imaginário ocidental e que, ocasionalmente, aparece de forma até sutil. Sendo assim, costuma reforçar uma visão de um futuro asiático que seria negativo, terrível e perigoso, corroborando na cristalização de um estereótipo, por vezes racista, da pessoa asiática como mecânica, perigosa e sem sentimentos.

Entretanto, o Tecno-Orientalismo não é inerentemente preconceituoso, haja vista a existência de obras, em especial as japonesas, que se apoderam do conceito e o reescrevem, dando novas cores à ficção científica, principalmente dentro dos animes. Por isso, antes de continuar, é imprescindível entendermos os termos ‘otaku’ e ‘anime’. Como afirma Mizuko Ito (2012, p.11), o termo otaku desafia uma definição fixa. No Japão, surgido por volta de 1980, o termo evocava uma imagem marginalizada de uma subcultura na qual uma pessoa, indiferente à sociedade em que vive, se isola dentro de sua casa, vivendo fora da realidade. Entretanto, a palavra expandiu internacionalmente e para alguns sugere a ideia de “uma sensibilidade pós-moderna expressa pelo conhecimento arcano da cultura pop e cibernética, além da notável fluência tecnológica” (ITO, 2012, p. 11, tradução nossa)⁴⁹. Para este trabalho, podemos tomar como definição do termo ‘otaku’ o que afirma Hiroki Azuma: “É um termo geral que faz referência às pessoas envolvidas com formas de subcultura fortemente ligadas a anime, videogames, computadores, ficção científica, filmes com efeitos especiais, figuras de ação e assim por diante.” (2009, p. 3, tradução nossa)⁵⁰. Já o termo anime será considerado neste

⁴⁸ Produções célebres tais como *Blade Runner* (1982), *Ghost in the Shell* (1985), *Akira* (1988), são exemplos de narrativas que exploram um imaginário tecnológico ao referenciar elementos do Oriente, tal como menciona a autora Alba G. Torrents (2017) em sua obra “El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnologia e identidad”.

⁴⁹ “a postmodern sensibility expressed through arcane knowledge of pop and cyber culture and striking technological fluency”

⁵⁰ “it is a general term referring to those who indulge in forms of subculture strongly linked to anime, video games,



trabalho enquanto recurso técnico do entretenimento japonês que opera como imagem-movimento, de acordo com um enredo e uma narrativa, baseados ou não em mangá, conforme definem os trabalhos de Torrents (2017, p. 205-321).

Na década de 90, foi lançada *Neon Genesis Evangelion*, animação com direção de Hideaki Anno, que marcou a indústria *otaku* no Japão e ao redor do mundo. A narrativa segue Shinji Ikari, adolescente de 14 anos que é convocado para pilotar um robô gigante, denominado EVA, para salvar o mundo, que se encontra num cenário distópico apocalíptico. A obra tem proporcionado, através das décadas, debates intensos em relação à mensagem e a construção de significados transpassados pela animação.

Neste trabalho, pretende-se refletir como a complexidade dos personagens do anime *Evangelion* quebra com os moldes negativos do tecno-orientalismo, se utilizando deste fenômeno sem o mesmo peso pejorativo que está presente em diversas obras ocidentais. Para isso, é preciso compreender como o conceito de apropriação cultural e o Orientalismo, debatido inicialmente por Said e explorado também por outros autores, se assimilam ao entendimento de Tecno-orientalismo.

2. APROPRIAÇÃO CULTURAL E O TECNO-ORIENTALISMO

O debate sobre apropriação cultural tem se expandido com o passar dos anos, adquirindo força a cada novo acontecimento social que o coloque no

centro da questão. No entanto, além do termo ser relativamente recente dentro da literatura acadêmica, ele não surgiu nos moldes de significação que conhecemos atualmente (CONTI, 2017)⁵¹, o que pode surpreender algumas pessoas. Não é o foco deste trabalho aprofundar nas definições e posicionamentos sobre apropriação cultural, mas sim contextualizar brevemente a evolução do conceito.

O termo apropriação cultural é de origem inglesa e sua primeira referência surge na década de 1960, onde é citado frequentemente em um artigo de Pierre Bourdieu⁵². No entanto, o termo é usado como referência à “competência necessária para perceber a arte” (CONTI, 2017). Somente no fim da década de 1980 que nomes como Daniel Sherman, Gillian Bottomley e S. P. Mohanty usariam a expressão com significado semelhante ao da contemporaneidade, como a definição de Rodney William (2019, p. 29-30) na qual “apropriação cultural é um mecanismo de opressão por meio do qual um grupo dominante se apodera de uma cultura inferiorizada, esvaziando de significados suas produções, costumes, tradições e demais elementos.”

O trabalho de Mohanty (1989), que busca analisar antropologia e política pelo campo cultural, também investiga a linguagem no contexto da colonização. Esse estudo exerceu forte influência em autores pós-colonialistas da época (Conti, 2017), como Edward Said, intelectual palestino e crítico literário que, em 1978, elaborou o conceito de Orientalismo em sua obra mais marcante, na qual analisa os discursos de culturas dominantes sobre os

computers, science fiction, special-effects films, anime figurines, and so on.”

⁵¹ Thomas é cientista de dados e possui doutorado em economia. Atua como professor na instituição de ensino superior Insper e no programa de mestrado do instituto de Direito Público IDP-SP. Gerencia, ainda, um blog pessoal

desde 2013 onde compartilha suas próprias pesquisas e divulga informação científica.

⁵² Vide BOURDIEU, Pierre. **Éléments pour une théorie sociologique de la perception artistique**. Éditeur non identifié, 1968.



países “da parte leste do globo” (*sic*) e suas implicações. Segundo Morais *et al.* (2021)⁵³:

Em sua análise, Said detalha como o discurso europeu do século XIX criou um lugar imaginário, chamado Oriente, para encaixar todos os países da parte leste do globo e estereotipá-los como bárbaros, exóticos e inferiores. Isso permitia que a Europa se colocasse no mundo como a cultura oposta, ou seja, civilizada e superior. Para sustentar seu argumento e comprovar a amplitude do orientalismo, Said não se deteve apenas na análise de discursos políticos, mas incluiu obras literárias e culturais, evidenciando que a criação de uma visão distorcida do “oriente” tinha relação direta com os interesses colonialistas europeus. (MORAIS *et al.*, 2021)

É importante salientar que a obra de Said é focada em sua experiência pessoal como palestino e, conseqüentemente, sua análise se concentra no Oriente Médio, e não no leste asiático, o qual é amplamente discutido por outros autores como Nakagawa (1992), Befu (2001) e Nishihara, (2005).

No entanto, a ideologia do Orientalismo nos mostra como a cultura européia construiu uma relação sociopolítica que opera pela lógica dualista do Sujeito-Outro, marcado por um senso de superioridade e dominação histórica. Essas relações discursivas de poder também estão presentes em diversos países asiáticos para além do Oriente Médio e, em razão disso, a obra de Said serve de ponto de partida

para futuros estudos que, além de refletirem criticamente sobre seu trabalho, investigaram essa dinâmica orientalista e eurocêntrica nas diferentes particularidades de cada país.

É nesse contexto que desponta o Tecno-orientalismo, termo estabelecido por David Morley e Kevin Robins em 1995, que descreve o fenômeno de considerar os avanços econômicos, industriais e tecnológicos como inerentes à sociedade japonesa e, através dessa construção, promove o estereótipo de um país desumanizado, robótico e ameaçador. No momento em que o Japão não mais assume um papel de impassibilidade e adquire destaque no cenário mundial, a promoção de um discurso tecno-orientalista reducionista da sua cultura ganha impulso em produções americanas e européias como resposta a uma ameaça ao seu lugar de Sujeito dominante mundial. De acordo com Morais *et al.* (2021):



Figura 1: Pintura *The Snake Cherman* (1870) de Jean-Léon Gérôme, que estampou a capa do livro de Edward Said, é referência sobre orientalismo em pinturas. Fonte: Domínio Público.

Na década de 80, o Japão passou a existir dentro do inconsciente político e cultural como uma figura de perigo, ao questionar os princípios da modernidade ocidental. Na concepção do Ocidente, o Japão deveria ser pré ou não moderno, nunca ultrapassando-o. Nesse sentido, as tecnologias se tornam cada vez mais estruturadas nos discursos racistas. Agora, as tecnologias passam a ser sinônimos da identidade e etnia japonesa. Essa associação cria estereótipos de uma cultura autoritária, fria e impessoal, semelhante a uma máquina. (...) Nesse sentido, o imaginário

⁵³ Artigo produzido para o Instituto de Estudos da Ásia, vinculado à UFPE, pelo grupo de Estudos de Linguagem, Identidade e Cultura (ELIC) da Curadoria Assuntos de Japão.



ocidental trabalha para consolidar velhas mistificações e estereótipos orientalistas: eles são bárbaros e nós somos civilizados, eles são robôs e nós permanecemos humanos.

No Brasil, as discussões sobre apropriação cultural são recentes, datando de 2004 (CONTI, 2017). Partindo da ideia de que a noção de orientalismo e tecno-orientalismo se alimenta desse conceito, não é de se estranhar que estudos brasileiros voltados para a investigação das representações e implicações da visão orientalista e tecno-orientalista nos discursos práticos sociais ainda são poucos em comparação aos desenvolvidos em outros países, dando margem para o surgimento de mais pesquisas nesse campo de investigação.

3. AS REPRESENTAÇÕES TECNO-ORIENTALISTAS NA CULTURA POP

3.1 O TECNO-ORIENTALISMO NAS PRODUÇÕES CULTURAIS OCIDENTAIS

Os discursos tecno-orientalistas são disseminados através dos meios de comunicação de massa, principalmente, através das obras de ficção científica do sub-gênero *cyberpunk* (MÉNDEZ, 2009; SATO, 2004). O imaginário tecnológico sobre o Leste Asiático influenciou escritores de ficção e diretores de Hollywood, que desenvolveram narrativas que centralizam a imagem do futuro na Ásia — sobretudo no Japão (MCKAY, 2017). Esses produtos culturais vão refletir as ansiedades ocidentais da época, sendo

retratadas através de um futuro distópico orientalizado (PÁEZ, 2019). O *cyberpunk* é caracterizado por um ambiente altamente tecnológico, controlado por um sistema dominador — que apresenta-se na forma de governos, empresas ou religiões (SYBYLLA, 2012)⁵⁴. As sociedades passam por um processo de degradação, estando à margem de uma convulsão social, e as paisagens urbanas são devoradas pelo cinza dos arranha-céus, onde a natureza é quase inexistente (SYBYLLA, 2012; PÁEZ, 2019). O corpo humano também não escapa das mudanças, sendo modificado ao integrar componentes eletrônicos e digitais, elevando as capacidades corporais e transcendendo o plano físico ao “virtualizar, controlar, transferir, etc.” (PÁEZ, 2019, p. 108).

O slogan “alta tecnologia e pouca vida” sintetiza as características mais marcantes do mundo *cyberpunk* onde “(...) a tecnologia atingiu um ritmo febril (...). O tema principal é a transformação do ser humano sob os efeitos negativos da tecnologia, expressando-se por meio de locais urbanos hipertecnológicos com alta degradação ambiental. (NUÑEZ e OCARANZA, 2015, p. 49, tradução nossa)⁵⁵.

⁵⁴ Autora brasileira de livros de ficção científica, também geógrafa e mestre em Paleontologia pela Universidade de São Paulo, Sybylla se dedica à escrita de artigos de opinião no site Momentum Saga, que versam sobre as mídias de entretenimento no ramo da ficção.

⁵⁵ “El eslogan de “alta tecnología y baja vida” sintetiza los rasgos más conspicuos del mundo *cyberpunk* en donde “(...)

la tecnología ha alcanzado un ritmo febril (...). El tema principal es la transformación de los humanos bajo los efectos negativos de la tecnología, expresando mediante localizaciones urbanas hiper-tecnológicas con alta degradación ambiental (...)”



O futuro *cyberpunk* é marcado pelo processo de mecanização do ser humano e do ambiente ao seu redor. Nessa narrativa, o protagonista tem como objetivo sobreviver dentro da teia tecnológica

sem perder sua essência — identidade. Por consequência, um dos questionamentos recorrentes no gênero é sobre o que nos torna humanos. Alguns dos aspectos abordados dentro dessa questão são: inteligência artificial, dependência tecnológica, experiências reais e virtuais, e entender como “(...) as fronteiras entre humano e máquina, real e virtual, Outro e o Mesmo⁵⁶ estão sendo redesenhadas” (PARK, 2004, p.71).

Nesse contexto, emergem duas obras consideradas fundamentais no gênero *cyberpunk*: o livro *Neuromancer* (1984), do autor William Gibson e *Blade Runner* (1982), do diretor Ridley Scott (MCNEILL, 2019). Em suas narrativas, as cidades transmitem um aspecto visual de diversas capitais asiáticas - principalmente de Tóquio, que desempenham um papel proeminente na construção visual desses universos (PARK, 2004). Segundo Mitsuhiro (1989), essas obras combinam uma imagem futurista do Japão contemporâneo, que contrasta com imagens anacrônicas do país — samurais e gueixas, que ainda circulam no imaginário popular Ocidental. Essa visão sobre o



Figura 2: A cidade orientalizada do filme Blade Runner (1982).

Fonte: Blade Runner (1982), direção de Ridley Scott. 1h 57m

país é reciclada em inúmeras obras. Sendo assim LaBare (2000, p.24) observa que a imagética do Japão torna-se “onipresente na contemporaneidade da ficção científica”.

O conjunto de sinais visuais criado por *Neuromancer* e *Blade Runner* tornou-se o

símbolo mais marcante do gênero. A paisagem urbana, em ambas narrativas, é formada por um conjunto de sinais orientalizados. A iconografia da cidade é marcada por enormes arranha-céus, letreiros neon com ideogramas, propagandas, aglomeração urbana, pobreza, multiculturalismo, alta tecnologia e distinção muito forte das classes sociais. São metrópoles descentralizadas, onde o indivíduo nunca se orienta (THACKARA, 1989). Essa visão sobre Tóquio permanece uma constante no imaginário ocidental sobre o futuro, sendo incessantemente retrabalhada em filmes, jogos e publicidade (MCNEILL, 2009, p. 89-91):

A cidade pós-moderna da ficção científica, embora compartilhe alguns dos atributos do espaço globalizado, transnacional e sem fronteiras da pós-modernidade, exaltada na noção de “ciberespaço”, permanece racializada e marcada (...) pela história, expondo o grau em que as concepções ocidentais de pós-modernidade são construídas sobre fantasias - e ansiedades - contínuas sobre o Oriente. (YU, 2008, p. 46, tradução nossa)⁵⁷.

⁵⁶ Categorias antropológicas, exploradas por autores tais como Lévi-Strauss e Simone de Beauvoir, que encara a percepção do ser humano enquanto participante do mundo e como diferente daqueles que não são compreendidos em si mesmo.

⁵⁷ “The postmodern city of science fiction, while sharing some of the attributes of the globalized, transnational, borderless space of postmodernity apotheosized in the notion of “cyberspace,” remains racialized and marked (...) by history, exposing the degree to which Western conceptions of



Nas narrativas *cyberpunk* ocidentais, outros dois elementos com reflexos tecno-orientalistas se destacam: o protagonista e o antagonista. O protagonista é geralmente um homem, quase sempre jovem e branco, que depende dos equipamentos japoneses para modificar seu corpo ou acessar o ciberespaço (PARK, 2004; YUN, 2008). A falta de autodeterminação e controle sobre si e sobre o ambiente em que vive reflete o medo da hegemonia econômica japonesa e de uma “colonização reversa” (YU, 2008, p. 46). A cidade orientalizada também retrata essa ansiedade. O filme *Blade Runner*, por exemplo, passa-se em uma Los Angeles multicultural dominada por signos orientais. Nesse sentido, “(...) o ciberespaço — ao contrário da paisagem física — pode ser conquistado e submetido: entrar no ciberespaço é análogo a abrir o Oriente” (CHUN, 2003, p. 14). Assim como o Orientalismo criou estereótipos e fantasias sobre a cultura e povos de língua árabe, a ficção *cyberpunk* e o ciberespaço projetam uma fantasia tecnológica da Ásia para o Ocidente (CHUN, 2003).

O antagonista é comumente apresentado através do papel do androide. De acordo com Young (2014), o medo do desconhecido — o Outro — se manifesta através da figura dos andróides, que podem ser lidos como significantes das mudanças tecnológicas e culturais. Além disso, os andróides são criados para cumprir uma função trabalhista nessas sociedades e sua situação é paralela à escravidão. Apesar de termos mais semelhanças do que diferenças, durante o desenvolvimento narrativo, somos constantemente lembrados da inferioridade e da falta de empatia dos andróides. O papel dos andróides, em histórias como *Blade Runner*, são uma analogia às minorias e ao preconceito racial (YOUNG, 2014, p. 15-17).

Apesar dos estereótipos estarem mudando nos últimos anos, o tecno-orientalismo permanece presente nas narrativas ficcionais contemporâneas, principalmente através dos aspectos visuais (PARK, 2004). O estilo utilizado continua, ainda, a ressoar em toda a ficção científica ocidental, tendo um grande impacto sobre as produções culturais japonesas.

3.2. A RESSIGNIFICAÇÃO DO TECNO-ORIENTALISMO NO JAPÃO

Na década de 1980, as narrativas *cyberpunk* transformaram o significado de “escrever ficção científica”, agora, passa-se a “escrever o Japão” (SATO, 2004, p. 345). A introdução do *cyberpunk* ocidental — especificamente o estadunidense, através de obras como *Neuromancer* e *Blade Runner*, “mudou a visão japonesa da cultura japonesa (...) Ou seja, o *cyberpunk* americano permitiu ao Japão encontrar-se no futuro do Ocidente” (SATO, 2004, p. 340). Esse fascínio atraiu os olhos do público ocidental para o país. O Japão, então, remodela sua imagem para criar uma nova marca cultural através dos *animes*.

A exportação e a criação da cultura enquanto produto, como bem assinala Méndez (2009, p. 41), impulsionam a propagação do imaginário acerca dos hábitos e das formas do ser social japonês nos moldes do orientalismo moderno, a saber suas relações interpessoais, seu modo de trabalho, dentre outros aspectos. Apesar disso, — ou mesmo em razão disso —, abre-se margem para o Japão impor-se em postura ativa frente ao discurso tecno-orientalista, — levando em conta o seu célebre histórico na criação da identidade japonesa através da adaptação de discursos sociais externos

postmodernity are build upon continuing fantasies of—and anxieties about—the Orient.”



(HENSHALL, 2008) —. Sendo assim, proporciona-se a expansão de um novo discurso para esse ramo do entretenimento.

Ao se falar em discurso, especialmente no que concerne a ideais tecno-orientalistas, mobiliza-se também uma articulação, ou mesmo uma desconstrução, de um vocabulário próprio para o ramo de entretenimento. A inserção dessa linguagem tecno-orientalista na produção de sentido realiza a conexão que provocou o sucesso de tais produtos culturais: a conexão entre o público e o objeto, a saber, entre o público *otaku* e o próprio *anime* (TORRENTS, 2017, p. 220). Essa relação é realçada ao se mencionar as novas formas de discurso orientalista, na medida que a animação serve como ferramenta de reafirmação de um ideal imagético japonês, tanto como serve como modulação crítica desse imaginário japonês e da realidade japonesa que esse tipo de discurso pretende comunicar (MÉNDEZ, 2009, p. 42). Toshiya Ueno (1996)⁵⁸, ao debruçar-se acerca do *anime* enquanto aparato ideológico, reivindica tal papel:

Em certo sentido, Japanimation (lembrar que esse tempo tem que ir em itálico) é um aparato ideológico ao mesmo tempo que é também (virtualmente?) um armamento de crítica. Por que as paisagens asiáticas estimulam a imaginação *cyberpunk*? Certamente seria possível reduzir o problema à influência do filme "Blade Runner". Mas deve-se considerar que a Japanimation (itálico) ilustrou a mutação do próprio capitalismo global ao se apropriar da ilusão da Ásia ou do Japão. (UENO, 1996, online, tradução nossa)⁵⁹.

⁵⁸ Toshiya Ueno, sociólogo japonês e professor de teoria crítica, filosofia e estudos culturais no Departamento de Estudos Transculturais na Universidade de Wako, Tóquio.

⁵⁹ "In certain sense, Japanimation is an ideological apparatus at the same time that it is also (virtually?) an armament of criticism. Why do Asian landscapes excite the *cyberpunk*

4. NEON GENSEIS EVANGELION (1995-1996) - A TECNOLOGIA DO ANIME E A CRÍTICA DA TECNOLOGIA

Após a vivência apocalíptica do período pós 2ª Guerra Mundial, com o bombardeio de Hiroshima e Nagasaki, novos contornos da ciência para a formação cultural e social do Japão ganharam forma em matéria de ficção. Consciente da habilidade criativo-tecnológica que possuía, e do desenvolvimento técnico e industrial que conquistou, a tecnologia e a ciência foram unidas pela criação de narrativas de modernização do país e na construção de um imaginário de futuro que afluía sobretudo nas manifestações artísticas, tais como o gênero de animação japonesa *anime*.

Pela complexa e variada discursividade que o gênero transpassa, e pela diversidade de temas abordados em tais animações, o processo de criação de narrativas foi gradativamente tomando uma identidade própria da expressividade japonesa. Diante disso, integra-se esse gênero de animação no próprio comunicar da cultura e da vivência japonesas, de tal modo que, ao incorporar também o espírito histórico em que se situa, falar da linguagem tecnológica veiculada por meio do *anime* torna-se ainda mais complexo na medida em que ele é, ao mesmo tempo, o instrumento e o objeto de sua crítica. Volta-se, então, os olhares a um dos representantes icônicos de tal discurso: a obra *Neon Genesis Evangelion* — ou, como popularmente chamado, apenas *Evangelion* —, de Anno Hideaki, transmitido pela primeira vez no Japão em 4 de outubro de 1995, e com seu "último" capítulo televisionado em 27 de março de 1996, o qual, pela

imagination? Certainly it would be possible to reduce the problem to the influence of the film "Blade Runner". But it should be considered that Japanimation has illustrated the mutation of global capitalism itself by appropriating the illusion of Asia or Japan."



própria recepção do público, proporcionou, e ainda proporciona, acalorados debates acerca da mensagem e construção de significado transpassados por um *anime*.

Apesar disso, antes de se analisar o objetivo do discurso do *anime*, pensa-se, sobretudo, no público consumidor dessa mídia: o *otaku*, haja vista que, ao se tratar de um lançamento imagético de novas impressões acerca do papel da animação, essa produção também encara expressões pouco convencionais na cristalização de sua proposta narrativa. Afora discussões acerca do valor que o *otaku*, individual e coletivamente considerado, carrega no Japão, certo é que ganhou holofotes no estrear de *Evangelion*, na medida em que seu sucesso foi sendo reconhecido cada vez mais no exterior, ou, mais propriamente, no “Ocidente”.

Justamente por tal impacto, a voz do público *otaku* ganhou mais influência na discussão das narrativas das animações japonesas — e mesmo nos produtos derivados de tais serviços, como *videogames* — na medida que reivindicava para si um lugar de fala mais

apropriado para o debate de tais temas (AZUMA, 2009, p. 5-6).

Habitado a enredos de *animes* como “*Tonari no Totoro*” (1988) e “*Kiki’s delivery service*” (1989), a chamada Terceira Geração da cultura *otaku*⁶⁰, público alvo de *Evangelion*, deparou-se, à primeira vista, com a seguinte narrativa: Shinji Ikari, adolescente de 14 anos, é convocado para pilotar um robô gigante, cujo modelo é denominado como EVA, a fim de salvar o mundo de criaturas enormes e ameaçadoras, denominadas “Anjos”. Acompanhado por duas outras colegas, Ayanami Rei e Asuka Langley, também jovens pilotas de robôs gigantes, e supervisionado por sua mentora Misato Katsuragi, enfrenta questões aparentemente triviais para uma realidade futurística inserida num universo no qual

robôs gigantes são necessários para a proteção da sociedade.

No entanto, pelo desenrolar da história, vê-se que tal proposta escapa do enredo convencional dos *animes*. Fato é que, ao longo dos 26 episódios da trama, a animação de ficção científica flexiona o público *otaku*,



Figura 3 *Neon Genesis Evangelion*(1995), por Anno Hideaki Fonte: *The End of Evangelion*(1997), direção de Hideaki Anno e Kazuya Tsurumaki. 1h30m

⁶⁰ De acordo com Hiroki Azuma (2009, p. 6), a cultura *otaku* pode ser dividida em três gerações: a primeira, que se originou em meados da década de 1960, público de *animes* como *Space Battleship Yamato* (1974) e *Mobile Suit Gundam* (1979); a segunda, formada por aqueles nascidos por volta dos anos

1970, que aproveitaram a cultura *otaku* produzida pela geração precedente; e, por fim, a terceira geração, que consiste naqueles nascidos ao longo da década de 1980, grupo esse que foi público principal do “boom” de *Neon Genesis Evangelion*.



bem como, o espectador geral, a uma atitude diferente frente ao cenário pré e pós-apocalíptico que foi sendo construído no mundo de *Evangelion*. a tecnologia ganha diferentes papéis na construção do enredo de *Evangelion* quando comparada a *animes* que preservam o recurso tecnológico e a ideia de progresso advinda desse como um ponto fixo na narrativa. É o caso, por exemplo, de *Mobile Suit Gundam* (1979), franquia de animação japonesa que se utiliza de elementos clássicos da ficção científica como exposição da narrativa ao espectador.

Além de suscitar papel essencial na composição da história e da personalidade dos personagens, a linguagem utilizada por *Evangelion* propõe, partindo dos instrumentos tecnológicos da narrativa, uma dinâmica e um diálogo entre espectador e animação na formatação da própria coesão narrativa e da cronologia de acontecimentos dentro da série — concatenação esta que, válido destacar, mostra-se bem distante da obviedade (COGNACQ, 2020)⁶¹. Logo nos primeiros episódios da trama, o enfrentamento do protagonista, Shinji, com o EVA que lhe é designado, perpassa o questionamento da humanidade da própria máquina, e da unidade entre humano e robô, dos medos, angústias e anseios que o personagem pode sentir quando robô e humano tornam-se um só. Hideaki apropria-se da lógica mecanizante tecno-orientalista em prol do surgimento de traços de esperança, de humanidade, agora advindos da tecnologia (BOUNTHAVY, 2017, p. 6), provocando uma mudança de reação do

público, ao fazê-lo refletir sobre suas próprias emoções.

A quebra de expectativa com o desenrolar da trama evoca uma reflexão para além dos próprios personagens e mesmo do próprio mundo de *Evangelion*, tal como propõe Azuma (1996), de forma que aquele que assiste tende a tomar ciência de respostas que os próprios protagonistas se propõem durante a história. Quando Shinji, em diálogo consigo mesmo, indaga “Por que piloto o EVA?” “Por que não posso fugir?”, ou mesmo “Não vou fugir”, põe a própria existência em ponto de reflexão do público que o assiste: Por que a personagem se comporta da maneira que se comporta? Quais fatores da narrativa o afetam? Quais elementos não estão acessíveis ao público?

A saída da zona de conforto que *Neon Genesis Evangelion* proporciona então, até o final de seu enredo — ou ao menos, até o seu “primeiro” final —, chega ao questionamento da própria representação da humanidade conflituosamente exibida em *Evangelion*, dos limites do reconhecimento do Outro enquanto parte de si mesmo, diálogos esses bastante enfrentados pelo pensamento dialético e pela psicanálise⁶². Nesse sentido, alcança-se ruptura narrativa a tal ponto que a história em si, e a explicação dessa, são relegadas ao segundo plano de importância na obra, inclusive em seu auge final (COGNACQ, 2020; TORRENTS, 2017, p. 127), trazendo para considerável parte do grupo espectador profundo sentimento de frustração, a ponto de afetar, inclusive, a agência de seu criador, Anno Hideaki, na formatação e

⁶¹ Amaël Cognacq, acadêmico em Estudos Asiáticos pela The Tokyo University, nos fornece, em seu artigo de opinião, uma visão acerca da relação conflituosa do público *otaku* e *Neon Genesis Evangelion* e os recursos psicológicos que são mobilizados na narrativa dos personagens da trama, personagens os quais passeiam entre sentimentos de esperança

e medo, provocados também por elementos tecnológicos que participam do cenário e da história da animação.

⁶² Obras como “A fenomenologia do espírito” (1807), de Georg Wilhelm Friedrich Hegel, e autores como Lacan, bem incitam tais questões.



reformatação dos eventos dentro da animação (BOUNTHAVY, 2017, p. 5)⁶³.

Essa inversão estética do estereótipo do *anime* de robôs *mecha*⁶⁴, funciona, então, como novo recurso ficcional para crítica de seu público *otaku*, adaptado a finais tragicamente infelizes ou felizmente positivos. Hideaki Anno se utiliza, então, do impulso tecnológico pouco esmiuçado — ao menos quanto aos seus significados — em *Evangelion* como recurso ficcional para situá-lo em uma zona cinza, livre de especulações simplesmente otimistas ou pessimistas, mas abertas à exploração e ao redesenho de elementos tradicionais deste gênero de animação (AZUMA, 2009, p. 37; BOUNTHAVY, 2017, p. 5). Seguindo por tal linha, da mesma forma que Hideaki propôs-se, no confeccionar da ficção, a exercer uma crítica ao seu próprio público, desgarrar-se a obra de seu próprio criador ao passo que suas intenções são, dentre outros fatores, o que torna a narrativa da animação uma mídia de tão impactante sucesso. Ou talvez seja precisamente tal reação que o seu criador intencionava ao dirigir tais provocações ao público (COGNACQ, 2020).

Curiosamente, a reprodução imagética de cenários esculpidores do ideal tecno-orientalista no Ocidente também foi um fator que influenciou a tomada de interesse pela animação, e o seu excesso, no alto desenvolvimento do enredo de *Evangelion*,

tornou-se um dos elementos-chave para o entendimento de que a narrativa não teria mais propriamente, em seus mais variados aspectos, um “fim tradicional”, isto é, um desfecho das problemáticas nas quais os personagens se envolvem. Lamarre (2006, p. 378) pontua tal questão no sentido de que essa estrutura narrativa se estende, inclusive, para a história e para as personagens que a compõem: a relação de Shinji com seu pai, o enfrentamento de Shinji frente a seus desejos, a clareza na definição do relacionamento entre os personagens, até mesmo o futuro do planeta, ameaçado por um iminente apocalipse, são todos elementos da narrativa do *anime* que instigam a adaptação do público à escassez de informações. Sendo assim, a tecnologia é trabalhada na animação através do excesso e da escassez dos detalhes apresentados.

A tecnologia adentra o psicológico dos personagens, que compõem o método narrativo da animação, e desconstrói noções de “começo” e “fim” que se alongam e se confundem durante toda a obra em seus mais variados aspectos. Isso pode ser constatado, de início, pelo fato de que a animação suspendeu a narração do cenário, focando-se na resolução dos sentimentos dos personagens, por exemplo, pela aceitação da morte da mãe, por Shinji. Portanto, atravessaram-se outros ideais de “fim” de uma história, posto que a problemática de

⁶³ Nesse quesito, interessante também mencionar o famoso *anime Tetsuwan Atomu* (1963), mais conhecido como *Astro Boy*, inspirado em mangá homônimo, que, ao lançar proposta narrativa de ‘tecnologização’ do corpo, inovou mediante a articulação de um modelo de narrativa voltado ao público masculino, enfatizado pelo gênero *mecha*. O *anime* se assimila à animação comentada neste trabalho ao passo que também perpassou por transformações e relançamentos de sua história. Comumente caracterizado como um dos primeiros *animes* a se aventurar no ramo da ficção científica, temáticas que enlaçam as questões como a teleologia da ação humana frente à tecnologia são provocadas pela animação. Seu mangá, tal como Torrents (2017, p. 193) aponta, impulsiona tais

discussões - inclusive, de forma mais direta - em seu próprio início, ao questionar “Why humans create robots? Why do humans make machines do human work?”. Atualmente, a filmografia do *anime* explora ‘gerações’ e ‘reboots’ da história original, já formatando projetos de novas animações tais como o recente *Astro Boy Reboot* (2015).

⁶⁴ Anime *mecha*, aquele caracterizado pela inserção de robôs gigantes na narrativa, controlados por pilotos ou não, comuns em propostas de animes de ficção científica. São exemplos do gênero os *animes Super Dimension Fortress Macross* e *Tengen Toppa Gurren Lagann*.



Evangelion não foi de todo solucionada, a saber, a destruição da humanidade, o funcionamento da organização NERV, o paradeiro de personagens durante a destruição da cidade, entre outras questões postas no clímax da obra que não obtiveram um desfecho óbvio.

Ao longo de toda a sua obra, Anno Hideaki difere das expectativas de seu público, tal como elabora, de certa forma, um desfoque das lutas criadas na narrativa, contrariando o esperado de *animes* do gênero *mecha*, cujas batalhas são habitualmente repletas de ação, e usualmente ocupam o centro da trama. Em *Evangelion*, porém, elas se mostram curtas e relegadas ao plano de fundo. O foco é dado ao sofrimento dos pilotos envolvidos numa relação simbiótica com seus EVAs, em que o robô representa uma figura materna⁶⁵, com a qual o piloto se funde como se, literalmente, voltasse ao ventre de sua mãe. Essa imagem oferece um contraponto ao típico robô de *animes*, nos quais a máquina é muitas vezes construída por uma figura paterna, assumindo o lugar do pai (GOMARASCA, 2002; BOUNTHAVY, 2017, p. 6). A verdadeira trama de *Evangelion* desenvolve-se através da epopeia de Shinji e consiste na sua jornada para aceitar e compreender suas inseguranças, sua sexualidade e como tudo isso impacta na sua relação com aqueles ao seu redor.

Além disso, Anno — intencionalmente ou não — subverte a implicação tecno-orientalista presente nas produções de ficção científica pós década de 70. Em vez de robotizar humanos, ele nos entrega o EVA, que não é uma máquina, mas um ser

humano sintético cuja casca de metal externa serve como uma gaiola, não como proteção. Em vez de dominar um objeto mecânico, o piloto é absorvido por uma entidade orgânica fora de controle (BOUNTHAVY, 2017, p. 6). O mundo futurístico frio e automatizado, que vê na tecnologia a única salvação da humanidade frente ao apocalipse iminente, é apenas a paisagem para trabalhar as representações postas pelos personagens, espelhos dos telespectadores. É entregue ao público um protagonista nada heróico, humanizado pelo seu sofrimento ao ponto de não ser instrumentalizado — um herói que não se realiza como ferramenta de justiça —, Shijin reflete a geração japonesa dos anos noventa, guiada pela tecnologia e marcada pelos medos e inseguranças de um futuro incerto frente a estagnação econômica (BOUNTHAVY, 2017, p. 7).

A exploração de tal abordagem psicológica e reflexiva chega ao seu ápice no último capítulo da trama: um verdadeiro processo de dissecação psicológico se dá por Asuka, Shinji e Misato — personagem cuja sobrevivência é mesmo questionada nesse ponto — perpassando seus traumas de infância e as representações mentais daqueles que lhe são importantes. Então, temos a culminação da obra com o momento em que Shinji aceita viver e se amar, assim dando a todos a oportunidade para lutarem e também viverem. Dunker (2021)⁶⁶ vê na culminação do amadurecimento de Shinji, nas cenas finais do episódio 26, a representação do “fim da adolescência”, um reflexo das vivências enfrentadas no processo de tornar-se adulto. Contudo, a não culminação da trama em um desfecho bélico e sangrento, tampouco em um encerramento que traz

⁶⁵ “En effet, les pilotes sont tous des enfants d’environ quatorze ans dont les mères ont fusionné avec un EVA ou travaillé sur ces créatures avant de mourir dans des circonstances dramatiques.”(BOUNTHAVY, 2017).

⁶⁶ Christian Ingo Lenz Dunker é um psicanalista brasileiro, professor titular do Instituto de Psicologia da Universidade de

São Paulo. Tornou-se conhecido do público não acadêmico por sua atividade, como colunista e articulista, nas revistas *Mente & Cérebro*, *Cult* e *Brasileiros*. Além de possuir um canal no youtube “Desejo em Cena”, voltado ao grande público onde discute psicanálise e suas relações com a vida social, arte e política.



à tona a lógica binária maniqueísta de “bem” ultrapassando o “mal”, com o suporte do elemento tecnológico na guinada heróica dos personagens, causou, para grande parte da comunidade de fãs, grande senso de incompletude do *anime* em sua narrativa. Em outras palavras, não lhes foi dado nem um final trágico, nem um glorioso. Apesar disso, Cognacq (2020) diz:

Ao oferecer um final tão complicado, Anno sadisticamente força a audiência a passar o tempo assistindo, pensando, falando sobre ele. Esse tempo dedicado ao *anime* é o que ancora a história em sua audiência (COGNACQ, 2020, online, tradução nossa)⁶⁷.

A representação da humanidade na animação alcança aspectos que iam além da estrutura própria dos personagens. Supostos monstros, criaturas e seres artificialmente criados assumem um caráter humano pela relação que delineiam no meio social que convivem. A tecnologia integra a humanidade do personagem, mas esse não limita sua experiência a ela; o personagem desamarra-se dos botões e controles de máquina que o impõem a agir, o que se suscita, então, a sua própria agência perante o mundo “tecno”. O que nos leva a pensar sobre a afirmação da obra de Hideaki ser uma crítica a própria comunidade *otaku*, pela qual, segundo Azuma (1996), Anno possuiria pouco apreço por tratarem-se de pessoas reclusas em seus mundos imaginários, daí Bounthavy (2017) afirmar:

Nessa perspectiva, Shinji é uma representação do *otaku* prostrado em seu universo fictício, especialmente quando declara no episódio 26 que ele pode escolher viver em mundo sem EVA (BOUNTHAVY, 2017, online, tradução nossa)⁶⁸.

⁶⁷ “By offering such a complicated final, Anno sadistically forces the audience to spend time watching, thinking, talking about it. Such time devoted to the anime series anchors the story into its audience.”

A obra, então, tem seu valor e significância pela intenção do autor ou pela interpretação do receptor? Ela se inaugura em seu potencial crítico ao público, mas ainda oferece muito mais questões acerca da relação homem-tecnologia — principalmente pelas lentes ocidentais com que se enxerga o “Oriente” —, que mesmo a intensa narrativa psicológica presente em *Evangelion* inicialmente oferece. Ao fim, a certeza que se extrai é que, de fato, *Neon Genesis Evangelion* possui hoje uma dimensão muito maior que seu tamanho original, e que, tornou-se um clássico do gênero.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No atual contexto pandêmico, em face dos discursos de ódio contra a comunidade asiática, consideramos relevante apresentar as bases que impulsionam ações racistas e que passam despercebidas aos olhos do senso comum, assim como apresentar de que forma a própria sociedade japonesa ressignifica essas bases de forma a modelar sua identidade para o mundo. Não é mais uma cultura eurocêntrica ou estadunidense definindo quem é o Japão, e sim o Japão readquirindo sua voz para se posicionar como sujeito enunciativo de si.

Assim como a mensagem orientalista e tecno-orientalista busca ter o máximo de alcance pelos meios de comunicação de massa, a réplica nipônica se utiliza dos mesmos instrumentos para se apresentar ao mundo. Entende-se que o *anime*, enquanto gênero de animação japonesa, é um dos produtos culturais japoneses de maior difusão internacional e, portanto, uma das melhores formas

⁶⁸ “Dans cette perspective, Shinji est une représentation de cet *otaku* prostré dans son univers fictif, notamment lorsqu’il déclare dans l’épisode 26 qu’il peut choisir de vivre dans un monde sans EVA.”



de ressignificação e exposição de sua identidade. *Neon Genesis Evangelion* é um exemplo da retomada da visão tecno-orientalista com a voz ativa da cultura japonesa nos padrões de ficção científica trabalhados na obra.

Ao tratar do assunto ficção científica dando tamanha profundidade na análise dos personagens do anime *Evangelion*, o autor transpõe as barreiras da tecnologia pelo encanto, pela ciência e pelas lutas. Assim, este torna-se um dos diferenciais de sua obra frente às produções ocidentais: ainda que utilize de aspectos comuns do tecno-orientalismo, a reapropriação do autor traz uma nova perspectiva, uma nova cor ao tema. Em vez de fortalecer a visão da comunidade japonesa — e asiática no geral, como ocorre por vezes em determinadas produções — como fria, distante e essencialmente robótica, Hideaki força o público a ver e sentir a angústia, o dilema e as dificuldades de seus personagens vivenciados e mediados pela alta tecnologia que os cerca. Assim, esses personagens enfrentam um mundo distópico repleto de tribulações. A obra tem um rico trabalho de personagem, restituindo a humanidade que tanto se tentou apagar da existência e da imagem japonesa.

Não se pretende entrar em uma posição de julgamento ou censura de qualquer tipo sobre as obras ficcionais já existentes, incluindo as citadas neste trabalho, mas sim, incentivar uma reflexão crítica sobre os discursos que as permeiam e ampliar o debate sobre a importância de compreender um povo e uma cultura pela sua própria voz.

REFERÊNCIAS

- AZUMA, Hiroki. Anime or something like it: Neon Genesis Evangelion. In: **Intercommunication**, nº 18, 1996. Disponível em: <https://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic018/intercity/azuma_E.html#text_annotation01>. Acesso em 15 abr 2021.
- AZUMA, Hiroki. **Otaku: Japan's database animals**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- BOUNTHAVY, Suvilay. Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime. **ReS Futuræ**. Revue d'études sur la science-fiction, n. 9.. França, 2017.
- CHUN, Wendy. Orienting Orientalism, or How to Map Cyberspace. In: LEE, Rachel C.; WONG, Sailing Cynthia. (org). **Asian America.Net: Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace**. New York and London: Routledge, 2003.
- COGNACQ, Amaël. Neon Genesis Evangelion, the Trojan Horse of otaku culture. **Amael Cognacq Medium**. [S.L], 23 ago. 2020. Disponível em: <<https://amaelcognacq.medium.com/neon-genesis-evangelion-the-trojan-horse-of-otaku-culture-cc8e041862e9>>. Acesso em 15 abr 2021.
- CONTI, Thomas. **Apropriação Cultural: uma história bibliográfica**. 2017. Disponível em: <<http://thomasvconti.com.br/2017/apropriacao-cultural-uma-historia-bibliografica/>>. Acesso em: 19 abr. 2021.
- DUNKER, Christian. **A psicanálise de Neon Genesis Evangelion**. 2021. – Desejo em Cena. Youtube. Disponível em:<A psicanálise de Neon Genesis Evangelion | Christian Dunker | Desejo em Cena>. Acesso em: 21 de abr. 2021. 43:42.
- HENSHALL, Kenneth. **História do Japão**. Portugal: Edições 70, 2008.
- ITO, Mizuko et al. **Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World**. Londres: Yale University Press, 2012.
- LABARE, Joshua. Wrapped... in that mysterious Japanese way. **Science Fiction Studies**. Vol. 27, No. 1: 22-48. Indiana: DePauw University, 2000.
- LAMARRE, Thomas. Otaku Movement. In: YODA, Tomiko; HAROOTUNIAN, Harry. **Japan**



after Japan: Social and Cultural Life from the recessionary. Carolina do Norte: Duke University Press, 2006.

MCKAY, DANIEL. Camera Men: Techno-orientalism in Two Acts. **Journal of American Studies**, v. 51, n. 3, p. 939. Inglaterra: Cambridge University Press, 2017.

MCNEILL, Dougal. Future City: Tokyo After Cyberpunk. **Review of Asian Pacific Studies**, Oregon (EUA), n.44, p. 89-108. Japão: Universidade de Narumi, 2019.

MÉNDEZ, Artur Lozano. Genealogía del Tecno-orientalismo. **Inter Asia Papers**, n. 7, p. 1-64. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2009.

MITSUHIRO, Yoshimoto. The postmodern and mass images in Japan. **Public Culture**, v.1, n. 2, p. 8. Carolina do Norte: Duke University Press, 1989.

MORAIS, Amanda de et al. **O Espelho e a Sombra. 2021.** Artigo de Opinião. Disponível em: <<https://ufpeieasia.wordpress.com/2021/03/24/artigo-de-opiniao-o-espelho-e-a-sombra/>>. Acesso em: 19 abr. 2021.

MORLEY, David; ROBINS, Kevin. Techno-Orientalism: Japan Panic. p. 147-173. In: MORLEY, David; ROBINS, Kevin. **Spaces of identity: Global media, electronic landscapes and cultural boundaries.** London and New York: Routledge, 1995.

NUÑEZ, Veronica; OCARANZA, Velazco. La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano cyberpunk. **Revista NODO**, v. 9, n. 18, p.45 - 58. Colombia: Universidad Antonio Nariño, 2015.

PÁEZ, David. El Japón de los Cyborgs: un vistazo al tecno-orientalismo del siglo XXI en Ghost in the Shell. Quirón: **Revista de estudiantes de Historia.** Número Especial. Colombia: Universidad Externado de Colombia, 2019.

PARK, Chi Hyun. **Orientalism in United States cyberpunk cinema from "Blade Runner" to "The Matrix"**. EUA: The University of Texas at Austin, 2004.

SAID, Edward. **Orientalismo: A Invenção do Oriente pelo Ocidente.** Tradução de Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SATO, Kumiko. How information technology has (not) changed feminism and Japanism: cyberpunk in the Japanese context. **Comparative Literature Studies**, v. 41, n. 3, p. 335-355. Pennsylvania: Penn State University Press, 2004.

SATO, Kumiko. Technology and the Cultural Location of Japan. In: **Writing Technologies.** v.1. Inglaterra: Nottingham Trent University, 2007.

SYBYLLA, Lady. **O que é cyberpunk?**. 2012 Disponível em: <<https://www.momentumsaga.com/2012/09/o-que-e-cyberpunk.html>>. Acesso: 18 de Abril de 2021.

THACKARA, John. 'Seeing is disbelieving'. **The Listener**, 23 de março, 1989.

GONZÁLEZ TORRENTS, Alba. **El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad.** Espanha: Universitat Autònoma de Barcelona, 2017.

UENO, Toshiya. **Japanimation and techno-orientalism.** Toshiya Ueno, [S.L], 1996. Disponível em: <<http://www.t0.or.at/ueno/japan.htm>> Acesso em 14 abr 2021.

WILLIAM, Rodney. **Apropriação cultural.** São Paulo: Pólen Produção Editorial LTDA, 2019.

YOUNG, Alexandra Mjöll. **"More Human than Human."** Race, Culture, and Identity in Cyberpunk. 2014. Dissertação (Mestrado em Humanidades) - Universidade da Islândia, Islândia, 2014.



YU, Timothy. **Oriental Cities, Postmodern Futures:** "Naked Lunch, Blade Runner", and "Neuromancer". *Melus*, v. 33, n. 4, p. 45-71. Inglaterra: Oxford University Press, 2008.

AGRADECIMENTOS

Esse trabalho é fruto dos estudos que vêm sendo realizados por integrantes da Coordenação Assuntos de Japão do Centro de Estudos Avançados da Ásia (CEASIA). Entendendo que o mesmo não seria possível sem esse incentivo, gostaríamos de expressar os nossos sinceros agradecimentos ao CEASIA pela oportunidade de aprofundar e promover conhecimento sobre os estudos asiáticos em seus múltiplos aspectos, às coordenadoras Paula Michima e Angélica Alencar, responsáveis pelo gerenciamento e organização da Coordenação Assuntos de Japão e que estiveram ativamente presentes na revisão do texto, e a todas e todos integrantes da coordenação que contribuíram diretamente ou indiretamente com a realização desse trabalho.

Como citar este artigo:

SILVA, Amanda *et al.* Neon Genesis Evangelion e ressignificação do tecno-orientalismo pela sociedade japonesa. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.2, n.5, p. 93-109, jul.dez. 2021.