

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
 **GEEK**

ISSN: 2675-5084

jan. - dez. 2023
volume 5, número 8



Revista Multidisciplinar de Estudos

NERDS/GEEK

ISSN: 2675-5084

v.5, n.8

Pareceristas que atuaram nesta edição:

Dr. Adriano Clayton da Silva

Dr. Alex Caldas Simões (IFES)

Dr. Almir Santos Reis Junior (UEM)

Dr. Daniel Alves de Jesus Figueiredo (UFMG)

Dr. Filipe Tavares Falcão Maciel (UNICAP)

Dr. Gerson Fernandino de Andrade Neto (UFRGS)

Dr. Gustavo Henrique de Souza Leão (UFAL)

Dr. Lucas Aguiar Goulart (UNIP)

Dr. Lucas do Carmo Dalbeto (UNESP)

Dr. Lucas Piter Alves Costa (UEMG)

Dr. Luci Boa Nova Coelho (UFRJ)

Dr. Mariana Valéria de Araújo Sena (UNIVISA)

Dr. Marina Fontolan (UNICAMP)

Dr. Sergio Marilson Kulak (UNICENTRO)

Dr. Vítor de Morais A. Evangelista (FEC)

Dr. Waldmir Nascimento de Araujo Neto (UFRJ)

Dra. Ana Carolina Domingues (UFSCAR)

Dra. Andrea Aparecida Ribeiro Alves (UFF)

Dra. Denise Castilhos (FEEVALE)

Dra. Larissa Tamborindenguy Becko (Faculdade EST)

Me. Claudia Oliveira Fusco (

Me. Luis Henrique Souza Cunha (UNISINOS)

Me. Marcos Aurélio do Carmo Alvarenga (UFSM)

Me. Mariana Barbosa Gonçalves (UFMG)

Me. Mariana Ramos Vieira de Sousa (UFF)

Me. Virgine Borges de Castilho (UFF)

Lucas Alves da Rocha (UFPE)

Breadelyn Corrêa Pires (FURG)

Editores:

Me. Fábio Ortiz Goulart (FURG)

Dr. Lucas Aguiar Goulart (UNIP)

Dr. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Renata Sayuri Sato Nakamine

Andressa Ferreira Martins (FURG)

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
 **GEEK**

ISSN: 2675-5084

v.5, n.8.

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. 5, n. 8 (jan. - dez. 2023). – Rio Grande: [FURG], 2023.

Semestral.

E-mail da revista: revistaestudosnerds@furg.br

Disponível em: revistaestudosnerd.furg.br

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.5, n.8

Sumário

EDITORIAL	4
JUSTIÇA NAS COSTAS: A MARINHA DE ONE PIECE COMO REPRESENTANTE DE UMA POLÍTICA DE REPRESSÃO A POPULAÇÃO	5
DE CONDESSA BATHORY À LADY DIMITRESCU: A REPRESENTAÇÃO DA VILANIA FEMININA NOS GAMES INFLUENCIADA PELO CONSERVADORISMO CRISTÃO	14
<i>FULLMETAL ALCHEMIST</i> E A EVOLUÇÃO DO HERÓI NA SALA DE AULA: UMA PROPOSTA DE USO DO ANIME COMO COMPLEMENTO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE QUÍMICA NO ENSINO MÉDIO	30
BUFFY E AS REPRESENTAÇÕES DA MULHER	52
O CONSUMO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO A PARTIR DOS LEITORES DO BLOG <i>PROTOCOLOS MARVEL</i> (2009-2019)	59

John Lennon Barros Rodrigues

Graduando em História Bacharelado pela
Universidade Federal do Rio Grande

E-mail: jjlnbr@gmail.com

JUSTIÇA NAS COSTAS: A Marinha de ONE PIECE como representante de uma política de repressão a população

Resumo: Cada vez mais em nossa sociedade o consumo de quadrinhos japoneses e animações orientais têm tomado o gosto popular. Uma das grandes obras desse universo é ONE PIECE, que reúne, em uma única história, um mundo que se divide entre fantasia e o real; ambientado em um mundo mágico onde pessoas ganham poderes após comerem frutas especiais. Nele acompanhamos os protagonistas lidando com questões complexas como guerras civis, ditaduras, impunidade, corrupção e repressão. Deste modo, este artigo propõe traçar um paralelo entre a política de repressões que acontecem no mangá e com as forças militares do Estado servindo para salvaguardar os interesses da alta nobreza.

Palavras-chaves: Nobreza; Forças armadas; Repressão; Mangá.

Submissão: 15/25/2022

Revisão: 27/09/2022

Aprovado: 29/09/2022

Publicação: 28/02/2023



1. INTRODUÇÃO

ONE PIECE ¹ é um mangá criado por Eiichiro Oda e publicado pela revista Shonen Jump. Nele, acompanhamos a história do capitão Monkey D. Luffy e sua tripulação em busca do tesouro mais procurado no mundo, o One Piece, tesouro esse que dá nome à obra. No íntimo desse universo lúdico, encontram-se 3 grandes grupos que detêm um enorme poder e influência: são eles os piratas, os revolucionários e a marinha. Cada um deles possui sua própria especificidade e objetivo, trazendo à tona a diferença entre essas classes distintas e a similaridade entre os pares que fazem parte de um mesmo grupo. Enquanto os piratas procuram o grande tesouro escondido na última ilha e o título de “rei dos piratas”, os revolucionários tentam acabar com o status quo que tem regido o mundo há pelo menos 800 anos; já a marinha tem o dever de salvaguardar a população mundial, protegendo cidadãos pelo mundo todo e derrotando os “malfeitores”. Todavia, o que vemos é uma organização que funciona globalmente, na qual o maior interesse dela é em proteger os privilégios da mais alta classe inserida dentro dessa história, os Dragões Celestiais(天龍人), nobres descendentes diretos dos reinos que estabeleceram o Governo Mundial². Neste contexto, é possível enxergar a marinha como uma organização que tem como objetivo seguir ordens tanto de um governo autoritário, opressor e genocida, quanto da mais alta classe de nobres. Ordens essas de destruir uma ilha por completo juntamente com todos que nela habitam, motivado pelo fato de alguns pesquisadores de determinado reino terem descoberto o que ocorreu em um período da história que foi apagado e escondido há

séculos. Dito isto, este artigo tem como intuito expor esse debate tão presente na obra e fazer uma análise do Brasil e das forças armadas enquanto uma aparelhagem a serviço do Estado com a intenção de oprimir grande parte da população e assegurar que o poder continue na mão de poucos. Uma outra relação que pode ser feita é sobre quem em nossa realidade concreta representaria esses nobres que se encontram acima das leis. A partir desse vislumbre que o artigo pretende dar, tem-se o objetivo de entender a quem serve a justiça, aos mais ricos que têm poder e influência? ou a toda a população? A justiça deixa-se influenciar pelas características que distinguem cada pessoa, leva em conta questões como cor, crença, orientação sexual e situação socioeconômica?

2. O PÚBLICO ALVO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Segundo os conceitos de Aristóteles, a justiça não apenas é a virtude que deve reger as relações entre os homens no interior da cidade, como também deve ordenar as relações destes homens com a cidade. É ela que organiza a comunidade política, seja nas relações dos homens entre si, seja na relação dos homens com a cidade, caracterizando-se, assim, como um valor ético e político. Dessa forma, é possível entender essa virtude como algo diretamente relacionado com o bem estar social na pólis e nas relações interpessoais. Em ONE PIECE não é diferente, os personagens que deveriam carregar a justiça nas costas³, são os que mais praticam injustiças ao beneficiarem o mais forte em detrimento ao mais fraco, trazendo temor e desconfiança aos diversos reinos da obra para com essa

¹ A editora responsável pela publicação do título no Brasil é a Panini, tendo já sido publicado oficialmente até então (09/2022) 102 volumes da obra, contendo 1035 capítulos.

² Organização política composta pela maior parte dos países, criada há 800 anos por 19 famílias nobres.

³ Referência ao casaco que os personagens de alta patente da marinha vestem que possuem a palavra justiça (正義) escrita.

organização militar. Em seu estudo sobre o caráter particular da justiça aristotélica, a autora Ana Paula Amorim, nos relembra a visão de Aristóteles sobre quem é o homem justo:

O homem justo (ὁ δίκαιος - ho dikaios) é aquele que respeita as leis (justiça absoluta) e a igualdade (justiça particular), e o injusto, o homem que viola a lei, aquele que toma mais do que lhe é devido (πλεονέκτης - pleonektes), o que despreza a igualdade (ἄνιστος - anistos). Assim, ser justo (τὸ δίκαιον - to dikaion) é viver dentro da legalidade e respeitar a igualdade. (AMORIM. 2011, p. 74).

Sendo assim, é possível traçar outro contraponto entre o conceito que a autora apresenta e o que é aplicado por essa corporação dentro da obra, no qual as ações da marinha são injustas, na perspectiva do senso comum e só não violam a lei pois tais atos são comandados pelos que criam e controlam a legislação nesse universo, o Governo Mundial. Eiichiro Oda concebeu uma história a qual o leitor acompanha a partir da perspectiva do protagonista, Luffy, que sonha em se tornar rei dos piratas, pois, para ele, ser o rei dos piratas é ser alguém livre, como aparece na figura 1.



Figura 1: O rei dos piratas.

Fonte: ONE PIECE nº 52. Panini, 2014. p. 97.

Ao ver a aventura acontecendo a partir da visão de um pirata, um criminoso aos olhos da lei, quem lê tem um direcionamento involuntário entre o certo e o errado diferente do estabelecido pelo senso comum. Para o leitor de ONE PIECE os mocinhos são o grupo de protagonistas, o bando do Chapéu de Palha⁴, mesmo já tendo sido proclamado pelo próprio Luffy que ele não é um herói, mas sim um pirata. Podemos então entender eles em uma espécie de anti-heroísmo⁵, mesmo suas atitudes sendo boas, eles ainda são criminosos que declararam guerra ao Governo Mundial e cometeram diversos crimes. Dessa maneira, é através da visão desses personagens que entendemos a maioria das coisas que o autor quer expressar. Sendo assim, se vemos o grupo pirata como protagonista da história, consequentemente os marinheiros representam seus antagonistas. Entretanto, não é somente essa dicotomia que aponta os atos de vilania

deste aparato do Governo Mundial, o qual deveria proteger os cidadãos. O próprio mangá estabelece, desde o início de sua publicação, o sistema corrupto que se tem no interior da Marinha. Isso se evidencia no

⁴ Nome do qual a tripulação principal é conhecida, fazendo referência tanto ao chapéu que o capitão Luffy usa, quanto ao chapéu de palha pintado na caveira do navio.

⁵ Um tipo de protagonista, com moral e comportamento geralmente associados aos vilões. No caso o anti-

heroísmo dos personagens principais se dá por serem piratas, criminosos assumidos perante o mundo de One Piece. Em contraste a organização da marinha ao mesmo tempo que é uma antagonista dentro da história seria também a heroína que carrega a justiça e faz benfeitorias.



primeiro volume do mangá, conforme a figura 2, com o Capitão Morgan “Mão de Machado”, que tinha uma base em uma pequena ilha remota onde mantinha um governo ditatorial. É importante frisar que, por muitas vezes, há personagens marinheiros que se mostram revoltados e desgostosos com as atitudes da organização. Tomando como exemplo o arco do Capitão Morgan, a marinha tem um sistema hierárquico rígido, não permitindo aos oficiais se oporem a ordens dadas pelos agentes de patente superior, figura 3.



Figura 2: Morgan Mão de Machado.

Fonte: ONE PIECE nº 01. Panini, 2012. p. 113.

seria em nossa realidade concreta o equivalente também a outras instituições de cunho militarizado como exército, aeronáutica, polícia civil e polícia militar. Em sua tese de doutorado, Nilson Borges Filho (1989, p.12) traz a ideia de uma ligação entre a repressão e o sistema

capitalista: “não há dúvidas de que as forças repressivas desempenham um grande papel no próprio processo de formação social do Brasil,

encarregadas que são de preservar as relações de produção capitalistas”. Isto é, a repressão militar se apresenta dentro da sociedade na função de proteger e manter o poder nas mãos de uma classe dominante,

trazendo vulnerabilidade para a parte da população que mais precisa desses agentes do Estado para se defender. No final da década de 1980, a banda Titãs lançou a música “Polícia”⁶, a qual é possível traçar um paralelo com o que tem-se explicitado

nesse texto. A música serve como uma denúncia sobre a política que a organização policial tem com as massas. Nela, Antonio



Figura 3: Relações hierárquicas.

Fonte: ONE PIECE nº 01. Panini, 2012. p. 114.

3. REPRESSÃO MILITAR E O PODER DO ESTADO

No mundo real em que vivemos, a marinha em ONE PIECE pode apresentar-se não apenas no papel da instituição de mesmo nome, mas por toda e qualquer organização que tenha como objetivo servir como agente de proteção e vigilância a mando do Estado. Sendo assim,

⁶ Quarta faixa do álbum Cabeça Dinossauro lançado em 1986. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ICg2tvCqrog>>.



Bellotto⁷ fala sobre o fato da corporação parar justamente quem mais carece dela. Não configura nenhum fato raro vermos casos sendo noticiados sobre uma atuação de policiamento muito mais agressiva do que o necessário com a população, algo que contrasta com a abordagem realizada em empresários, políticos entre outros representantes da burguesia brasileira. Borges Filho (1986, p.15) ainda destaca esse interesse que a atuação militar tem na hegemonia do poder em se manter nas mãos de um bloco dominante.

Os militares exercem um papel importante no estabelecimento das condições de manutenção de uma classe no bloco de poder, uma vez que a origem social dos quadros da instituição militar se constitui em um dos fatores da intervenção, aliado à identificação ideológica dos militares com as classes dominantes. Neste caso a ideologia se apoia sobre uma sorte de interesses organizacionais, efetuando, portanto, a interação entre os representantes das classes dominantes com determinado número de militares sensibilizados com suas aspirações. (BORGES FILHO. 1986, p. 15).

Acerca da ideologia deste braço armado do Estado, Martins (2017, p. 98-126) destaca que o pensamento dominante dentro da organização encontra-se elencado com a ideologia do “bandido bom é bandido morto”, defendida por diversos comandantes desumanizados e despreparados que estão à frente dessas corporações. Ainda sim, não apenas dentro das forças armadas se perpetua esse tipo de pensamento. Atualmente, parcela expressiva da população brasileira reforça um discurso no qual não existe espaço para uma

reinserção de infratores na sociedade, ideia essa extremamente nociva, uma vez que um dos motivos primários da existência de uma grande população carcerária está estritamente relacionado às péssimas políticas de assistência às pessoas em situação de vulnerabilidade⁸ e aos precários programas de reinserção de ex-detentos na sociedade. Retomando a analogia dicotômica feita no início do texto, na qual os piratas são os mocinhos e a marinha muitas vezes a malvada, em uma sociedade em que o policiamento serve para resguardar os interesses de um bloco dominante, a pessoa, ou o grupo de pessoas, que não deve ter acesso ou interferir nesses interesses é pertencente às classes baixas formadas por trabalhadores. Essa opressão às classes baixas consegue ser notada durante o dia-a-dia. Segundo o G1, 78,9% das mortes pelas mãos da polícia, em 2020, foram de pessoas negras, sendo a maioria delas jovens que se encontram em uma situação de pobreza. Machado e Noronha (2002, p.209) traçam como a impotência da população frente a ação militar ocorre.

Assim, mesmo que a maioria dos soldados venha da parte excluída da sociedade, eles absorvem esquemas discriminatórios e desenvolvem condutas violentas contra pobres e não-brancos. Estes por sua vez, como não dispõem de recursos materiais e políticos para modificar a imagem produzida sobre eles, nem para agir contra os abusos, constituem presas fáceis para a violência policial. (MACHADO; NORONHA, 2002, p.209).

Com pouca força no meio político e baixo recurso material, as comunidades periféricas e os grupos que representam as partes mais frágeis da sociedade brasileira

⁷ Guitarrista e compositor da banda Titãs.

⁸ A “questão social” passa a intensificar-se, expressa nas desigualdades sociais impostas por este modelo capitalista de produção, que acumula as riquezas nas “mãos” de uma minoria, deixando uma maioria à mercê

de exploração e do assistencialismo, aumentando na sociedade a margem de pobreza e criminalidade. Com esta situação o crime aparece como uma das alternativas de sobrevivência para as classes excluídas da população. (DA SILVA. 2007, p.5).



encontram-se em uma situação da qual são vítimas desses abusos da violência policial, sendo confundidos com criminosos, acusados de delitos que não cometeram e reféns da impunidade do Estado para com os seus algozes.

4. MANDA QUEM PODE OBEDECE QUEM TEM JUÍZO

Se dentro de ONE PIECE nós sabemos que os que estão acima do Estado são representados pelos Dragões Celestiais [4], classe tão alta que usam uma bolha de ar para que não respirem o mesmo oxigênio do resto do mundo; no âmbito real em que estamos inseridos, esses mesmos nobres são facilmente relacionados a uma classe dominante e exploradora, que, usando de artifícios repressivos e ideológicos, se mantém no poder.



Figura 4: Tenryuubito.

Fonte: ONE PIECE nº 51. Panini. 2014. p. 135.

Miglioli (2010, p.31) aponta um dos maiores métodos de doutrinação e dominação

da burguesia hoje em dia: os meios de comunicação, que é evidenciado pela ofensiva de fake news sendo divulgadas em massa em grupos no whatsapp pelos apoiadores do atual presidente do Brasil, Jair Messias Bolsonaro. Essa avalanche de desinformação não é anormalidade específica das eleições de 2018, e sim um dos métodos que a direita brasileira, representante da classe dominante dentro país, usa para conquistar simpatizantes e desmoralizar os candidatos adversários. Uma forma de doutrinação de massas que se apoia em grandes conglomerados de informação, supostamente confiáveis, usados para criar narrativas que beneficiarão o candidato que mais servir às ambições da burguesia nacional. Miglioli(2010, p.26) ainda relata sobre as legislações vigentes em um sistema que serve a esse grupo:

Podem ser observadas duas tendências opostas: por um lado, o crescimento das leis, englobando aspectos cada vez mais amplos da vida em sociedade; por outro lado, a redução das leis no que se refere especificamente à esfera econômica, que passa a ser cada vez mais desregulada ou apenas disciplinada por regras. Existe uma base epistemológica que norteia essas duas tendências: o comportamento econômico não precisa de leis porque é regulado pela força do mercado, enquanto não há uma força semelhante para regular outros tipos de comportamento social os quais, portanto, necessitam de leis. (MIGLIOLI, 2010, p.26).

Tais tendências dizem respeito ao fato de regulamentações que trazem à tona um viés voltado ao capital serem frequentemente abrandadas quando começam a desagradar as elites, tomando como exemplo aos projetos flexibilização no uso de agrotóxicos⁹ e na estimulação ao garimpo.

⁹ Refere-se ao projeto da base agropecuarista de deputados, chamado lei dos alimentos seguros, ou "PL

do veneno", como a oposição chama, que foi aprovado pela câmara dos deputados em 2022. Tal proposta busca desburocratizar o uso de agrotóxicos no país.



Em síntese, vivemos dentro de um corpo social, o qual quem comanda tem poder suficiente para estar acima da lei. Mesmo que a legislação tenha serventia para nos proteger e preservar, ela também é um método de regulamentação daqueles que estão à frente do Estado. Assim como ONE PIECE apresenta uma classe social que mesmo não aparentando ter poder, em combate, usa como sua força toda sua riqueza e poder político, para se beneficiar, temos elites que visam apenas o lucro sem se importar com os brasileiros e brasileiras que moram neste país. A jornada de Luffy em busca de liberdade se dá como forma de oposição a esse status quo estabelecido, na qual a Marinha, que deveria defender os cidadãos, serve como um dos aparelhos que justamente aqueles que não veem valor nas classes baixas comandam.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No entanto, é necessário esclarecer que mangás, quadrinhos, filmes, séries, livros e etc., não representam fidedignamente a realidade; não deve-se esperar que essas obras sejam como um espelho que sirva para vislumbrar tudo o que acontece na sociedade. Elas são como a simulação de um mundo criado a partir da visão de seu autor. Entretanto, é possível fazer paralelos e relações, entre o real e o fictício, de modo que, a partir de uma análise, é possível entender as próprias críticas que o autor coloca dentro da sua criação e tantas outras que nós como leitores conseguimos apontar.

Dar luz a uma discussão sobre o sistema de repressão e coerção às massas a partir de uma análise de temas corriqueiros dentro de um mangá de sucesso no Japão, não significa que o autor Eiichiro Oda se inspirou nessa temática a partir de uma ideia sobre o aparelhamento militar do Estado brasileiro e seus objetivos, mas sim que o universo imaginado por ele tem espaço e serve para esse tipo de reflexão. De modo que é óbvio que em

todos os países onde a busca por poder e riquezas for maior do que a por dignidade e respeito pela população, uma análise de igual valor poderá ser feita, contendo características que são próprias do ambiente analisado.

6. AGRADECIMENTOS

Queria deixar um agradecimento especial para a pessoa que acreditou na minha vontade de escrever sobre o que eu gosto de ler. Te agradeço por todo o auxílio que vens me dando até esse momento.

REFERÊNCIAS

ACAYABA, Cíntia; REIS, Thiago. N° de mortos pela polícia em 2020 no Brasil bate recorde; 50 cidades concentram mais da metade dos óbitos, revela Anuário. **G1 São Paulo**. 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/07/15/no-de-mortos-pela-policia-em-2020-no-brasil-bate-recorde-50-cidades-concentram-mais-da-metade-dos-obitos-revela-anuario.ghtml>>.

AMORIM, Ana Paula Dezem. A Justiça em Aristóteles-Estudo sobre o caráter particular da justiça aristotélica. **Revista Eletrônica da Faculdade de Direito de Franca**, v. 4, n. 1, 2011.

BELLOTTO, Antonio. Polícia. in TITÃS. **Cabeça Dinossauro**. Rio de Janeiro: Warner Music Brasil: 1986. Disco de Vinil. Lado A, faixa 4.

BORGES FILHO, Nilson. Estado e militarização: as polícias militares como aparelhos repressivos de Estado. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Direito. **Tese de Doutorado**. 1989.



DA SILVA, Claudia Gabriele. A CRIMINALIDADE ENQUANTO EXPRESSÃO DA QUESTÃO SOCIAL. Universidade Federal do Maranhão. Programa de Pós-Graduação em Políticas Públicas. **III Jornada Internacional de Políticas Públicas Questão Social e Desenvolvimento no Século XXI**. São Luís – MA, 28 a 30 de agosto de 2007.

MACHADO, Eduardo Paes; NORONHA, Ceci Vilar. A polícia dos pobres: violência policial em classes populares urbanas. **Sociologias**, n. 7, p. 188-221, 2002.

MARTINS, José Gilbert Arruda. Violência policial no Brasil: reflexões teóricas sobre a força policial como instrumento de repressão burguesa. **Hegemonia: Revista de Ciências Sociais**, n. 22, p. 28-28, 2017.

MIGLIOLI, Jorge. Dominação burguesa nas sociedades modernas. **Crítica marxista**, v. 22, 2006.

ONE PIECE. A Chegada de Kizaru. **ONE PIECE**. v. 52, cap. 507, p. 9. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/507/#9>>

ONE PIECE. Shabondy Park. **ONE PIECE**. v. 51, cap 499, p.11. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/499/#11>>

ONE PIECE. Tenente da Marinha, Axe Arm Morgan. **ONE PIECE**. v. 01, cap. 04, p. 9. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/4/#9>>

ONE PIECE. Tenente da Marinha, Axe Arm Morgan. **ONE PIECE**. v. 01, cap. 04, p. 10. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/4/#10>>

REUTERS. Câmara aprova projeto que flexibiliza uso de agrotóxicos no Brasil. **Revista Exame**. 2022. Disponível em: <<https://exame.com/brasil/camara-aprova->

projeto-que-flexibiliza-uso-de-agrotoxicos-no-brasil/ >

Como citar este artigo:

RODRIGUES, John Lennon Barros. JUSTIÇA NAS COSTAS: A Marinha de ONE PIECE como representante de uma política de repressão a população. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.8, jul.-dez. 2022. p. 5-13.

Laiane Maris Caetano Fantini

Mestre em Direito Privado e especialista em Direito de Empresa pela Faculdade Mineira de Direito da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG). Pesquisadora, professora e advogada especialista em direito digital e gaming law.

E-mail: laianemaris@gmail.com

Izabela Louzada A. Rocha

Mestranda em Artes pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

E-mail: yzza@ufmg.br

Submissão: 27/10/2022

Revisão: 09/02/2023

Aprovado: 09/02/2023

Publicação: 28/02/2023

DE CONDESSA BATHORY À LADY DIMITRESCU: a representação da vilania feminina nos games influenciada pelo conservadorismo cristão

Resumo: O artigo busca instigar uma reflexão a partir da reunião de evidências dos elementos que compuseram a construção de personagens femininas que são bruxas e vilãs nos jogos de horror e, principalmente, de survivor horror. Utiliza, como referência, estudos sobre a polêmica figura histórica conhecida como Erzsébet (ou Elizabeth) Bathory, cujas lendas serviram para construir, como contraponto à moral cristã conservadora, uma imagem de beleza, corpulência e maldade que influenciaram no imaginário de personagens femininas vilãs nos jogos. Com isso, o artigo faz um paralelo entre Bathory, que serviu de inspiração para o jogo, e as características que estão presentes na personagem Lady Alcina Dimitrescu no jogo Resident Evil: Village, lançado em 2020 pela Capcom, identificando estereótipos comuns em ambas narrativas, propondo, assim, uma análise crítica e sugerindo alguns caminhos para mudança.

Palavras-chaves: Bruxas; vilãs; videogames; Lady Bathory; Lady Dimitrescu.

Laiane Maris Caetano Fantini

Mestre em Direito Privado e especialista em Direito de Empresa pela Faculdade Mineira de Direito da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG). Pesquisadora. Advogada especialista em direito digital e gaming law. Professora.

E-mail: laianemaris@gmail.com

Izabela Louzada A. Rocha

Mestranda em Artes pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

E-mail: yzza@ufmg.br

Submissão: 27/10/2022

Revisão: 09/02/2023

Aprovado: 09/02/2023

Publicação: 28/02/2023

FROM COUNTESS BATHORY TO LADY DIMITRESCU: the representation of female villainy in games influenced by Christian conservatism

Abstract: *The article seeks to instigate a reflection from the gathering of evidence of the elements that composed the construction of female characters who are witches and villains in horror games and, mainly, in survivor horror. It uses, as a reference, studies on the controversial historical figure known as Erzébet (or Elizabeth) Bathory, whose legends served to build, as a counterpoint to conservative Christian morality, an image of beauty, corpulence and evil that influenced the imagination of villainous female characters in games. With this, the article makes a parallel between Bathory and the characteristics that are present in the character Lady Alcina Dimitrescu in the game Resident Evil: Village, released in 2020 by Capcom, identifying common stereotypes in both narratives, thus proposing a critical analysis and suggesting some paths to change.*

Keywords: Witches; villains; videogames; Lady Barthory; Lady Dimitrescu.



1. INTRODUÇÃO

Histórias sobre vampiros e bruxas habitam o imaginário das pessoas há séculos, relacionando sempre a aspiração à vida e juventude eternas por meio de instrumentos sobrenaturais. Quando estas histórias estão centradas em figuras femininas, há forte presença de características que buscam atribuir aspecto negativo a mulheres belas que desafiam a moral cristã.

O Cristianismo incorpora essas histórias para tentar justificar a existência de seres ou criaturas malignos e fundamentar a existência da culpa e do castigo. Tudo isso se mistura nos jogos eletrônicos que trazem, como elemento narrativo, aspectos do sobrenatural, da feminilidade e da religião.

Este trabalho pretende trabalhar estes três elementos, promovendo uma reflexão sobre a vilã Lady Dimitrescu, do jogo Resident Evil Village lançado em 2021, para verificar a hipótese de que a estreita relação dessa personagem com Lady Bathory, cujos mitos inspiraram a criação da personagem, reforça um estereótipo¹ de representação feminina vilanesca construídas a partir de uma visão pejorativa de mulheres que desafiam o conservadorismo cristão.

2. O CRISTIANISMO, ATO SEXUAL E O MAL FEMININO

O patriarcado, a monogamia e as divisões de tarefas por gênero não são exclusividade do Cristianismo, tendo sido identificados em outros locais e crenças. No entanto, é no século I que Paulo, discípulo de Jesus Cristo, escreve uma carta aos Coríntios, demonstrando a estrutura da Igreja que queria

fundar, em que apareciam temas como controle e renúncia sexual. Como herança para a Igreja Cristã, ficou o risco constante da presença de Satanás sob a forma da luxúria. (BROWN, 1990)

Segundo Gevehr e Souza (2014, p. 114), a inferioridade da mulher na Bíblia aparece nas Epístolas de São Paulo e no relato de Gênesis, em que a mulher teria sido criada a partir de uma costela de Adão, o que justificaria, para a Igreja, a sua submissão ao homem. Eva, ao consentir em provar do fruto proibido, além de um ente maligno, também representaria a tentação que levaria o homem a uma “perdição moral”. Para o Cristianismo Eva simboliza todas as mulheres e que, por ter cometido o “pecado original”, seria responsável pela expulsão do paraíso, caracterizando um ser não confiável, com moral inferior e capaz de seduzir os homens.

O Bispo Agostinho de Hipona também teve sua importância na regulamentação do ato sexual na Igreja Católica, apesar de ser o único dos escritores da Igreja Primitiva de que se tem conhecimento de vida sexual anterior. Agostinho teve relações com uma concubina durante treze anos e dessa relação tiveram apenas um filho, indicando que provavelmente faziam algum tipo de controle de natalidade. Após se converter em padre, Agostinho passou a negar o prazer sexual e defender a procriação como finalidade única para o sexo (PIMENTEL, 2016).

Também é ele quem associa as relações sexuais à queda de Adão e Eva, fazendo uma interpretação extensiva do livro dos Gênesis, embora admitisse, por outro lado, a que a razão da existência do ato sexual no Paraíso tinha por finalidade “fundar um *populus*” (BROWN,

¹ Neste trabalho, a palavra “estereótipo” será usada no sentido trazido pelo Dicionário Michaelis, que define como “aquilo que se amolda a um padrão fixo ou geral.”. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2023.

Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 29 jan. 2023.



1990). O que Agostinho cuidou de defender, portanto, era a retirada do aspecto prazer do ato sexual, colocando esse aspecto como algo em conflito com a moral católica, relegando-o a uma sensação pecaminosa e, portanto, proibida.

Durante a Idade Média, manteve-se a ideia de que a mulher era um instrumento de perdição utilizado pelo Diabo. A Santa Inquisição, sistema jurídico da Igreja Católica Romana que durou desde o final da Idade Média e por toda a Idade Moderna, condenava todos aqueles que cometessem práticas consideradas desviantes, como heresia e blasfêmia, mas foi principalmente a partir do século XV, que passou-se a perseguir e condenar as mulheres por práticas consideradas diabólicas, no que ficou conhecida como “caça às bruxas”.

Um dos principais livros sobre o assunto, escrito pelos inquisidores Heinrich Kramer e James Sprenger, o *Malleus Maleficarum* ou O Martelo das Feiticeiras, era um manual oficial da Inquisição sobre como identificar e lidar com a bruxaria que revela bastante sobre a mentalidade da época em relação às mulheres. Foi utilizado durante quatro séculos e teria sido responsável pela tortura e morte de centenas de mulheres (FRENCH *apud* MURARO, 2005, p.13). Os atos sexuais também são alvos dos autores que, por vezes, mencionam os livros de Santo Agostinho e apontam o sexo com demônios como um dos quatro pontos na prática deste “mal abominável”. Nesse sentido, “O ponto central do argumento no *Malleus maleficarum* era que ‘Toda bruxaria vem da luxúria carnal, que é insaciável nas mulheres [...] razão porque,

para saciar sua luxúria, elas se consorciavam até com demônios’.” (STUART, 1997, p. 163).

O próprio livro aponta que mulheres seriam as principais adeptas às superstições² malignas devido à sua maior credulidade, sua maldade, “toda malícia é leve, comparada com a malícia de uma mulher” (KRAMER; SPRENGER, 2005, p.114) e sua incapacidade intelectual “por serem mais fracas na mente e no corpo, não surpreende que se entreguem com mais frequência aos atos de bruxaria” (*idem*, p.116), além de sua maior lascívia. A Gênese também é usada para reforçar a inferioridade da mulher, e “convém observar que houve uma falha na formação da primeira mulher, por ter sido ela criada a partir de uma costela recurva [...] cuja curvatura é, por assim dizer, contrária à retidão do homem.” (*Idem*. 2005, p. 116)

Estimativas apontam que durante o período de “caça às bruxas” foram executadas em média 600 pessoas por ano nas cidades germânicas. Segundo levantamento realizado pelos pesquisadores Ehrenreich e English (2010), mulheres de todas as idades, incluindo crianças, correspondem a 85% dos executados por bruxaria.

Vale lembrar também que foi durante o período da Inquisição que aconteceram os processos colonizatórios na América e na África que impuseram a fé cristã em grande parte destes territórios. No Brasil ocorreram as Missões Jesuíticas com a função de catequizar os povos indígenas. Nos Estados Unidos, no século XVII, ocorreram episódios como os da Nova Inglaterra, onde houve uma onda de acusações de bruxaria e que ficaria conhecido posteriormente como “caça às bruxas de Salem”. Apesar de mais tardia, a colonização na

² Dentre os significados de superstição encontrados no dicionário Michaelis, o que mais se aproxima daquele empregado na época é este: do latim *superstitio* [...], que significa “Crença cega e exagerada a alguma regra, princípio ou coisa, que é adorada e seguida sem questionamentos”. In: MICHAELIS, Dicionário

Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 29 jan. 2023.



Ásia também contribuiu para a difusão do Cristianismo pelo mundo.

3. A INTERSECÇÃO DOS JOGOS DE TERROR E HORROR COM O CRISTIANISMO

Primeiramente é necessário definir a diferença entre os gêneros de terror e horror³. A escritora gótica Ann Radcliffe, em *Do Sobrenatural na Poesia*, é uma das maiores referências nessa discussão, e defende que o terror seria um sentimento que atua na ânsia do acontecimento e permite que a imaginação atue. Por outro lado, o horror seria um estado posterior ao acontecimento como resultado de um evento explícito, “e diria respeito a sentimentos ‘menores’, como o asco, a repulsa.” (RADCLIFFE *apud* BALIEIRO, 2019, p. 254)⁴. Ambos os gêneros se relacionam com sentimentos considerados negativos, como medo, aversão e perturbação, e podem coexistir em um mesmo produto.

A relação dos jogos com o Cristianismo tem forte influência numa vertente religiosa mais conservadora e ganha força com portavoices que reforçam o caráter viciante deste meio de lazer e os riscos para a saúde e a convivência social. O site *Biblia.com.br* reforça, por exemplo, como o jovem cristão

precisa ver além da oferta de lazer trazida pelo jogo, entendendo seu caráter viciante e como os jogos afastam o cristão de hábitos saudáveis, tais como leitura, conversação, socialização dentre outros.

Com o crescimento da indústria, aumento do alcance do público e o aumento da diversidade dos títulos que têm sido desenvolvidos e lançados, os jogos têm encontrado cada vez menos resistência para o consumo.

Além do debate a respeito do contato de cristãos com os videogames, há uma perspectiva mais abstrata sobre os diálogos dos jogos de terror e horror com a religião cristã e ainda, de como os jogos usam elementos do Cristianismo e apresentam novos diálogos entre o dualismo do “bom” e “mau”.

Tal qual a religião, os jogos possuem capacidade de inspirar novos devotos, podem trazer um alívio temporário fora do mundo em que cada um se encontra, permitem criar novos mapas e mundos com regras próprias os quais pressupõe-se a existência de um responsável, um “programador”, por dar forma a essa experiência (WAGNER, 2015). São elementos que podem ser identificados em qualquer tipo de jogo, não se limitando apenas a jogos sérios ou educacionais ou ainda, jogos que propõem

³ A distinção, nesse caso, não chega a ser relevante para o mercado de jogos eletrônicos. Isso porque jogos “horror” e “terror” são normalmente considerados como pertencentes a uma mesma categoria considerando a pesquisa feita em 24/01/2022. Lojas virtuais como Steam e Epic, por exemplo, possuem a categoria “terror” para classificar jogos que são considerados tanto horror quanto terror. A PS Store possui a categoria “terror de sobrevivência” (*survivor terror*) e a Xbox Store utiliza “horror de sobrevivência” (*survival horror*). A Apple Arcade adota os termos como sinônimos, entregando os mesmos cinco primeiros resultados para a pesquisa com qualquer das duas palavras.

⁴ Apenas a título de enriquecimento, citamos aqui outras distinções. Terror é um conceito de origem bíblica

relacionado ao que o “homem sentiu diante da ira de Deus” (CARRUTHERS, 2014; THORUP, 2011). De origem latina, a palavra está associada a um grande medo, a um tremor causado por algo externo, natural ou divino. Horror, por outro lado, tem uma conotação subjetiva, com algo dentro dos indivíduos, com a sensação de arrepio (CARRUTHERS, 2014). Neste artigo, horror e terror são considerados termos distintos, a partir das definições apontadas, mas serão tratados em conjunto por estarem dentro do mesmo conjunto de gêneros de jogos que utilizam elementos de medo, espanto, misticismo, bruxaria, Cristianismo e sexualidade.



trazer uma experiência edificante para além do entretenimento.

A bíblia possui livro específico dos Gênesis em que descreve a criação do universo por Deus (Gênesis 1: versículo 1 a 31). O Corão fala da criação, por Deus, dos céus e da terra (Corão 7:54), da fauna e da flora (Corão 24:45) e do homem (Corão 15:26 e 23:12). O Torá – ou Mishneh Torah – código sistemático de conduta de acordo com a lei judaica, traz o livro Bereshit que corresponde à gênese do universo de acordo com esta religião e tem, igualmente, a presença da divindade como responsável pela grande criação. No universo dos jogos, a criação, execução e conclusão de um projeto pressupõe um conjunto de habilidades que moldam o universo dentro daquele círculo mágico. Tais habilidades podem estar reunidas em apenas uma pessoa ou em um conjunto de indivíduos.

Há pesquisas que buscam investigar a influência da religião cristã na construção narrativa e visual dos jogos. Rachel Wagner (2012) fala sobre como jogos de tiro em primeira pessoa (*first person shooter*), apesar da contradição com a essência da moral cristã, contém várias referências religiosas como rituais, símbolos, ética, moral dentre outros e chegam a ponto de sequer serem consumidos por alguns cristãos.

Outro diálogo entre jogos e Cristianismo pode ser verificado no uso de elementos bíblicos, como o apocalipse⁵ como recurso narrativo⁶. O apocalipse, em termos bíblicos, é fruto de um período marcado por violência em que o fim dos tempos é levado ao conhecimento das pessoas por meio de uma revelação divina (Apocalipse: versículos 1 a 3).

⁵ O trabalho será limitado a abordar o apocalipse cristão, embora as autoras não ignorem a possibilidade de outros livros religiosos tratarem o tema e serem, eventualmente, também explorados em jogos.

⁶ Um sem número de jogos - principalmente aqueles conhecidos como triple A - contextualizam o jogador

Um dos mais famosos títulos a abordarem o tema com inúmeras referências bíblicas é a franquia *Darksiders*, desenvolvido pela *Vigil Games* e lançado em 2010.

Alguns elementos ligados ao sagrado - ou à profanação - são usados com recorrências tais como personagens - anjos, demônios, figuras santas - ou objetos - crucifixos, relicários, igrejas. Figuras femininas estão representadas ou como figuras santificadas ou, como ocorre na maior parte, como algo ligado ao pecado, à tentação ou à morte.

Faltam evidências científicas aptas a demonstrar que o uso de elementos do Cristianismo, ainda que em jogos produzidos por desenvolvedoras orientais, seja utilizado como estratégia de marketing para alcançar o grande público dos países com os grandes mercados de consumo de jogos do mundo. Todavia, as autoras deste artigo presumem que isso ocorre como forma de se criar conexões dos consumidores com elementos identitários nos jogos, considerando os dados do mercado global de jogos no cenário atual e correlacionando-os com dados das maiores religiões do mundo.

De acordo com o relatório da NewZoo (2021), tomando por referência o mercado mundial de jogos por região, a área compreendida como Ásia-Pacífico é responsável por 50% das receitas neste mercado, correspondente a um pouco mais de 88 bilhões de dólares por ano, tendo a China como maior expoente. Em seguida, tem-se a América do Norte com 24%, com destaque para os Estados Unidos, e em terceiro a Europa, com 18%. As proporções mudam quando dados quantitativos de jogadores/ consumidores são

num mundo pós-apocalíptico em que o objetivo é sobreviver, seja por meio de exploração ou do uso de violência. Não guardam relação, necessariamente, com o evento bíblico, mas usam apocalipse no sentido *lato* do termo.



analisados: o maior número de jogadores está na região da Ásia-Pacífico, seguido do Oriente Médio-África, Europa, América Latina e por último, América do Norte.

O panorama geral de religiões no mundo revela que cerca de 31% da população é cristã, seguida de muçumanos que correspondem a 24% e de hindus, 15%. Há um percentual de 16% que corresponde a pessoas que não se identificam ou não se filiam a nenhuma religião. Na Ásia-Pacífico estão reunidos a maior parte de hindus, budistas, muçumanos e de não filiados. Os cristãos, por outro turno, estão dispersos em vários países, havendo maior concentração na Europa, na América Latina e na África Subsariana (Pew Research Center, 2017).

Tomando por base as vendas de jogos que utilizam elementos religiosos, normalmente cristãos, a receita por si só não fornece embasamento suficiente para elaborar hipóteses no sentido de relacionar que jogos de *survival horror* que deturpam símbolos católicos, por exemplo, são mais consumidos por determinado grupo de jogadores. Não foram encontrados dados correlacionando religiões e consumo de jogos eletrônicos, principalmente com informações quantitativas associadas ao perfil de consumo. Isso cria dificuldades para identificar padrões de consumo e preferências associadas a jogos que abordam religiões amplamente difundidas, mas também não é o suficiente para presumir que, mesmo transgredindo representações cristãs, jogadores adeptos a essa religião não consomem tais jogos.

4. A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DAS PERSONAGENS FEMININAS VILÃS EM JOGOS DE TERROR E HORROR

Analisando narrativas adotadas em jogos de terror e horror é possível constatar que as representações femininas empregam elementos da jornada do herói⁷, desenvolvida por Joseph Campbell (2003) e guardam relação com a dualidade religiosa. Embora Campbell esclareça que o sujeito objeto da aventura pode ser tanto do gênero masculino quanto feminino, a figura feminina surge em dois momentos de todas as etapas da jornada, todos reunidos no capítulo dois.

O capítulo II da jornada do herói consiste na fase da “Iniciação”. A segunda etapa desta fase apresenta o “encontro com a deusa”, uma das duas representações da figura feminina na teoria desenvolvida por Campbell. É a figura feminina caracterizada pela beleza, pureza e pela perfeição, destinada a ser a consorte - ou, nas palavras de Campbell, ao casamento místico - do herói, ou identificada em uma figura materna, protetora, um poder cósmico que pode concentrar elementos da vida e da morte. Guarda relação estreita com a imagem da Virgem Maria no Cristianismo. A representação consiste em uma recompensa conferida ao herói, o prêmio por ter chegado ao final da jornada⁸.

A figura feminina aparece em outro momento da jornada do herói, logo em seguida, agora como “mulher enquanto tentação”, como pecado, e enquanto o aventureiro tiver com ela contato, estará impuro e vulnerável aos seus inimigos. Pode-se fazer uma relação direta com a tentação provocada pela mulher, seja sexual ou qualquer outra que intencione desviar o

⁷ As autoras identificaram que, considerando o recorte de jogo para a pesquisa, os elementos da Jornada do Herói são identificados em vários pontos. A Jornada da Heroína, de Maureen Murdock, não parece ter servido de referência em nenhum dos jogos da franquia Resident Evil.

⁸ Para Campbell, a jornada do herói aplica-se tanto às personagens masculinas quanto femininas. No caso do “encontro com a deusa”, quando é uma aventureira, a recompensa será apresentar qualidades que a permitam tornar-se consorte de um imortal. É o que ocorre, por exemplo, com a Virgem Maria na Assunção.



sujeito do seu caminho de retidão, tal qual Eva fez com Adão. Para Campbell, a mulher, no caso, é uma metáfora para representar a tentação material ou imaterial da vida e, embora não precise necessariamente ser representada por uma mulher, ainda o é com frequência. Cite-se um trecho da obra de Campbell que ilustra a tentação ao prazer sexual:

Santo Antônio, quando praticava sua vida de austeridade na Tebaida egípcia, viu-se perturbado por voluptuosas alucinações perpetradas por demônios do sexo feminino, que se viram atraídos pela sua magnética solicitude. Aparições dessa ordem, que exibem quadris irresistíveis e seios palpitantes à espera do toque, são conhecidas em todos os eremitérios da história (p.81).

Considerando apenas jogos eletrônicos de horror que exploram a religiosidade cristã, é comum que o aspecto de contraponto do jogo, que muitas vezes será o grande obstáculo enfrentado pelo personagem em sua jornada, seja permeado de elementos anti-cristãos ou que ressignificam símbolos cristãos. Lady Alcina Dimitrescu, uma das vilãs de Resident Evil: Village, é prova disso. As nuances da personagem serão abordadas adiante.

5. LADY BATHORY: CONSERVADORISMO, RELIGIOSIDADE E PODER

Uma das fontes de inspiração para a criação da vilã Lady Dimitrescu (MACALOSSI, 2021; KIM, 2021) foram as lendas por trás da húngara Lady Bathory, conhecida como uma das figuras europeias mais perversas do Séc. XVI. A Condessa

Sangrenta, como ficou conhecida, supostamente torturava e assassinava seus empregados jovens das mais cruéis formas, e em certo ponto passou a ampliar o rol de vítimas, atraindo jovens garotas virgens sob falsas promessas.

A história da condessa húngara Erzsébet



Figura 1: Retrato de Lady Bathory, séc. 17, autoria desconhecida.

Fonte: CAVENDISH (2014).

Báthory, uma das mulheres mais poderosas e ricas de seu tempo, foi utilizada como referência em diversas produções ao longo dos anos. Popularmente conhecida por, supostamente, se banhar no sangue de suas vítimas⁹ e ter sido condenada pelo assassinato de mais de 600 mulheres em 1611, tem despertado o interesse de pesquisadores que se

⁹ Apenas a título de curiosidade, Lady Bathory é uma figura popular em letras de música de black metal. A banda inglesa Venom tem uma música chamada “Countess Bathory” a qual tem o seguinte trecho: “The Countess takes her midnight bath with blood that once

gave life”. A banda sueca Dissection, na música “Elisabeth Bathory”, diz o seguinte: “She pierce needles under lady’s nails; their frosted bodies buried alive”.



debruçaram a estudar os mistérios que rondam a sua história (BARTOSIEWCZ, 2018).

A pesquisadora Dr. Aleksandra Bartosiewicz, da Universidade polonesa de Lodz, estudou documentos históricos na tentativa de reconstruir a história de Bathory e compará-los com os mitos em torno desta figura. Esta pesquisa será utilizada como principal fonte histórica sobre a figura citada, uma vez que possui vasto respaldo analítico documental e traz uma visão crítica, propondo uma versão da história de uma pessoa com o mínimo possível de viés.

De acordo com o levantamento realizado pela autora, existem poucas informações confiáveis sobre a criação e infância de Erzsébet, mas há registros de suas características mais marcantes que são abordadas também nas lendas: a sua beleza e inteligência, além de ser letrada e poliglota. Com o casamento de Erzsébet, duas importantes e poderosas famílias da Hungria Real (no caso, do Principado da Transilvânia) uniram suas forças¹⁰. A condessa ficou viúva alguns anos depois e não se casou novamente, administrando sozinha as propriedades da família até ser acusada - sem o devido processo legal, apenas com base em relatos de testemunhas - e presa por tortura, agressões e assassinato de mulheres.

Pontua Bartosiewicz que as propriedades da família ficavam em lugares estratégicos que serviam aos interesses tanto da Transilvânia - que tentava buscar sua independência dos Habsburgos - quanto aos próprios Habsburgos, além ainda de ser credora do Rei da Hungria de uma grande soma em

dinheiro. Soma-se a isso que era um período muito conturbado para a Hungria, que estava dividida em vários territórios e havia forte disputa de poder entre todos eles.

A autora levanta a hipótese que o afastamento da condessa da administração das propriedades servia a um interesse político muito maior e isso pode ter justificado a instauração da investigação e a distorção de fatos como forma de tornar conveniente uma narrativa muito empregada numa época em que a “caça às bruxas” estava crescendo na Europa.

Stuart (1990) aponta que crimes diversos cometidos por ou em favor de mulheres muitas vezes eram associados à bruxaria e cita as descobertas de que, na Nova Inglaterra no século XVII, irregularidades na transmissão de propriedades tornavam mulheres herdeiras “efetivas ou potenciais de grandes riquezas” e esse desafio às normas causava ansiedade e medo, fazendo com que essas mulheres fossem acusadas. O estudo mostra que mulheres consideradas anômalas ao sistema se tornavam alvos fáceis, entre elas “mulheres incômodas e mulheres herdeiras”, no caso de Bathory poderia ser as duas coisas.

Ao contrapor fatos históricos com pontos da lenda, Bartosiewicz aponta, por exemplo, que o primeiro registro histórico que Bathory se banhava em sangue de suas vítimas foi feito quase um século depois da morte da condessa¹¹ e que dentre as condenações, nenhuma delas foi por conta de prática de feitiçaria ou bruxaria.

Também, apesar das histórias, nunca foi encontrado no castelo de residência de condessa qualquer objeto similar ao que era conhecido como *Iron Maiden*¹². Ademais, a autora pontua

¹⁰ Em termos sucintos, o Reino da Hungria (conhecido como *Royal Hungary*) formou-se no final do séc. XVI por reconhecimento dos Habsburgos e abrangia o principado da Hungria.

¹¹ O primeiro relato do famoso “banho de sangue” da condessa foi feito por Lászlo Turoczy (BARTOSIEWCZ, 2018).

¹² Instrumento de tortura forjado em ferro, também conhecido como “Donzela de Ferro”, o qual consistia em



que Bathory nunca confessou nenhum dos crimes a que foi imputada, que a pena foi se submeter ao cárcere dentro de seu próprio castelo, que todos os relatos da condenação se pautaram em testemunhas indiretas¹³ e que a condessa solicitou ao rei sua absolvição por inúmeras vezes.

A lenda da condessa Erzsébet Báthory, por outro turno, é recontada até os dias atuais e, como é comum nesse tipo de história, passou por inúmeras variações. Bartosiewicz reuniu algumas delas.

Segundo o levantamento feito por Bartosiewicz, Bathory alimentava diversos romances - inclusive homossexuais - frequentava orgias, praticava vampirismo e canibalismo e se interessava por feitiçaria. As torturas atribuídas à Bathory tiveram início em 1585, teria visto suas servas como um alvo fácil.

Em 1601, “a famosa feiticeira” Anna Darvulia, descrita como “uma besta selvagem no corpo de mulher”, teria se tornado guia e cúmplice da condessa e os crimes se tornaram ainda mais brutais. A pesquisadora relata a história do banho de sangue: a condessa viu nisso uma forma de rejuvenescimento e adotou rotineiramente a prática, indo atrás, cada vez mais, de vítimas mais jovens e mulheres nobres.

Essa imagem é alimentada na novela “A condessa sangrenta” escrita por Alejandra Pizarnik e ilustrada por Santiago Caruso. O livro é relevante por ser uma das histórias mais populares na atualidade sobre a condessa e por conter ilustrações marcantes, que foram inclusive objeto de análise por Ribeiro. De acordo com este autor:

uma câmara de ferro com lâminas acopladas para atingir pontos não letais de um indivíduo.

¹³ Testemunha indireta ou testemunha auricular - e, do inglês, “*hearsay*” - segundo Renato Brasileiro, é a “pessoa que não presenciou diretamente o fato delituoso, mas ouviu falar sobre ele. Como dito acima, em regra, a

Assim, reforçadas pelo mito de que Báthory era homossexual e de que se excitava ao torturar suas vítimas, algo que permeia toda a narrativa, as descrições de Pizarnik dão um caráter erótico à condessa e a suas práticas brutais. Basta observarmos a recorrência de expressões de cunho sexual na obra, entre elas, nua, lábios, sons, abraços e seios, em destaque nas citações anteriores. A própria escolha de “moças altas, belas e resistentes” (ibidem, p.17) para suas torturas desumanas e os tipos de martírios a que as submetia (a queima de papel embebido em óleo entre suas pernas, por exemplo) denotam a voluptuosidade da condessa cruel. [...]

Na obra escrita, a analogia entre a condessa e a Morte se explica também pelo desejo da protagonista em permanecer jovem: encarnando a própria morte, como haveria de morrer? Como bem aborda João Silvério Trevisan (2011, p. 59), em seu posfácio do livro, o desejo extremo da condessa pelo rejuvenescimento seria “uma versão tosca da engenharia erótica que a atualidade banalizou, com suas bolsas de silicone, próteses, implantes e operações plásticas que buscam, tal como ela, domar a velhice para superar a morte. (RIBEIRO, 2016. p. 173).

A pesquisa realizada por Bartosiewicz tem enorme relevância, sobretudo para este trabalho, pois nela foram identificados indícios de como muitas histórias em torno de uma figura histórica podem ser questionadas como verdade e a hipótese formulada pela autora é que havia uma intenção em enfraquecer, naquela época, uma figura feminina com muito dinheiro e poder que não saiu do estado de viuvez ou teve filhos. Por outro turno, no

testemunha depõe a partir de seu conhecimento pessoal sobre os fatos que ela foi chamada a comprovar; qualquer outro tipo de declaração é considerado testemunho indireto [...]. Testemunha que depusesse para dizer o que lhe contou, o que ouviu, sem apontar seus informantes, não deveria ser levada em conta”. (p. 771).



imaginário popular, a imagem de Lady Bathory como uma bruxa e vilã que além de má, é bela.

6. BRUXARIA NOS JOGOS: O FEMININO, O MÍTICO E O MAL

Segundo aponta Larocca (p. 24, 2021), citando De Laurentis, o gênero parte de uma pluralidade de processos e construções que coloca como “natural” determinadas funções dentro da sociedade. Como se vê, os papéis atribuídos à mulher na cultura *pop* pelo patriarcado foram desenvolvidos ao longo dos anos por influências culturais, sociais e religiosas. Seja a mulher submissa, a mulher instrumento da reprodução ou a mulher maligna, são ideias criadas a partir dos papéis atribuídos às mulheres.

Nesse passo, no cinema, a figura da bruxa se popularizou a partir da década de 1960 juntamente com a onda emancipatória feminista, sendo desde então recorrente a representação do feminino ligado ao Mal e ao demoníaco em tom não caricato. Nos filmes utilizados como referência por Larocca (p. 28, 2021), as bruxas possuem objetivos destrutivos e ao final são derrotadas ou por uma figura masculina, ou por uma personagem feminina marcada pela pureza, castidade e obediência, como em *A Maldição do Demônio* (*Black Sunday*, 1960), *A Cidade dos Mortos* (*Horror*

Hotel, 1960), *Bruxa - A Face do Demônio* (*The Witches*, 1966) e *The She Beast* (1966)¹⁴.

Não foi diferente nos jogos eletrônicos, sobretudo os de horror e survivor horror, embora o processo tenha sido mais tênue. Há a bruxa de Hemwick em *Bloodborne* e a Bruxa do Caos em *Dark Souls*, representadas por uma mistura de características femininas e animais. Outros jogos utilizam as bruxas como figura sensual com alinhamento neutro, como Yennefer de Vengerberg e Triss Merigold em *The Witcher* e Bayonetta nos jogos homônimos.

Embora alguns títulos de jogos eletrônicos reproduzam o aspecto cultural mapeado por Larocca nos filmes de terror, existem várias exceções. Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* existem as bruxas Koume e Kotake que ajudam Link, ou ainda, como uma figura amigável, tal como a bruxa Ranni de *Elder Ring*, afastando-se completamente da figura do mal feminino.

Muitos dos conteúdos produzidos para mídias como televisão, cinema e jogos exploram elementos da religião cristã como forma de contrapor o sagrado e o profano como elementos da narrativa. O diálogo dos jogos com o Cristianismo, a par da polêmica relação entre ambos, tem permeado narrativas principalmente em jogos de horror. Passemos,

¹⁴ A título de exemplo, cita-se dois: *A Maldição do Demônio*, de 1960 (*Black Sunday*, Itália), em que a sedutora bruxa chamada Asa, no dia de sua execução, promete vingança, e *A Bruxa - A Face do Demônio*, de 1966 (*The Witches*, Reino Unido), em que uma mulher gananciosa por beleza, vida longa e poder, comanda um

culto para assassinar uma jovem virgem e receber, assim, o que deseja. Embora essas representações tenham se tornado populares nessa época, antes mesmo disso o cinema já explorava a temática de bruxaria, como em *Häxan - A Feitiçaria Através dos Tempos*, de 1922 (*Häxan*, Suécia).



então, à análise específica da personagem Lady Alcina Dimitrescu.

7. RESIDENT EVIL: VILLAGE

A sequência de jogos *Resident Evil* estreou em 1996 e foi um marco na definição do gênero de *Survival Horror*¹⁵. Os três primeiros jogos¹⁶ se passam no interior dos Estados Unidos, na pequena *Raccoon City*, onde estariam sendo testadas variações de vírus como armas biológicas que transformam os infectados, humanos ou animais, em monstros mortos-vivos violentos.

A partir do quarto jogo a história se amplia para outros locais do mundo, desde então a história se adapta a cultura do local em que se passa a história. Com o avanço da qualidade de gráficos e de jogabilidade, o jogo ganha velocidade e se torna mais voltado à ação¹⁷. O jogo de número sete, *Resident Evil 7: Biohazard*, retoma o horror de sobrevivência de maneira inovadora na sequência, utilizando a perspectiva em primeira pessoa e uma atmosfera tensa, trazendo elementos já consagrados nas obras de terror da literatura e do cinema.

O oitavo jogo da série, foco deste estudo, chamado de *Resident Evil: Village* se passa em um vilarejo isolado do resto do mundo na Europa Oriental¹⁸ próximo a um castelo. Utilizando de personagens folclóricos europeus já conhecidos pelo mundo, o jogo apresenta sua versão de licanos, bruxas, vampiros e bonecas “possuídas”.

7.1 Lady Dimitrescu:

Tomando por referência o jogo *Resident Evil: Village*, marco deste estudo, o roteiro foi desenvolvido por Antony Johnston, consagrado profissional que também é responsável pela roteirização de jogos famosos como *Dead Space*. Em entrevista ao *The Resident Evil Podcast* (2021), o Johnston, um dos poucos ocidentais envolvidos na criação do jogo, informou que ao receber o convite para escrever a história do jogo, buscou referências nas histórias conhecidas de Erzsébet Bathory.

Os artistas responsáveis pela criação dos personagens foram Shinya Yoshimoto, Tsutomu Ohno - consagrado pelo trabalho de quase trinta anos na Capcom e, principalmente, em jogos de luta da desenvolvedora - e Hirofumi Nakaoka. Num geral, não é possível encontrar muita informação sobre o trabalho

¹⁵ Vide as informações no site oficial da CAPCOM. In: RESIDENT EVIL PORTAL. History: REviewing Resident Evil. Disponível em: <https://game.capcom.com/residentevil/en/about-portal.html>. Acesso em: 2 dez. 2022.

¹⁶ Considerando, para esse estudo, apenas a série principal de jogos. A franquia conta com diversos jogos spin off, além de séries e filmes.

¹⁷ As informações foram retiradas do jogo e do site oficial do jogo. RESIDENT EVIL 4. Japão: CAPCOM, 2005.

Jogo eletrônico; RESIDENT EVIL. Resident Evil 4. Disponível em: <https://residentevil.com.br/resident-evil-4/>. Acesso em: 2 dez. 2022.

¹⁸ Informações obtidas do jogo e do site oficial do jogo. RESIDENT EVIL VILLAGE. Japão: CAPCOM, 2021. Jogo eletrônico; RESIDENT EVIL. Resident Evil Village. Disponível em: <https://www.residentevil.com/village/pt-br/>. Acesso em: 2 dez. 2022.



destes profissionais na internet além daquilo que é, efetivamente, creditado oficialmente nos jogos.

Há, contudo, uma entrevista concedida à IGN (2021), na qual pessoas envolvidas no desenvolvimento do jogo trouxeram algumas informações sobre o processo criativo. Ela reúne uma série de fetiches de nicho para deixar o jogo ainda mais sedutor aos olhos dos jogadores, e o jogo brinca com essa fantasia de colocar as pessoas diante do risco de serem dominadas por uma mulher com tanta presença.

A personagem do jogo possui cabelos pretos curtos, pele esbranquiçada, alta estatura, olhos dourados e fisionomia corpulenta, cujos busto e quadril são protuberantes. Utiliza um chapéu preto e um suntuoso vestido branco que acentua partes do corpo. Além de bruxa, é uma vampira com sede em machucar pessoas.



Figura 2: Lady Dimitrescu.

Fonte: CAPCOM (2021)¹⁹.

Na história, Dimitrescu, a última herdeira de sua linhagem, vive em uma fortaleza medieval junto com suas três filhas, as vampiras Bela, Daniela e Cassandra, as quais

foram, no passado, garotas virgens. Um dia, ela cedeu seu corpo para servir de hospedeira do parasita **Cadou**, que acabou dando à Alcina poderes sobrenaturais. Isso mostra a ambição da personagem em ser algo ainda maior do que ela já era, o que serve de fundo para a sua vilania.

São muitos paralelos que podem ser construídos na associação das duas personagens. Assim como Bathory, Dimitrescu possui relevante poder aquisitivo, residência própria cercada de luxos, não tem filhos legítimos e é cercada de aspectos sombrios e misteriosos. Também são conhecidas por seduzirem garotas virgens e assassiná-las, além de serem belas, atraentes e usarem isso para atrair as vítimas.

Apesar disso, o mercado aceitou bem a vilã. Chegou a ser, inclusive, considerada como a personagem mais icônica dos jogos em 2021 (NIGHTINGALE, 2021). Dimitrescu reúne mensagens de como uma mulher bonita com poder aquisitivo e poder pode representar perigo, repetindo o que a cultura *pop* e os filmes de horror a partir dos anos 1960 já vem mostrando. Não se ignora o impacto que a vilã causou nos jogos, mas o que se apresenta para reflexão é como o reforço dessas características em um jogo tão popular acaba reforçando uma cultura de preconceito e conservadorismo, que é prejudicial para o mercado saudável de consumo de jogos.

CONCLUSÃO

¹⁹ Disponível em: <https://t2.tudocdn.net/632034?w=1920>. Acesso em 09 fev. 2023.



A pesquisa, partindo da relação entre Lady Dimitrescu e Lady Bathory, buscou entender os aspectos por trás dos mitos em torno da figura histórica e como isso influenciou a criação da personagem do jogo. Assim como Bathory era conhecida pela beleza em sua época e isso era, supõe-se, utilizado para atrair suas vítimas, as características visuais de Dimitrescu atraíram grande atenção do público e fizeram dela uma das vilãs mais icônicas do jogo.

A representação de Dimitrescu, assim como a ideia que se tem de Bathory, contudo, não deixa de reforçar estereótipos femininos constantemente explorados nas mídias de horror, que é o de uma mulher atraente, normalmente branca, independente, sem um companheiro conjugal vivo, que utiliza a sensualidade como personalidade e está perseguindo objetivos que conflitam com a moral cristã e a religiosidade.

É uma construção de personagem utilizada repetitivamente pela indústria do entretenimento, seja em livros, filmes, quadrinhos e até séries. Não à toa, foi trazida também para o universo dos jogos dos gêneros terror e horror. O que se questiona, com este trabalho, é como, a partir da identificação do padrão, a indústria dos videogames ousa pouco em perseguir novas fórmulas e inovar no gênero.

Para futuras pesquisas, sugere-se a análise de outros títulos de jogos de terror e horror, dentro ou fora dos videogames, traçando recorte não apenas temporal, mas também social e cultural em relação aos países em que esses títulos são produzidos e lançados, para averiguar se o problema identificado na pesquisa se repete, sobretudo na manutenção da construção dos arquétipos debatidos.

Referências

BARTOSIEWICZ, A. Elisabeth Báthory - a true story. In: **Review of Historical Sciences** 2018, Vol. XVII, n. 3. Disponível em: <https://przeglad.uni.lodz.pl/wp-content/uploads/2019/03/PNH2018nr3.04.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2022.

Biblia.com.br. O cristão e o videogame: orientações e esclarecimentos para o cristão em relação ao uso do videogame. Disponível em: <https://biblia.com.br/perguntas-biblicas/o-cristao-e-o-videogame/>. Acesso em: 20 jul. 2022.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2010.

BROWN, Peter. **Corpo e Sociedade: o homem, a mulher e a renúncia sexual no início do Cristianismo**. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena. 21ª edição. 2003.

CARRUTHERS, Marry. **Terror, horror and "the fear of God"**. In: 'Truthe is the beste': A Festschrift in Honour of A.V.C. Schmidt, ed. Nicolas Jacobs and Gerald Morgan. Oxford: Peter Lang. 2014. P. 17-36.

EHRENREICH, Barbara; ENGLISH, Deirdre. **Witches, Midwives and Nurses: A History of Women Healers**. 2ª Edição. Nova York: Feminist Press, 2010.

ESTEREÓTIPO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 29 jan. 2023.



FUNARI, Pedro Paulo. **Grécia e Roma**. São Paulo: Contexto, 2002.

CAVENDISH, Richard. Death of Countess Elizabeth Bathory. In: **History Today**. 2014. Disponível em: <https://www.historytoday.com/archive/months-past/death-countess-elizabeth-bathory>. Acesso em: 20 jan. 2023.

HIRSCH, Linda. The role of Christianity in the (non-)use of multiplayer first-person shooter games. Disponível em: http://www.lindahirsch.de/uploads/1/1/6/8/116853697/linda_hirsch_finalassignment.pdf. Acesso: 24 out. 2022.

KIM, Matt. How Capcom designed Resident Evil Village's Lady Dimitrescu, and why she's so big online. 2021. IGN. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/resident-evil-village-capcom-interview-lady-dimitrescu-tall-vampire>. Acesso em: 24 out. 2022.

KRAMER, Heinrich; SPRENGER, James. **O Martelo das Feiticeiras: *Malleus Maleficarum***. Trad. Paulo Fróes. 18a edição. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 2005.

LAROCCA, Gabriela Müller. **Do Malleus Maleficarum ao cinema de horror: a tradição do mal feminino e da mulher-bruxa em filmes da década de 1960**. Tese (Doutorado em História). Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná. Orient. Ana Paula Vosne Martins. Curitiba, 2021.

LIMA, Renato Brasileiro de. **Manual de processo penal**: volume único. 8. ed. rev., ampl. e atual. Salvador: Ed. JusPodivm, 2020.

NewZoo. Global Games Market Report: The VR & Metaverse Edition. 2021.

NIGHTINGALE, Ed. 2021 in review: **Lady Dimitrescu - Icon of the year**. 2021. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/lady-dimitrescu-icon-of-the-year>. Acesso em: 24 out. 2022.

Pew Research Center. The changing global religious landscape. 2017. Disponível em: <https://www.pewforum.org/2017/04/05/the-changing-global-religious-landscape/>. Acesso em: 20 jul. 2022.

PIMENTEL, Maria Emília Helmer. Agostinho de Hipona: o matrimônio, o sexo e a privação do prazer. In: **Caderno de Anais do Iº Colóquio Internacional de Mobilidade Humana e Circularidade de Ideias**, Vitória. Caderno de Anais. Vitória: 2016, p. 160-169.

RADCLIFFE, A.; BALIEIRO, M. DO SOBRENATURAL NA POESIA. **Prometheus - Journal of Philosophy**, v. 11, n. 31, 5 Dec. 2019.

RESIDENT EVIL PORTAL. **History: REviewing Resident Evil**. Disponível em: <https://game.capcom.com/residentevil/en/about-t-portal.html>. Acesso em: 2 dez. 2022.

RESIDENT EVIL. Resident Evil 4. Disponível em: <https://residentevil.com.br/resident-evil-4/>. Acesso em: 2 dez. 2022.

RESIDENT EVIL. Resident Evil Village. Disponível em: <https://www.residentevil.com/village/pt-br/>. Acesso em: 2 dez. 2022.

RESIDENT EVIL 4. Japão: CAPCOM, 2005. Jogo eletrônico.

RESIDENT EVIL VILLAGE. Japão: CAPCOM, 2021. Jogo eletrônico.

RIBEIRO, E. S. **Alejandra Pizarnik e a Condessa Sangrenta**: uma análise do simbólico nas ilustrações góticas de Santiago



Caruso. Recurso eletrônico. Revista Galáxia n. 31, p. 168-181, abr. 2016.

SUPERSTIÇÃO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 29 jan. 2023.

STUART, Clark. **Pensando com Demônios: A Ideia de Bruxaria no Princípio da Europa Moderna**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

The Resident Evil Podcast. Episode 70: Interview with Antony Johnston. Jun/2021. Disponível em: <https://projectumbrella.podbean.com/e/episode-70-interview-with-antony-johnson/>. Acesso em: 20 jul. 2022.

THORUP, Mikkel. **Terror as terror: the return of fear and horror?** In: Borderlands E-Journal. Vol. 10, n. 3, 2011.

WAGNER, Rachel. First-person shooter religion: algorithmic culture and inter-religious encounter. In: **CrossCurrents**. University of North Carolina Press. Vol. 62, n. 2 (jun 2012), P. 181-203.

WAGNER, Rachel. Video games and religion. Oxford Handbooks. Recurso Online. 2015.

Como citar este artigo:

FANTINI, Laiane M. C.; ROCHA, Izabela Louzada A. De Condessa Bathory à Lady Dimitrescu: a representação da vilania feminina nos games influenciada pelo conservadorismo cristão. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.8, jul.-dez. 2022, p. 14-29.

Anna Luiza Diniz Felipe

Anna Luiza Diniz Felipe, licenciada em Letras e pós-graduada em Língua Portuguesa, UNIFEOB - São João da Boa Vista e graduada em Biocombustíveis pelo IFSP - Matão.

Email: annadiniz@gmail.com.

Michele Delbon Silva

Mestre em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e licenciada em Letras pela UNISEB - Araraquara.

Email: micheledelbon@gmail.com.

FULLMETAL ALCHEMIST E A EVOLUÇÃO DO HERÓI NA SALA DE AULA: Uma proposta de uso do anime como complemento pedagógico nas aulas de Química no Ensino Médio

Resumo: Provavelmente o maior desafio do professor em sala de aula, no cenário pós-pandêmico, seja manter os alunos interessados em meio a tantos estímulos midiáticos externos. Neste contexto, o trabalho propõe um plano de ensino utilizando o anime *Fullmetal Alchemist* e seu protagonista Edward Elric como mascote, mostrando seu crescimento e evolução para promover a alfabetização científica, amplificando os conhecimentos de Química do 1o ano do Ensino Médio, pautado pelas competências e habilidades da BNCC e pela abordagem da afetividade de Henri Wallon, de modo a tornar o ambiente de aprendizado envolvente e estimular o engajamento dos alunos.

Palavras-chaves: Química; Ensino Médio; anime; BNCC.

FULLMETAL ALCHEMIST AND THE EVOLUTION OF THE HERO IN THE CLASSROOM: A proposal for using anime as a pedagogical complement in High School chemistry classes

Abstract: Probably the biggest challenge for teachers in the classroom, in the post-pandemic scenario, is to keep students interested in the midst of so many external media stimuli. In this context, the work proposes to elaborate a teaching plan using the anime *Fullmetal Alchemist* and its protagonist Edward Elric as a mascot, showcasing his growth and evolution to promote scientific literacy, expanding the knowledge of Chemistry in the 1st year of High School, based on skills and abilities from BNCC and on Henri Wallon's affectivity approach, in order to create a pleasant learning environment and encourage student engagement in tasks.

Keywords: Chemistry; High school; anime; BNCC.

Submissão: 24/10/2022

Revisão: 31/07/2023

Aprovado: 31/08/2023

Publicação: 30/09/2023



1. INTRODUÇÃO

Uma das maiores dificuldades relatadas por professores em sala de aula é manter o interesse dos alunos por assuntos relacionados à escola. Ainda mais no período pós-pandemia do COVID-19 que estamos vivendo, no qual as mídias digitais tornaram-se definitivamente presentes no dia a dia escolar, após terem sido inseridas na modalidade de ensino remoto. Atividades que envolvem tais mídias têm sido, desde então, uma realidade para parte dos professores e alunos, tanto na educação básica quanto no ensino superior.

Com o professor cada vez mais disputando a atenção e o interesse dos alunos com redes sociais de vídeos curtos, como Kwai e Tik Tok, trabalhar pedagogicamente com o uso de vídeos e animações pode ser uma alternativa instigante aos métodos tradicionais de ensino.

Tanto as práticas pedagógicas quanto a construção de conhecimento no campo das Ciências estão em constante mudança, ainda que este último caminhe de uma forma mais dinâmica.

Quando falamos do ensino de Ciências no Ensino Médio, encaramos a dificuldade do professor ensinar e do aluno aprender por conta de defasagens em etapas anteriores. De fato, no ensino de Ciências há necessidade, segundo Wilsek (2010) de “um pluralismo metodológico que considere a diversidade de recursos pedagógico-tecnológicos disponíveis e a amplitude de conhecimentos científicos a serem abordados na escola”, e é exigido dos docentes que se mantenham atualizados conforme novos conhecimentos são consolidados e conforme as necessidades dos diversos perfis de alunos (Amestoy; Boton, 2022).

É fundamental que se busque motivar os alunos de diversos meios socioculturais, para que reduzir o fracasso escolar e estabelecer a relação entre a construção do conhecimento científico e o processo ensino-aprendizagem das ciências no Ensino Médio. A motivação é um fator determinante na busca do conhecimento, visto que aprender envolve muitas vezes o querer, o gosto e a necessidade pelas informações (Vasconcelos, 1992). Para Santos (2008), a motivação, o interesse, a habilidade de compartilhar experiências e interagir contribuem para a aprendizagem e para gerar novos

padrões comportamentais, podendo aumentar o interesse pela matéria e conseqüentemente o entusiasmo em relação ao aprendizado, levando e resultados positivos nas avaliações e então retroalimentando o processo.

Nesta perspectiva das vivências digitais dos alunos, a educação para as mídias virtuais visa à sua autonomia crítica, a valorização do diálogo e da reflexão e possui como objetivo geral a educação para a cidadania (Fantin, 2007).

A educação para as mídias vai ao encontro das práticas que envolvem a alfabetização científica, um “conceito contemporâneo, que reflete o pensamento crítico das pessoas em relação ao entendimento sobre o domínio básico das ciências e sua utilização”, e, por extensão, o letramento científico, que pousa na reflexão sobre as aplicações dos avanços científicos para o desenvolvimento da sociedade. Tais conceitos muitas vezes são considerados sinônimos e interdependentes por diversos autores, de acordo com os estudos de Sasseron e Carvalho (2011).

Por meio da difusão da informação científica através das mídias, é trazida uma nova forma de pensar as ferramentas da educação em prol do aluno, cabendo o uso de recursos como, por exemplo, o uso dos mangás e o animes como complemento pedagógico.

1.1. WALLON E A CULTURA DOS MANGÁS E ANIMES: POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS

No Japão, o hábito de leitura de mangás acompanha a vida dos japoneses desde a alfabetização escolar até a carreira profissional: por meio deles aprende-se a ler, escrever, cozinhar, entender os aspectos da cultura japonesa e do mundo inteiro (Luyten, 2001). A animação japonesa, na maioria das vezes oriunda de um mangá, costuma ter como característica mais marcante seu estilo de desenho. Nela são encontrados personagens de olhos enormes e desproporcionais ao restante do rosto, que apresenta bocas e narizes pequenos. As expressões exageradas são ricas em detalhes e tem os olhos avantajados bastante expressivos, estilo definido por Osamu Tezuka, considerado o “deus do



mangá”, cujo traço inspirou os mangás e as animações oriundas deles (Borges, 2008).

As séries de TV animadas do Japão oriundas dos mangás, também chamadas de anime, possuem um grande público no Ocidente, sobretudo composto por jovens, devido à sua popularização na internet. Esta modalidade de animação está intrinsecamente ligada à realidade de muitas crianças, adolescentes e mesmo adultos, tendo em vista a popularidade de eventos temáticos onde estes expoentes da cultura japonesa são as estrelas (Castanheira, 2012).

A discussão sobre o uso de animes como recurso didático, não é algo novo, pois vem sendo defendido em diversos trabalhos na literatura como veremos a seguir. No trabalho de Moraes e Silva (2021), os autores ressaltam que animações japonesas são ferramentas pertinentes para a aprendizagem, devido à familiaridade dos jovens com a linguagem utilizada nos animes.

Para Mancuso (2010) a principal característica dos mangás e animes “é a capacidade de fazer as pessoas mergulharem nas histórias, transparecendo suas emoções e sentimentos e encantando os leitores e espectadores”, portanto, essas mídias que são parte do universo do interesse de muitos alunos adolescentes podem ser utilizadas em sala de aula como uma ferramenta pedagógica (Mancuso, 2010).

Segundo Secco e Teixeira (2008), os desenhos animados podem funcionar como ferramenta pedagógica, “podendo fazer uma conexão entre o cotidiano dos alunos e o conteúdo a ser desenvolvido, tornando a aula mais envolvente e aumentando as possibilidades de interação entre professores e alunos”, muitas vezes com mais eficácia em atingir o público-alvo do que um filme ou um documentário, por exemplo.

Durante um ano escolar, os alunos devem assimilar vários assuntos distintos, que raramente convergem para a interdisciplinaridade no ensino tradicional, de modo que assuntos importantes sejam vistos de maneira superficial. Em uma conjuntura interdisciplinar, mangás e animes são ótimos apoios pedagógicos, pois com eles é possível trabalhar conceitos de Linguagens, História, Ciências da Natureza, Sociologia, Filosofia, entre outros, de forma a deixar de lado conteúdos

engessados e fechados em sua própria disciplina. Tanto os mangás quanto os animes relacionam-se com os alunos de modo que se constitui em um espaço para o desenvolvimento do lúdico, servindo para as interações, as descobertas, investigações acerca das informações veiculadas. “Muito além de confundir ficção e realidade, auxilia o aluno no desenvolvimento intelectual e emocional” (Boynard, 2004).

No que diz respeito ao desenvolvimento intelectual e emocional dos alunos, imprescindíveis para o processo de ensino-aprendizagem, este artigo pretende utilizar a concepção do psicólogo francês Henri Wallon (1879-1962) que parte do princípio de que a aprendizagem deve ser perpassada pela afetividade. A Teoria da Afetividade de Wallon, nesse sentido, serve para questionarmos qualquer forma de ensino que não leve em consideração a compleição afetiva, social e política da educação, onde “todas as crianças, sejam quais forem suas origens familiares, sociais, étnicas, tem direito igual ao desenvolvimento máximo que sua personalidade comporta” (Lakomy, 2003), ou seja, que provoque emoções nos alunos a fim de que o conteúdo seja tratado com entusiasmo por eles.

A concepção de Wallon faz menção à afetividade, a cognição e os níveis biológicos e socioculturais agindo de forma integrada e também traz contribuições para o processo ensino-aprendizagem ao mesmo tempo em que valoriza a relação professor-aluno e a escola como elementos fundamentais no processo de desenvolvimento pessoal. Destacando como o conjunto funcional afetivo influencia o meio social e afeta o cognitivo, Wallon (1986) aponta que:

[...] a coesão de reações, atitudes e sentimentos, que as emoções são capazes de realizar em um grupo, explica o papel que elas devem ter desempenhado nos primeiros tempos das sociedades humanas: ainda hoje são as emoções que criam um público, que animam uma multidão, por uma espécie de consentimento geral que escapa ao controle de cada um (Wallon, 1986, p. 146)

A teoria walloniana representa um marco importante no pensamento pedagógico, pois até então, a afetividade era pouco considerada no processo educativo. Segundo Wallon, podemos



compreender a afetividade de forma abrangente, como um conjunto funcional que emerge do orgânico e adquire uma forma social na relação com o outro e que é uma dimensão fundante na formação integral do indivíduo.

A aprendizagem, portanto, de acordo com o psicólogo, deve ser repleta de interações sociais, trocas e formação de vínculos, intermediados pela compreensão do papel da afetividade e suas implicações. Isso pressupõe uma educação orientada para o desenvolvimento afetivo, social e intelectual de forma integrada, capaz de gerar processos que criem mecanismos de compreensão, aceitação, negação, assimilação, defesa ou administração das sensações e sentimentos desencadeados.

Este trabalho e o projeto que nele é descrito, foi construído com base em uma proposta que utiliza o anime Fullmetal Alchemist, cujo protagonista é o garoto Edward Elric, como tema central das aulas de Química. O conjunto de atividades, posteriormente explanadas, envolve Edward Elric presente como mascote da turma. A mascote terá a função de criar uma ponte entre as funções afetivas dos alunos e os conhecimentos da Química que são abordados em momentos específicos do anime. Tais excertos mostram a evolução do personagem desde a fase onde ele aparece como criança até a etapa final na qual Edward é um jovem adulto. E, para cada nova etapa, ou unidade de aprendizagem, Edward evoluirá e ampliará suas habilidades, assim como os alunos ampliarão seus conhecimentos na área correspondente da Química.

1.1.1 FULLMETAL ALCHEMIST

Gêneros diferentes de animação possuem estilos próprios, conforme Luyten (2001). A série animada Fullmetal Alchemist, de acordo com a categorização destes gêneros, pertence ao gênero shounen, ou seja, destinado a jovens de 13 a 18 anos, marcado por traços mais grossos e simples, linhas de ação, hachuras, físicos musculosos e ação. Embora por definição seja destinado ao público masculino, não fazemos aqui esta distinção, visto que esta classificação serve apenas para a publicação dos mangás em revistas específicas de

cada categoria e não é exclusiva de um público ou mesmo destinada a uma só demografia (Luyten, 2001). A faixa etária à qual o anime se destina, ou seja, o público adolescente, contempla o intervalo de idade dos alunos do Ensino Médio, foco deste artigo.

Fullmetal Alchemist, ou “Hagane no Renkinjutsushi” no original, é um mangá escrito e ilustrado pela mangaká (autora de mangás) Hiromu Arakawa. A obra de Arakawa foi publicada mensalmente no Japão pela revista Montly Shounen Gangan de agosto de 2001 a junho de 2010, contendo 108 capítulos que foram mais tarde compilados em 27 episódios. Também, na data da produção deste artigo, a animação para a TV está disponível na plataforma de streaming Crunchyroll. No serviço é possível encontrar tanto a primeira animação da série de mangás, denominada Fullmetal Alchemist (2003), como também a série Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009), ambas produzidas pelo estúdio Bones.

A ambientação de Fullmetal Alchemist é composta por elementos de cenário que remetem a um período no nosso mundo pré-revolução industrial europeia, porém com avanços tecnológicos, como o rádio, que ocorreram após esta época. No entanto, a alquimia, como eram nomeados os conhecimentos químicos na Idade Média no nosso mundo, e que no mundo de FMA permite à humanidade realizar atos considerados mágicos, convive em harmonia com a tecnologia, o que torna difícil localizar a história pontualmente em um momento em nosso mundo.

A narrativa nos mostra então os irmãos Elric, Edward, o mais velho, e Alphonse, o mais novo, (Figura 1) ambos em busca da pedra filosofal para restaurarem seus corpos após realizarem uma desastrosa e proibida técnica de alquimia para tentar ressuscitar a própria mãe.



Figura 4: Legenda. Fonte: (seguir as normas da ABNT).

É através destes dois personagens que o leitor ou espectador, uma vez que a série é um mangá e também um anime, conhece o universo e as leis da alquimia conforme estes percorrem toda a jornada do herói em busca da pedra filosofal. Conforme os capítulos ou episódios passam, aprendemos através dos irmãos os princípios e conceitos da alquimia, conceitos estes precursores dos princípios da química.

Hiromi Arakawa traz conceitos químicos, tais como Lei de Lavoisier, reações químicas, balanceamento de equações químicas, entre outros, na maioria de seus episódios, onde quase sempre as personagens se utilizam desses conhecimentos para resolver situações.

De acordo com pesquisas da Google Trends e Parrot Analytics (EPICDOPE, 2020), o Brasil está entre os 5 países no mundo onde mais se consome animações japonesas e a faixa etária a partir dos 13 anos, justamente o público-alvo de Fullmetal Alchemist. Objetivando angariar a atenção dos alunos desta faixa etária e aproveitar a popularização desse formato de mídia, o projeto traz uma sugestão de abordagem lúdica para o ensino de química no formato de planos de aula através da utilização de episódio do animê e da inserção da mascote Edward Elric em seus estágios de evolução. Desta forma, espera-se que educadores, que procuram novos rumos para suas práticas, encontrem nesta proposta um meio facilitador para a abordagem de conceitos do componente curricular de Química, proporcionando melhor compreensão e contextualização.

Com respeito à interdisciplinaridade, a proposta pedagógica do presente trabalho projeto também inclui conceitos de História e Filosofia, no que se relaciona à própria história da Química, partindo dos alquimistas e seus princípios filosóficos e científicos da transmutação de elementos até os avanços desta ciência nos dias de hoje e discussões e reflexões acerca de seus impactos, como parte do processo de alfabetização científica, já abordado anteriormente.

2. AS CIÊNCIAS DA NATUREZA E A ALFABETIZAÇÃO CIENTÍFICA PELO VIÉS DA BNCC

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular), implementada em 2017 pela Resolução CNE/CP nº 2 e inserida ao longo das etapas da Educação Básica, é um documento normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica e tais habilidades, desde a data da implantação do documento, precisam ser referenciadas nos planos de aula elaborados por professores em todo o país (Brasil, 2018).

O presente artigo direciona seu foco para o ensino e aprendizagem de uma das grandes áreas de conhecimento abordadas pela BNCC, que é a Área das Ciências da Natureza e suas Tecnologias, nos quais as disciplinas Química, Física e Biologia foram condensadas nas chamadas Competências Específicas, como na descrição da Competência Específica 1, que engloba uma grande parte dos conhecimentos da Química:

Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e/ou global (Brasil, 2018).

A compreensão da Química, que é o campo das Ciências da Natureza no qual este artigo se debruça, está intimamente relacionada com o desenvolvimento histórico e científico da



humanidade. Interligam-se a ela, ao longo da história, contextos sociais, políticos, culturais, religiosos, filosóficos e tecnológicos (Matthews, 1995). Sasseron e Carvalho (2011) percebem que muitas discussões e preocupações sobre o ensino de Ciências permanecem as são as mesmas, mesmo com o passar das décadas: contribuir para a construção de “benefícios práticos para as pessoas, a sociedade e o meio ambiente” por meio de um ensino que objetive a formação cidadã com o domínio e o uso de conhecimentos científicos (Sasseron; Carvalho, 2011)

No entanto, dados alarmantes sobre a alfabetização científica dos alunos aparecem quando o assunto é a análise de material acadêmico ou mesmo textos de divulgação científica, como aponta Matthews (1995). O analfabetismo científico é uma evidência que os alunos não compreendem os conceitos científicos, justamente pelo fato de que não conseguem relacionar e interpretar a Ciência como fruto de uma construção humana, logo a alfabetização científica torna-se importante para desenvolver habilidades e tomadas de decisão e compreensão da química no mundo e na vida do estudante.

No entanto, a BNCC tem sido alvo de críticas como derivada de interesses burgueses, tecnicistas e neoliberais, como já apontava Moradillo que

O neoescolanovismo, o neotecnicismo e ideias pós-modernas assumiram o protagonismo das discussões acerca do papel da Escola, gestão, formação de professores, currículo etc. Os termos “aprender a aprender”, “professor reflexivo”, “professor pesquisador”, “competências/habilidades” ganham força e materialidade ao orientarem a construção dos novos documentos oficiais que viriam a regulamentar o ensino no Brasil” (Moradillo, *apud* Alvim, 2010, p.13.)

e também discutido por Alvim (2019), que afirma que

o Ensino de Química na BNCC está reduzido a temáticas esvaziadas de conteúdos científicos, não é referenciado por pesquisas ou materiais, desconsidera a importância da Experimentação e da História e Epistemologia [...] tem por objetivo maior aprofundar as desigualdades na

Educação e atender aos interesses do empresariado da Educação e da nova formatação do mercado de trabalho (Alvim, 2019).

A partir do próprio documento da BNCC, no que tange aos Direitos de Aprendizagem e Competências Gerais, foi evidenciado que ela estabelece:

[...] ao longo do Ensino Fundamental, a área de Ciências da Natureza tem um compromisso com o desenvolvimento do letramento científico, que envolve a capacidade de compreender e interpretar o mundo (natural, social e tecnológico), mas também de transformá-lo com base nos aportes teóricos e processuais da ciência. Em outras palavras, apreender ciência não é a finalidade última do letramento, mas, sim, o desenvolvimento da capacidade de atuação no e sobre o mundo, importante ao exercício pleno da cidadania (Brasil, 2018, p. 321, grifos originais da obra).

É importante mencionar que a BNCC utiliza apenas o conceito de letramento científico, e não alfabetização científica, e, apesar de conceituá-lo como “a capacidade de compreender e interpretar o mundo e de transformá-lo com base nos aportes teóricos e processuais da ciência” (Brasil, 2018), não exemplifica quais ações e condições são necessárias para que as escolas e os professores possam efetuar-lo. Além disso, é possível observar uma contradição: priorizando o ensino baseado em competências e habilidades, em detrimento dos conteúdos científicos, a BNCC, no documento para o Ensino Fundamental, evidencia quais resultados são esperados, quando diz que: “apreender ciência não é a finalidade última do letramento, mas, sim, o desenvolvimento da capacidade de atuação no e sobre o mundo” (Brasil, 2018, p. 321).

A partir daí, Branco (2018) levanta o questionamento: Como se pode pensar em alfabetização ou letramento científico quando apreender ciência é relegado a segundo plano? “Nesse sentido, a BNCC traz uma ideia de que a atuação no e sobre o mundo é uma habilidade dissociada dos próprios conhecimentos científicos – que deveriam ser o ponto de partida” (Branco *et al.*, 2018). A autora ainda afirma que “a BNCC enfatiza e valoriza as competências e habilidades em



detrimento dos conteúdos - que são esvaziados ou secundarizados pela mesma. Desse modo, não apresenta perspectivas claras de que contribuirá para a formação emancipatória dos indivíduos, nem para uma educação científica equitativa”.

À luz deste documento, que, ao mesmo tempo que propaga o discurso de que a educação deve ser justa, equitativa, inclusiva e democrática, não trata as Ciências com o rigor que lhes é devido, como considerar que esta abordagem da BNCC torne possível o caminhar em direção a um país desenvolvido econômica e socialmente, se tal percurso está profundamente ligado ao desenvolvimento científico e tecnológico? De acordo com Pereira (2006) “o desenvolvimento na economia resulta de uma estratégia nacional que combine recursos disponíveis e instituições, motivando e orientando a investir e inovar - sobretudo na Educação, Ciência e Tecnologia”.

Para amenizar as perdas conceituais sofridas pelos alunos, é necessário, portanto, projetar planos de ensino, mesmo dentro da BNCC, e apesar dela, que aprofundem os conceitos das disciplinas, ao mesmo tempo, trazendo-os para perto dos interesses do aluno e gerando engajamento em relação à matéria, que é ao que este artigo se propõe. Dessa forma, é possível democratizar os conceitos científicos, de forma a minimizar a defasagem conceitual que aparece tão em evidência ao momento em que o aluno do Ensino Médio deseja ingressar no Ensino Superior.

2.1. O percurso da química e sua relação com Fullmetal Alchemist

A Química é a ciência que estuda os elementos representantes da matéria e suas diferentes transformações. O domínio de seus processos está atrelado à evolução da humanidade, desde as primeiras civilizações como os mesopotâmicos e egípcios. A Química, como conhecemos hoje, deriva dos estudos dos chamados alquimistas da Idade Média, cujos conhecimentos eram permeados por conceitos dos campos da Filosofia, Teologia, Astronomia, entre outros, envolvidos por uma aura de misticismo, com questões acerca da compreensão da alma e da

transmutação de elementos. As aspirações mais conhecidas dos alquimistas eram a busca pela Pedra Filosofal, que transformaria metais menos nobres em ouro e o Elixir da Longa Vida. Destas práticas, originou-se o chamado o método científico, consagrado por Boyle e Lavoisier, considerados os “pais da Química” (Dias, 2023).

Cabe aqui enfatizar que matéria e energia, termos mencionados na descrição da Competência 1 da BNCC, são dois conceitos essenciais, tanto para os antigos alquimistas em suas transmutações, quanto para os cientistas modernos em experimentos, por exemplo, de fusão e fissão nuclear.

O projeto pedagógico Fullmetal Alchemist pretende trazer para o mundo do aluno, através do interesse na cultura pop dos animes e mangás, o interesse para as áreas científicas, de forma que ele tenha contato com o histórico da Química, e compreender que os saberes que se fundamentam no conhecimento produzido pelos pesquisadores que vieram antes e podem agregar a futuros pesquisadores na construção de novos saberes, contribuindo para que se diminua a defasagem e o analfabetismo científicos.

A inserção da História da Química possibilita, deste modo ao discente, a compreensão do desenvolvimento do processo dessa Ciência como apontam Oki e Moradillo (2008). Uma das principais razões pelas quais os discentes não compreendem a Química se deve ao fato, destes não verem lógica em estudar estes conceitos científicos, entendendo-a como uma Ciência complexa e afastada de sua realidade.

Este fato se dá justamente pela ausência de reflexão dos alunos sobre a natureza, origem e contexto histórico da Química no desenvolvimento da sociedade, de modo a perder a capacidade de refletir sobre ela de forma global e humanística e gerando grande desmotivação dos estudantes em relação ao estudo da Ciência, apesar de estarem cada vez mais conectados com as tecnologias atuais (Matthews, 1995). O pesquisador defende ainda, que a inserção da História da Ciência no currículo possui um relevante potencial didático,



possibilitando um aprendizado com uma compreensão mais sistemática e relevante da natureza da Ciência.

Muitas vezes, o ensino do histórico da Química não é abordado em aula por falta dos tópicos em apostilas e livros didáticos, no entanto, um dos objetivos do trabalho visa inserir o aluno neste contexto histórico como atividade preliminar, pois o conceito de “alquimista” precede o de cientista. Alquimistas famosos, como Nicolau Flamel, Paracelso, Saint Germaine e a própria figura do alquimista como mestre das artes místicas tornaram-se ícones da cultura pop, como no anime Fullmetal Alchemist. Inclusive, um dos pontos de articulação com História e Alquimia, em termos inter ou transdisciplinares, localiza-se na própria genealogia do protagonista: Edward é filho de Trisha Elric e Van Hohenheim. “Hohenheim” é uma atribuição homônima do pai de Edward com o sobrenome do famoso alquimista Paracelso, cujo nome de batismo é Philippus Aureolus Theophrastus Bombastus von Hohenheim (1493-1541) (Encyclopaedia, 2023), conforme observamos nas Figuras 2 e 3, respectivamente. Essa relação pode ser um ponto de partida para conversas sobre como o enredo do anime foi projetado para associar de forma icônica aspectos históricos da Alquimia.



Figuras 2: Foto da família Elric-Hohenheim. Fonte: Crunchyroll.



Figuras 3: Retrato do alquimista Paracelso, homônimo do pai de Edward e Alphonse. Fonte: Britannica.

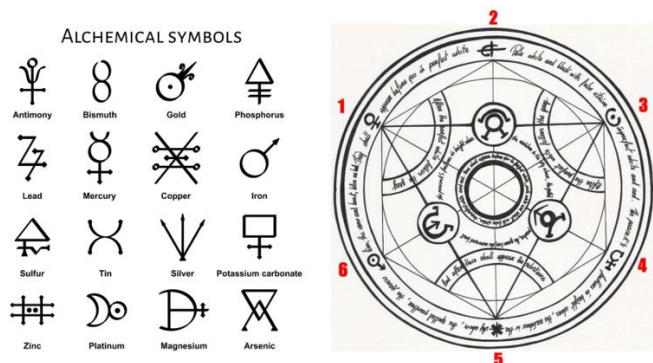
Alquimistas utilizavam símbolos para descrever os elementos em seus experimentos, a fim de que o conhecimento não caísse em mãos erradas. Símbolos semelhantes também aparecem nos círculos de transmutação que aparecem no anime (Figuras 4 e 5).

Caso o material utilizado em sala de aula não contemple tópicos de História ou Filosofia da Química, o professor engajado neste projeto poderá referenciar estes itens através de material complementar ou vídeos explicativos. Ainda, dada a pertinência, poderá solicitar que os próprios alunos façam pesquisas acerca do tema. O regente poderá recomendar fontes de materiais confiáveis e introduzir os discentes no mundo da pesquisa científica, ao orientá-los na produção do trabalho, como a explanação de como citar fontes e referenciar pesquisas.

Os protagonistas do anime são alquimistas, ou seja, no universo de Fullmetal Alchemist, são pessoas que têm a capacidade de usar uma técnica científica complexa. Para utilizar a Alquimia eles



necessitam dominar certos conhecimentos em química. Usando materiais e procedimentos corretos, os alquimistas são capazes de consertar ou criar objetos através da utilização do que eles chamam de círculos alquímicos, com símbolos muito parecidos com os que os alquimistas escreviam no “mundo real”, além de provocarem fenômenos naturais, como chuva ou ventos.



Figuras 4-5: Símbolos utilizados pelos alquimistas para elementos da tabela periódica e compostos químicos e Círculo de Transmutação Humana de FullMetal Alchemist. Fonte: Figura 4: <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/alchemical-symbols-vector-6211845>. Figura 5: https://www.facebook.com/fullmetalbrasil/photos/a.520924687921824/526954040652222/?type=3&locale=pt_BR.

Durante a história a Alquimia é mencionada pelos personagens como não sendo magia ou divino, mas de aperfeiçoamento do conhecimento científico. Edward, logo na abertura do primeiro episódio, usa as seguintes palavras para defini-la: “A Alquimia é a ciência da compreensão da estrutura da matéria, com a intenção de fragmentá-la e remontá-la”. Em certo momento ele também diz que se utilizada corretamente é possível transformar chumbo em ouro, porém “como qualquer campo da ciência, está ligada às leis da natureza” (Temporada 1, episódio 1), conforme observamos nas Figuras 6-8. Aqui podemos perceber dois importantes pontos sobre a alquimia retratada pela autora: ela faz uma referência à alquimia da manipulação de metais dos primeiros alquimistas e também às leis da Física e da Química que regem o universo material.



Figuras 6 - 8: Sequência que explica as leis da alquimia. Fonte: Crunchyroll.

3. O PERCURSO DA QUÍMICA E SUA RELAÇÃO COM FULLMETAL ALCHEMIST

Para embasar o uso de Edward Elric como mascote, citamos novamente Henri Wallon no que diz respeito à afetividade nas relações educacionais. Através da abordagem lúdica, a teoria walloniana destaca a noção de pessoa engajada como síntese



fundamental para o entendimento da relação entre afetividade e cognição no campo educacional (WALLON, 1986).

Para Wallon (1986), a inteligência se desenvolve após a afetividade. A inteligência surge de dentro da afetividade e estabelece uma certa relação de conflito. Para alimentar a inteligência se faz necessário mobilizar os afetos. Wallon propõe três campos funcionais, que no início da vida são indiferenciados e imaturos: a emoção (afetividade), o ato motor (psicomotricidade/movimento) e a inteligência.

O progresso nesses campos está ligado às relações sociais e a maturação neurológica. A integração destes 3 campos funcionais dá origem a pessoa integral, que segundo Wallon é representada pelo conjunto dos âmbitos afetivo, motor e cognitivo e também, pela integração dinâmica entre o orgânico e o social (Mahoney; Almeida, 2005, p. 12).



Figuras 9-11: Edward Elric em três momentos distintos no anime: criança, adolescente e jovem adulto.

Fonte: Crunchyroll

Ao longo do anime, acompanhamos Edward Elric desde criança até a fase adulta (Figuras 9-11). O gênero shounen muitas vezes é construído sobre os alicerces da narrativa da Jornada do Herói, pois retrata o protagonista em sua jornada de crescimento e evolução, como este artigo se dispõe a descrever, em linhas gerais, a jornada do aluno de Química em sua aquisição dos conhecimentos presentes nas ementas escolares do 1º ano do Ensino Médio. A jornada do herói nasce a partir da análise dos mitos e diversas histórias feita por Joseph Campbell (1904-1987) em seu livro “O Herói de Mil Faces”.

Campbell foi um pesquisador que, embora tenha escrito sobre assuntos relacionados à biologia

e a matemática, sentia uma atração irresistível pela religião e psicologia, assim, dedicou seus estudos também à construção dos mitos e da composição das histórias. Ao longo de sua obra, diversas histórias são analisadas e ele encontra nelas uma técnica comum às lendas, mitos e fábulas antigas - a passagem do personagem por transformações sequenciais até tornar-se um herói. O autor dividiu estas etapas, a qual chamou de Jornada do Herói, em doze etapas: 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 (Campbell, 2007)

Tal caminhada, ao longo das atividades, será construída para que ressoe com o sentimento de um aluno ao se identificar com o personagem Edward, associando-se à sua própria jornada e construindo, em consonância com a teoria walloniana, uma relação de afetividade com o protagonista. Animes shounen, via de regra, tocam nos sentimentos de unidade, amizade, superação e o desejo de alcançar seus objetivos (Silva, 2011). Ao criar e reforçar esta relação, o conjunto de atividades baseadas em Fullmetal Alchemist, com sua mascote, busca atingir este aluno que carrega, em potencial, o desejo de aprender e crescer como pessoa. Acerca do envolvimento com o conteúdo, Wallon (2008), dispõe de uma conceituação diferencial sobre emoção, sentimentos e paixão, desdobramentos da afetividade, que pode ser definida como o domínio funcional que apresenta diferentes manifestações, ficando mais complexas ao longo do desenvolvimento e que emergem de uma base eminentemente orgânica até alcançarem relações dinâmicas com a cognição. Quanto mais o aluno é cativado, a tendência é que sejam ativados mais intensamente os processos cognitivos, contribuindo para a aprendizagem eficaz.

4. METODOLOGIA

Para a elaboração deste trabalho foram analisados os 50 episódios de Fullmetall Alchemist disponibilizados pelo streaming da Crunchyroll.



Entre estes episódios alguns chamaram a atenção e foram selecionados para análise e utilização. Estes foram escolhidos por conterem representações de categorias e conceitos do campo da Química que condizem com os conteúdos estudados durante o 1º Ano do Ensino Médio.

A Lei de Conservação das Massas, ou Lei de Lavoisier, em linhas gerais, que dentro do universo criado pela autora Arakawa é conhecida como a Lei da Troca Equivalente, é discutida ou citada em quase todos os episódios. Outros conteúdos da Química podem ser destacados dentro da história, sempre com alguma ligação com a Lei da Troca Equivalente. A lista a seguir, com a ordem proposta no trabalho de Bairros (2020), mostra alguns episódios e tópicos de interesse que poderão ser abordados nas aulas e ser exibidos com o acompanhamento do professor, para que seja contextualizado o tópico a ser discutido em cada etapa.

- Teste de Qualificação para Alquimista Federal (Episódio 06) - Reações Químicas Produtos e Reagentes;
- Aqueles que desafiam o Sol (Episódio 01) - Lei da Conservação das Massas;
- A teoria de Avareza (Episódio 34) - O elemento Carbono.

É no Episódio 01 que é mencionada a Lei da Troca Equivalente e citados termos do universo da Química como “estrutura da matéria”, “volume de massa” e “equação”. Aqui já temos material suficiente para trabalhar alguns importantes temas desta área do conhecimento. O episódio 06 contém material que pode ser utilizado para trabalhar as reações químicas e os conceitos de reagente e produto e no episódio de número 34, é mencionado o elemento químico carbono, a composição do corpo humano e as estruturas e combinações dos átomos de carbono em suas diferentes formas.

O professor deverá salientar e deixar claro que Fullmetal Alchemist é uma obra de ficção e alguns conceitos foram modificados pela autora a fim de que estejam de acordo com o universo da narrativa e contribuam para o desenrolar da trama e ainda devido ao fato de que certos conceitos químicos, se acuradamente descritos, poderiam ser

complexos demais para a audiência geral de um anime, pois nem todos são versados em Química.

4.1. PLANOS DE AULA

O processo de ensino-aprendizagem compreende um conjunto de ações pedagógicas que, direta ou indiretamente, influenciam no desenvolvimento do aluno (Nascimento; Amaral, 2012). Os planos de aula são ferramentas muito conhecidas e utilizadas pelos docentes, auxiliam na estruturação das ideias, objetivos e metodologias das aulas a serem ministradas, por esse motivo a proposta das atividades está organizada em formato de modelos de planos de aula.

Na visão de Rocha *et al* (2010) a elaboração de um plano de aula contribui para a dinamização das atividades do educador em Ciências. Um momento inicial de discussão e levantamento de conhecimentos prévios será feito no início de cada etapa e então, a partir daí, virá o momento de explanação dos conteúdos e utilização dos episódios. Ao final, virá a discussão sobre percepções e mudanças na aprendizagem e assimilação do conhecimento por parte dos alunos.

Para começar é interessante que antes de aplicar os planos de aula, um período (ou uma hora/aula) seja separado para assistir ao primeiro episódio e apresentar a mascote Edward Elric, que estará tanto em materiais físicos quanto digitais, como apresentações em Power Point, impressos, avaliações, entre outros. Ele será introduzido em seu primeiro estágio, como o Edward ainda criança. O episódio apresentado no início de cada plano de aula será retomado posteriormente, portanto neste primeiro momento, ele será exibido para que a turma conheça os personagens e entenda o contexto em que se passa a história. Neste momento, o professor pode pedir para que a turma tome nota dos pontos que lhes chamaram a atenção, principalmente no que concerne ao conteúdo da matéria.

Neste trabalho, apresentaremos os planos de aula baseados em episódios que julgamos relevantes para o andamento do conteúdo programático da Química, conforme as competências e habilidades exigidas pela BNCC no 1º ano do Ensino Médio.



Outros planos ainda podem ser desenvolvidos a partir deste e estender as atividades conforme o docente julgar pertinente. Acompanhe a esquematização dos planos de aula conforme detalhamos nos subtópicos seguintes.

4.1.1 PLANO DE AULA 01

Acompanhe a sequência de procedimentos relativos à estrutura da aula para orientar a prática docente relativa ao Episódio 06.

Quadro 1: Plano de aula 01, relativo ao Episódio 06 – Teste de Qualificação para Alquimista Federal

PROJETO FULLMETAL ALCHEMIST – PLANO DE AULAS (CICLO 1)	
Professor:	
Disciplina: Química (Ciências da Natureza e Suas Tecnologias)	
Série: 1º ANO – Ensino Médio	
Tema	Episódio 06: Teste de Qualificação para Alquimista Federal Resumo do Episódio: Edward e Alphonse são mandados como hóspedes para a casa de um alquimista renomado para que possam se dedicar aos estudos até o dia dos testes para se qualificar como alquimista federal.
Competência	COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1: Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e/ou global
Habilidades	(EM13CNT101) Analisar e representar as transformações e conservações em sistemas que envolvam quantidade de matéria, de energia e de movimento para realizar previsões em situações cotidianas e processos produtivos que priorizem o uso racional dos recursos naturais. (EM13CNT301) Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica. (EM13CNT306) Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, aplicando conhecimentos das Ciências da Natureza, para justificar o uso de equipamentos e comportamentos de segurança, visando à integridade física, individual e coletiva, e socioambiental.
Conteúdo	Reações Químicas, produtos e reagentes.
Objetivos	- Compreender o conceito de reação química - Perceber os processos químicos em seu cotidiano Diferenciar produtos e reagentes - Visualizar os processos envolvidos em uma reação química
Duração	03 horas/aula
Recursos Didáticos	Material didático, Datashow/Equipamento de vídeo, Episódio 06 do anime Fullmetal Alchemist, material de orientação complementar, folha de atividades.
Estrutura	Descrita detalhadamente no tópico 4.1.1.1
Avaliação	Descrita na Figura 12.

Fonte: Produzido pelas autoras

4.1.1.1 Estratégias do Plano de Aula 01

I - Iniciar uma rápida discussão para fazer com que os alunos percebam as reações químicas que permeiam seu cotidiano, buscando nas situações que os próprios vivenciam exemplos que possam contextualizar a aula.

II - Mostrar um vídeo, ou mesmo realizar um exemplo de reação química, se houver a possibilidade, na sala de aula ou em laboratório, para que os alunos visualizem o fenômeno acontecendo, e instigá-los a deduzirem o que está acontecendo nesta reação.

III – Com noções de reação química, faça um breve questionário: a) Para você o que é uma reação




química? b) Você saberia dizer quando uma reação química acontece? c) Cite alguns exemplos de fenômenos que você considera como reação química. Anotar as respostas e discuti-las em sala.

IV - O episódio 01 foi assistido previamente e a mascote Edward (criança) introduzida no ambiente das aulas, portanto neste momento os alunos deverão assistir ao Episódio 06. Para começar a utilizar o episódio o professor deve situar a turma sobre o anime, fazer um resumo da história e das personagens envolvidas. Nos trechos selecionados (descritos a seguir) é indicado que se faça pausas estratégicas para discussão com a turma e fornecimento de informações que possam auxiliar na atividade.

V - Incentivar os alunos a relacionarem os processos de uma reação química com a o processo de alquimia utilizado pelas personagens durante os trechos destacados.

VI - Após o professor solicitar um breve pesquisa sobre reações químicas, os alunos deverão trazer respostas para algumas perguntas, como exibido a seguir (Figura 12):



PROJETO FULLMETAL ALCHEMIST
Atividade - AULA 01

Nome: _____ n.º: _____
Série: _____ Data: ____/____/____

Pontuação: _____

- Defina reação química:
- Dê exemplos de reações químicas:
- Defina produto e reagente:
- Faça uma relação do que você aprendeu sobre reações, produtos e reagentes com o trecho discutido em aula de Fullmetal Alchemist.

Figuras 12: Exemplo de folha de atividade utilizando a mascote Edward em sua fase de criança.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Trechos Selecionados:

4.1.2 PLANO DE AULA 02

19 min: Começa o teste prático para alquimista e é dito que materiais favoráveis para a alquimia foram oferecidos. Então é mostrada uma grande área onde se pode ver água, árvores, uma pequena montanha de gelo e outra de terra. Um dos participantes cria um enorme obelisco de pedra a partir do chão (Figura 13).



Figuras 13: Criação do obelisco com alquimia.

Fonte: Crunchyroll

19min50s: Outro participante desenha um círculo no chão e derruba algumas árvores e água dentro dele, após a transmutação ele cria um grande balão que Edward descreve como um balão de papel com hidrogênio (Figuras 14-15).



Figuras 14-15: Derrubada de árvores e criação de um balão com alquimia.

Fonte: Crunchyroll.



Siga a sequência de procedimentos para orientar a prática a respeito do Episódio 01.

Quadro 2: Plano de aula relativo ao Episódio 02 – Aqueles que Desafiam o Sol.

PROJETO FULLMETAL ALCHEMIST – PLANO DE AULAS (CICLO 1)	
Professor: Disciplina: Química (Ciências da Natureza e Suas Tecnologias) Série: 1º ANO – Ensino Médio	
Tema	Episódio 01: Aqueles que Desafiam o Sol Resumo do Episódio: Em busca da pedra filosofal, os irmãos Edward e Alphonse Elric chegam à cidade de Lior, que é controlada pelo padre Cornello, o fundador de uma seita religiosa, que engana as pessoas da cidade com falsos milagres que na verdade são alquimia ampliada por uma falsa pedra filosofal.
Competência	COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1: Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e/ou global
Habilidade	(EM13CNT101) Analisar e representar as transformações e conservações em sistemas que envolvam quantidade de matéria, de energia e de movimento para realizar previsões em situações cotidianas e processos produtivos que priorizem o uso racional dos recursos naturais.
Conteúdo	Lei da Conservação de Massas (Lei de Lavoisier)
Objetivos	- Compreender a lei da conservação das massas - Perceber a atuação da lei de Lavoisier nas reações químicas - Compreender os processos de transformações químicas e que as substâncias não “desaparecem” quando ocorre uma reação química.
Duração	03 horas/aula
Recursos Didáticos	Material didático, Datashow/Equipamento de vídeo, Episódio 01 do anime Fullmetal Alchemist, material de orientação complementar, folha de atividades.
Estrutura	Descrita detalhadamente no tópico 4.1.2.1
Avaliação	Descrita detalhadamente na Figura 16

Fonte: Produzido pelas autoras

4.1.2.1 Estratégias do Plano de Aula 02

Elaboramos aqui uma sequência de procedimentos relativos à estrutura da aula para orientar a prática docente relativa ao Episódio 01.

1) Iniciar lembrando com a turma os conceitos trabalhados anteriormente sobre reações químicas, produtos e reagentes e a seguir a aplicação do questionário.

O professor pode fazer as seguintes perguntas e anotar observações relevantes feitas pelos alunos no quadro:

- Você alguma vez já ouviu a frase: “Na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma”?
 - O que você entende quando alguém cita esta frase?
 - Como esta frase pode ser relacionada com o conceito de reação química?
- 2) O professor deverá dar início às aulas sobre a História da Química, abordando os experimentos



dos alquimistas e a Lei da Conservação das Massas da forma que achar pertinente.

3) Fazer a exibição do Episódio 01 para que os alunos reconheçam o enredo e os personagens e façam suas anotações.

4) Fazer pausas estratégicas para a discussão de conceitos e das anotações que os alunos fizeram na aula anterior e fornecimento de informações que possam auxiliar no processo. Caso não haja tempo hábil, o docente deverá enfatizar apenas os trechos que deseja destacar.

5) Aplicar o questionário para envolver os alunos e “arrematar” os conceitos das aulas, conforme a figura:



1) Defina a Lei da Conservação das Massas:

2) A Lei da Conservação de Massas também é chamada de Lei de _____.

3) Como você relaciona a lei estudada com a lei apresentada no anime, chamada de Lei da Troca Equivalente?

4) Como a Lei da Conservação de Massas pode ser aplicada em uma reação química?

Figuras 16: Exemplos de folhas de atividade utilizando a mascote Edward em sua fase de adolescente.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Trechos selecionados:

0min 50s: A cena mostra os irmãos ainda crianças realizando alquimia e descrevendo: "A alquimia é uma ciência de compreensão, decomposição e recomposição da matéria. Contudo, não é uma técnica onipotente, pois não é possível criar algo do nada. Se você deseja obter alguma coisa, é preciso pagar um preço, e este é o fundamento da alquimia, a chamada troca equivalente. Existe um tabu na alquimia que não pode ser quebrado por ninguém, a chamada transmutação humana.", que é parte da abertura do anime. Utilizado corretamente, esse conhecimento pode até transformar chumbo em ouro, mas como qualquer campo da ciência, está presa às leis da natureza. A Lei da Troca

Equivalente nos diz que para obter uma coisa, outra coisa de valor equivalente deve ser sacrificada”

- 6 min 34 s: Após consertar um rádio com ajuda da alquimia (Figura 17) os irmãos são questionados se sabem fazer milagres e Alphonse responde dizendo que eles são apenas alquimistas.



Figuras 17: Círculo de transmutação utilizado para consertar um rádio. Fonte: Crunchyroll.

11 min 48s: Edward explica que alquimia não é magia e mais uma vez fala das leis da natureza e Alphonse explica a outra personagem que alquimia é como uma equação, com um volume de massa só pode-se criar algo com o mesmo volume e lembra-se do rádio que consertou mais cedo, dizendo que era impossível fazer um rádio maior.



4.1.3 PLANO DE AULA 03

Quadro 3: Plano de aula relativo ao Episódio 34 – A Teoria da Avareza.

PROJETO FULLMETAL ALCHEMIST – PLANO DE AULAS (CICLO 1)	
Professor: Disciplina: Química (Ciências da Natureza e Suas Tecnologias) Série: 1º ANO – Ensino Médio	
Tema	Episódio 34: A Teoria da Avareza Resumo do Episódio: Um bar que servia de refúgio para quimeras (híbridos de humanos e animais criados através da alquimia) é atacado por oficiais e Ed trava uma batalha com um dos homúnculos (humanos artificiais) chamado Ganância para encontrar seu irmão. Começa a luta entre Edward e Ganância.
Competência	COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1: Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e/ou global
Habilidade	(EM13CNT101) Analisar e representar as transformações e conservações em sistemas que envolvam quantidade de matéria, de energia e de movimento para realizar previsões em situações cotidianas e processos produtivos que priorizem o uso racional dos recursos naturais. (EM13CNT202) Interpretar formas de manifestação da vida, considerando seus diferentes níveis de organização (da composição molecular à biosfera), bem como as condições ambientais favoráveis e os fatores limitantes a elas, tanto na Terra quanto em outros planetas. (EM13CNT301) Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.
Conteúdo	O elemento químico Carbono
Objetivos	- Compreender o conceito de elemento químico - Entender a importância do carbono para sustentação da vida na Terra - Conhecer o conceito de alotropia e as formas alotrópicas do elemento Carbono, juntamente com suas propriedades.
Duração	03 horas/aula
Recursos Didáticos	Material didático, Datashow/Equipamento de vídeo, Episódio 34 do anime Fullmetal Alchemist, material de orientação complementar, folha de atividades.
Estrutura	Descrita detalhadamente no tópico 4.1.3.1.
Avaliação	Descrita detalhadamente na Figura 20.

Fonte: Produzido pelas autoras.

**Trechos Selecionados:**

16min0s a 16min16s: Edward consegue destruir a espécie de escudo que seu oponente projeta no próprio corpo. Com a surpresa de seu oponente Edward diz que pensando um pouco percebeu que era algo muito simples (Figuras 18-19).

16min18s a 16min54s: Edward explica como descobriu o funcionamento do escudo:

Você não pode criar algo do nada. Em outras palavras, você tem que formar esse escudo de algum lugar. Mesmo sendo um homúnculo os componentes em seu corpo ainda são os mesmos não é? - A substância na composição do seu corpo pode ser convertida num material duro. É o que compõe um terço do seu corpo... Carbono! - As mudanças de dureza dependem de como os átomos de carbono combinam-se. Do grafite até o diamante. Uma vez que conhecer a estrutura, o resto é fácil! (Fullmetal Alchemist, Crunchyroll, episódio 34).



Figuras 18-19: Ganância projetando seu invólucro de proteção e Edward descobre como funciona o escudo de Ganância.

Fonte: Crunchyroll.

4.1.3.1 Estratégias do Plano de Aula 03

Essa proposta pode ser utilizada tanto para trabalhar os elementos químicos em geral e suas propriedades como para dar enfoque no elemento químico carbono e sua importância.

I - As aulas podem começar com uma roda de conversa onde o tema principal é elemento químico. Aqui o professor pode levantar alguns questionamentos sobre os elementos, tabela periódica, presença desses elementos na natureza e também no dia a dia dos alunos.

II - Após esse primeiro momento onde os conhecimentos prévios foram levantados o professor pode seguir sua aula mais uma vez como achar necessário.

III - Quando o professor entender que a turma já possui os conhecimentos necessários para a atividade pode dar seguimento com a utilização do animê. Como esse episódio já avança na história bem mais dos que os outros, será necessário que seja feita uma contextualização do que está acontecendo antes e durante as pausas para discussão.

IV - Como o elemento citado no episódio é o carbono recomenda-se que a turma elabore uma atividade onde o objetivo principal seja demonstrar a importância desse elemento, onde ele pode ser encontrado, como pode ser utilizado, sua função nos organismos, etc. Essa atividade poderá ser realizada no formato de seminários, vídeos, experimentos, ou da maneira que o professor entender que seja o mais proveitoso.

V - Ao final desse ciclo de aulas e atividades sobre os elementos poderá ser utilizado um questionário, como descrito na Figura 20, logo abaixo:



PROJETO FULLMETAL ALCHEMIST
Atividade - AULA 03

Nome: _____ n.: _____
Série: _____ Data: ____/____/____
Pontuação: _____



- O que é um elemento químico?
- Dê exemplos de elementos químicos e onde podemos encontrar ou visualizá-los:
- Sobre o Carbono, qual a importância que você considera que ele tenha em nossas vidas?
- Agora que você já possui conhecimento sobre o assunto defina o que é uma forma alotrópica e dê um exemplo desse fenômeno:

Figuras 20: Exemplo de folha de atividade utilizando a mascote Edward em sua fase de jovem adulto.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.2. AVALIAÇÃO E POTENCIALIDADES

Faz-se necessário salientar novamente que os planos de aula acima são apenas propostas, sugestões de como fazer uso de uma ferramenta diferenciada em aula, que podem ser reformulados de acordo com as necessidades de cada turma ou de grupo de alunos. A avaliação, neste âmbito, pode ser levada adiante de muitas maneiras.

As principais habilidades descritas na BNCC na grande área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias e englobadas por essa série de atividades temáticas foram descritas em seus respectivos planos de aula, sendo elas EM13CNT101, EM13CNT301 e EM13CNT202. Nelas, encontramos a compreensão das formas de transformação e conservação de matéria e energia, elaboração de hipóteses e sua comprovação, e interpretação de formas alotrópicas do elemento Carbono, responsável pela composição de importantes moléculas orgânicas e inorgânicas. Com estes conhecimentos, espera-se que as aulas levem o aluno a refletir sobre recursos naturais, desenvolvimento sustentável e a importância da preservação destes recursos para a vida na Terra.

A participação do aluno no desenvolvimento destas atividades é essencial, bem como sua integração no processo de avaliação. Quando o aluno não faz parte da elaboração do processo avaliativo, reflete-se na concepção de que são apenas espectadores do processo de ensino e

aprendizagem, como descrevem Nascimento e Amaral (2012). Via de regra, no ensino tradicional não são levadas em conta as interações socioeducativas que partem dos alunos e que são relevantes para seu processo cognitivo.

De acordo com Luckesi (2000), a avaliação da aprendizagem “não é e não pode continuar sendo a tirana da prática educativa, que ameaça e submete a todos”. Ela deve ser inclusiva, dinâmica e construtiva. Portanto, as propostas sugeridas neste artigo trazem momentos nas aulas nos quais o docente e os alunos possam promover a conversa e a troca de ideias, partindo do ponto em que são os educandos que trazem suas concepções e dúvidas. É importante que o aluno sinta-se parte integrante da atividade e não apenas um espectador assistindo a uma apresentação e estudando a matéria em que é utilizada uma nota como moeda de troca.

Aí entra, de encontro à proposta, o conceito de protagonista em um anime *shounen*, aquele personagem que é constantemente desafiado e deseja superar obstáculos, identificação que o projeto Fullmetal Alchemist busca alcançar.

Logo, não se deve avaliar um aluno apenas com uma nota numérica, azul ou vermelha, e sim, se ele obteve sucesso em apreender o conhecimento discutido em aula e foi capaz de empregá-lo criticamente e de forma prática, principalmente quando nosso objetivo é promover a alfabetização científica.

Anteriormente, principalmente em métodos apostilados e materiais didáticos da rede pública, quando pensamos na Química, temos parâmetros que costumavam pautar-se em aulas expositivas e na mera resolução e correção de exercícios mecanicamente. Felizmente, este cenário tem mudado ao longo dos anos e o ensino da Química tem mostrado propostas interessantes de ensino de forma global, humana e socializada (Souza, 2018).

Assim, a proposta é de que a avaliação deva ser feita de maneira contínua ao final de cada ciclo de episódios, usando não apenas os questionários aqui expostos, mas também partindo da observação e da participação dos alunos nas rodas de conversa e nas discussões. O professor deverá também incentivar os alunos que pouco participam de aulas, como esta, a exporem suas dúvidas, conclusões e expectativas, para que sejam desenvolvidas suas



habilidades de expor e socializar seus conhecimentos e opiniões, tão necessárias ao mundo fora dos muros da escola.

Ainda que o processo avaliativo possa ser lapidado pelo educador da maneira que achar adequada, é importante que uma atividade final seja aplicada para a culminância do projeto, tratando dos temas expostos nos ciclos desenvolvidos pelo professor, de forma que, além dos conhecimentos acadêmicos apresentados no plano de estudo, seja avaliada a própria forma com que as atividades foram desenvolvidas, bem como uma autoavaliação dos alunos e dos docentes ao longo deste processo.

Para isso as seguintes perguntas podem ser feitas aos alunos, tanto oralmente, em uma roda de conversa, caso haja possibilidade, ou em uma tarefa para casa, permitindo maior tempo de reflexão e exercício de escrita:

- 1) O que você acha de estudar química a partir de um anime?
- 2) Você gostaria que propostas parecidas com essa fossem aplicadas novamente? Por quê?
- 3) Você sentiu diferença na sua compreensão dos conceitos de química através dessa atividade?
- 4) Esta atividade despertou em você interesse em buscar informações a respeito do anime ou de conceitos de química?
- 5) Em sua opinião, quais foram os pontos positivos e negativos dessa atividade?

Como os episódios selecionados estão em diferentes partes da história e não são próximos um do outro, o professor pode sugerir aos alunos que assistam ao anime completo em casa e, a partir daí, os alunos poderão trazer outros questionamentos científicos relevantes para as aulas de episódios que porventura não foram explorados em sala.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme exposto ao longo deste trabalho, é preciso que as barreiras do analfabetismo científico sejam transpostas e que a Química seja despida de seus estigmas e não apresentada apenas de uma maneira maçante restrita a fórmulas e resolução de exercícios de vestibular. Não queremos dizer, com

isso, que não seja necessário para a aprendizagem, mas não necessariamente precisa ser o único caminho. Por que não a transformar em algo atraente e prazeroso? As Ciências, ao longo da história da humanidade, têm encantado e feito as pessoas levantarem questionamentos a respeito de suas próprias existências, como os filósofos e alquimistas antigos. Enquanto educadores, não podemos deixar que a criança ou o adolescente em fase escolar perca o fascínio pela descoberta científica e desconheça as aplicações da Química, da Física ou da Biologia em suas próprias vidas.

O trabalho ainda propõe um extenso leque de oportunidades para docentes realizarem trabalhos inter e transdisciplinares utilizando animes, como *Fullmetal Alchemist*, em diálogo com professores de outras disciplinas, como História (História da Ciência, Idade Média, Revolução Industrial, momentos históricos na qual a autora do anime se baseia) Artes (métodos de desenho e animação japonesa) e ainda dentro das ciências, a Biologia (composição do corpo humano, carbono etc.) que também poderiam ser aproveitados. Muitas são as formas que podem encontrar um apoio nesta proposta para suprir possíveis carências dos materiais adotados pelas escolas ao longo do 1o ano do Ensino Médio - com a possibilidade de ajustar os objetivos de forma a “desengessar” os “códigos alfanuméricos” da BNCC.

Como sugestão de proposta de planos de ensino da Química baseados em animes, recomendamos o anime *Dr. Stone*, do estúdio TMS Entertainment, também disponível na plataforma de *streaming* Crunchyroll, situado em um mundo fictício no ano de 2019, no qual ocorre uma calamidade que “petrifica” toda a humanidade e, de alguma maneira, um estudante amante da ciência consegue voltar ao normal. Todavia, já se passaram mais de 3700 anos, fazendo toda tecnologia e civilização retornarem a um ponto primitivo, portanto esse estudante tenta usar a ciência para reverter essa situação. O trabalho de Sousa *et al.* (2021) apresenta uma interessante proposta de trabalho com esta animação, similar ao que foi proposto neste trabalho para tratar de reações, compostos químicos, processos de extração e purificação de compostos em um mundo em que os



humanos sobreviventes precisam refazer os passos de sua evolução tecnológica.

Esperamos que, através desse trabalho, educadores que buscam novos horizontes para suas práticas educacionais encontrem em nossas propostas meios de facilitar e melhor contextualizar conceitos da Química para que sejam melhor compreendidos. Esperamos também, que ao ter acesso a este material, mais professores, especialmente aqueles que são próximos da chamada “cultura nerd” e da cultura das animações japonesas, sintam-se incentivados a dividir tais interesses com os alunos através de material contextualizado em sala de aula, vide as sólidas bases da teoria da afetividade de Wallon (2008), criando laços de afeto e confiança que irão incentivá-los em sua trajetória estudantil. Durante nosso período na docência, enquanto autoras em nossa experiência pessoal, observamos muitos alunos carentes de exemplos, em seu cotidiano fora da Internet, de adultos que continuam a se dedicar a seus hobbies e paixões.

Por fim, reforçamos que o educador deve ser a ponte que liga o aluno ao conhecimento, e para isto, acreditamos, assim como Wallon, que a relação com este conhecimento deve ser permeada pela afetividade e pela paixão pelo aprender e, ao mesmo tempo, pelo desafio. Quanto mais próximas as Ciências do cotidiano e dos interesses do aluno, mais eficiente será a prática pedagógica, e mais eficaz o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento cognitivo do aluno, não de forma mecanizada e vazia, mas de uma forma humanizada, global e inclusiva.

REFERÊNCIAS

ALVIM, Lucas Renan Feitosa. **A Base Nacional Comum Curricular e o ensino de química: uma análise através das ideias pedagógicas e a teoria do cotidiano.** 2019. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Química) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32758/1/TC_C%20-%20LUCAS%20ALVIM%201.pdf. Acesso em 12 de ago. de 2023.

AMESTOY, Micheli Bordoli; BOTON, Jaiane de Moraes. A educação em tempo de pandemia: entre a conectividade e os desafios da ciência. *In: MAROZO, Luís Fernando; FELIX, Silvia. (Orgs.). A tecnologia na informação em tempos de pandemia: propostas e vivências.* Rio Grande: Editora e Gráfica da Furg, 2022.

BAIROS, Bárbara Gehrke. **Uma proposta lúdica para o ensino de Química: o uso do anime Fullmetal Alchemist.** 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências da Natureza) - Universidade Federal do Pampa, Uruguaiana, 2018.

BORGES, Patricia Maria. **Traços ideogramáticos na linguagem dos animês.** São Paulo: Via Lettera, 2008.

BOYNARD, Ana Lúcia Sanguêdo. Desenho animado e formação moral: influências sobre crianças dos 4 aos 8 anos de idade. *In: Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO.* v.4. Covilhã: 2005. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/boynard-ana-desenho-animado-formacao-moral.pdf>. Acessado em: 18 de ago. de 2023.

BRANCO, Alessandra Batista de Godoi; et al. Alfabetização e letramento científico na BNCC e os desafios para uma educação científica e tecnológica. **Revista Valore**, Volta Redonda, v. 3, 2018. Disponível em <https://valore.homologacao.emnuvens.com.br/valore/article/view/174>. Acesso em 12 de ago. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Pensamento. 2007.

CASTANHEIRA, Inês de Castro; et al. **Comunidade de fãs e formas de expressão online: a indústria do anime e mangá japonês na internet.** 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação) - Instituto Universitário de Lisboa. 2012. Disponível em:



<http://hdl.handle.net/10071/5102>. Acesso em: 4 de ago. de 2023.

DIAS, Diogo Lopes. Alquimia. **Brasil Escola**. 2023. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/quimica/alquimia.htm>. Acesso em: 31 ago. 2023.

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. **Biografia de Paracelso**. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Paracelsus>. Acesso em: 12 ago. 2023.

GULATI, Vansh. Os 10 principais países onde o anime é mais popular e por quê. **EPIC DOPE**. 2022. Disponível em: <https://pt.epicdope.com/10-principais-paises-onde-o-anime-e-mais-popular-e-por-que/>. Acesso em 9 ago. 2023.

FANTIN, Mônica. **Da mídia-educação aos olhares das crianças: pistas para pensar o cinema em contextos formativos**. In: **Anais da 29ª Reunião da ANPED**. Caxambu: [s.n.] 2006. Disponível em: <http://29reuniao.anped.org.br/trabalhos/trabalho/GT16-1760--Int.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2023.

LAKOMY, Ana Maria. **Teorias cognitivas da aprendizagem**. Curitiba: FACINTER, 2003.

LUYTEN, Sônia. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2001.

MAHONEY, Abigail Alvarenga; ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon. **Psicologia da Educação**, São Paulo, v. 20, p. 11-30, 2005.

MANCUSO, Mario. **Mangá e história em quadrinhos são a mesma coisa!**. On-line. Disponível em: <http://tudibao.com.br/2010/09/manga-e-historia-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 16 de ago. de 2023.

MATTHEWS, Michael R. História, filosofia e ensino de ciências: a tendência atual de reaproximação. **Caderno Catarinense de Ensino**

de Física, Santa Catarina, v.12, n.3, p.164 - 214, dez., 1995.

MORADILLO, Edilson Fortuna de. **A dimensão prática na licenciatura em química da UFBA: possibilidades para além da formação empírico-analítica**. 2010. Tese (Doutorado em Ensino, Filosofia e História das Ciências) – Instituto de Física, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

NASCIMENTO, Juciene Moura de; AMARAL, Edenia Maria Ribeiro do. O papel das interações sociais e de atividades propostas para o ensino-aprendizagem de conceitos químicos. **Ciência & Educação**, v. 18, n. 3, 2012.

OKI, Maria da Conceição Marinho; MORADILLO, Edilson Fortuna de. O ensino de história da química: contribuindo para a compreensão da natureza da ciência. **Ciência e Educação**, v. 14, 2008.

OLIVEIRA, Igor. **O uso das histórias em quadrinhos em sala de aula**. Rio de Janeiro, 2018. Monografia (Graduação em Letras) - Instituto Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2018.

PEREIRA, Luiz Carlos Bresser. Estratégia Nacional e Desenvolvimento. **Revista de Economia Política**. v. 26, n. 2 (102), abr./jun. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rep/a/HKWqjwTYm5N77HqsPVYsPpx/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 17 de ago. de 2023.

ROCHA, Maria Teresa Lobianco; *et al.* Sugestão de abordagem para o ensino de ciências: o uso de um seriado de TV. **Revista Ciências & Ideias**, v. 2, n. 1, 2010.

SANTOS, Julio Cesar Furtado dos. **Aprendizagem significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor**. Porto Alegre: Mediação, 2008.

SASSERON, Lúcia Helena; CARVALHO, Anna Maria Pessoa de. Alfabetização científica: uma revisão bibliográfica. **Investigações em Ensino de Ciências**. v.16, n.1, 2011. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/844768/mod_resource/content/1/SASSERON_CARVALHO



AC uma revis% C3%A3o bibliogr% C3%A1fica. pdf>. Acesso em: 15 de ago. 2023.

SECCO, Marcello; TEIXEIRA, Ricardo R. Plaza. As leis da física e os desenhos animados na educação científica. **Sinergia**: Revista do Centro Federal de Educação Tecnológica de São Paulo, v. 9 n. 2. São Paulo, jul./dez. 2008. Disponível em: http://www.cienciamao.usp.br/dados/snef/_asleisda fisicaeosdesenho.trabalho.pdf. Acesso em 21 de ago. 2023.

SILVA, Samantha de Assis. **Os animês e o ensino de ciências**. 2011. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) - Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

SOUZA, Tiago de. Ensino de química: Produção de biodiesel com atividade investigativa como proposta pedagógica no processo de ensino aprendizagem em políticas públicas. *In*: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias/Encontro de Pesquisadores em Educação à Distância. **Anais eletrônicos** [...]. São Carlos: UFSCar, 2018. s/p.

VASCONCELOS, Celso dos S. Metodologia Dialética em Sala de Aula. **Revista de Educação AEC**, Brasília, n.83, abr. 1992. Disponível em: <http://porteiros.r.unipampa.edu.br/portais/cap/files/2013/12/Met-Dialt-em-SA-AEC.pdf>. Acesso em 16 de ago. 2023

WALLON, Henri-Alexandre. **Psicologia**. São Paulo: Ática, 1986.

WALLON, Henri-Alexandre. **Do ato ao pensamento**: ensaio de psicologia comparada. Petrópolis: Vozes, 2008.

WILSEK, Marilei Aparecida Gionedis. **Ensinar e aprender ciências no ensino fundamental com atividades investigativas através da resolução de problemas**. Monografia (Curso de Aperfeiçoamento em Programa de Desenvolvimento Educacional) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2010.

Como citar este artigo:

FELIPE, Anna Luiza Diniz; SILVA, Michele Delbon. Fullmetal Alchemist e a evolução do herói na sala de aula: uma proposta de uso do anime como complemento pedagógico nas aulas de Química no ensino médio. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.8, jan.-dez. 2023. p. 30-51.

Michel Goulart da Silva

Doutor em História pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Realizou pós-doutorado nos programas de pós-graduação em Educação e em História da Universidade do estado de Santa Catarina (UDESC). Atua no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Catarinense (IFC).

Email: michelgsilva@yahoo.com.br.

BUFFY E AS REPRESENTAÇÕES DA MULHER

Resumo: Neste ensaio discute-se as representações da mulher na série Buffy, produzida entre 1997 e 2003. Procura-se mostrar os elementos políticos relacionados ao feminismo e a uma política progressista que permearam as diversas temporadas série. Discute-se também as particularidades de algumas das personagens femininas representadas na série. Para tanto, são analisados alguns arcos narrativos da série e, também, elementos biográficos de algumas de suas personagens.

Palavras-chaves: Buffy; Séries; Representações; Mulher.

BUFFY AND THE REPRESENTATIONS OF WOMEN

Abstract: *This essay discusses the representations of women in the series Buffy, produced between 1997 and 2003. It seeks to show the political elements related to feminism and a progressive policy that permeated the various seasons of the series. The particularities of some of the female characters represented in the series are also discussed. For that, some narrative arcs of the series are analyzed, as well as biographical elements of some of its characters.*

Keywords: *Buffy; Series; Representations; Woman.*



1. INTRODUÇÃO

Em maio de 2003, foi exibido o último episódio da série Buffy. Passados tantos anos desde sua estreia, Buffy tornou-se um importante marco na representação das heroínas do cinema e da televisão. Buffy Summers liderou, ao longo de sete temporadas, um grupo de jovens que lutavam contra vampiros, bruxas, lobisomens, demônios e até mesmo monstros criados em laboratório. O desenrolar da série levaria Buffy de um embate solitário contra forças do Mal até a organização coletiva de garotas que tinham como objetivo lutar contra a opressão e a misoginia. Embora não se possa encontrar uma relação direta entre Buffy e a ascensão do movimento feminista nas últimas décadas, certamente muitos dos exemplos expressos na série inspiraram, direta ou indiretamente, as mulheres que vem se colocando em luta contra a opressão.

Nos cerca de vinte anos passados desde o final da série, observam-se mudanças nas representações e na política relacionada aos programas de televisão e, também, no que se refere às mulheres. As representações são “uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros da cultura”, envolvendo “o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos” (Hall, 2016, p. 32). Entende-se aqui representação como o “processo pelo qual membros de uma cultura usam a linguagem (amplamente definida como qualquer sistema que emprega signos, qualquer sistema significante) para produzir sentido” (Hall, 2016, p. 108).

A partir de investigações acerca das séries televisão, cabe considerar que essas produções culturais “devem ser vistas como decisivamente influenciadas por seu tempo e ao mesmo tempo alteradores de cultura vigente” (Seabra, 2016, p. 304). Nas sociedades contemporâneas, diante do enorme crescimento das mídias sociais, “os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda e muitas vezes não percebida de pedagogia cultural: contribuem para nos ensinar como nos comportar e o que pensar e sentir, em que

acreditar, o que temer e desejar – e o que não” (Kellner, 2001, p. 10). Para quem pesquisa esses produtos culturais, na medida em que mantém essa relação viva com o meio em que é produzido, “os textos populares da mídia constituem um acesso privilegiado às realidades sociais de sua era; assim, a sua interpretação possibilita a compreensão daquilo que está de fato acontecendo em determinada sociedade em dado momento” (Kellner, 2001, p. 143).

Neste ensaio discute-se as representações da mulher na série Buffy, procurando mostrar os elementos políticos relacionados ao feminismo e a posições progressistas que permearam as suas diversas temporadas. A análise centra-se nas representações das mulheres e nas particularidades de algumas das personagens femininas. Para tanto, além do uso de bibliografia especializada para realizar a discussão teórica, são analisados alguns elementos de diferentes episódios da série.

2. AS MULHERES DE SUNNYDALE

Em Buffy narra-se a história de uma estudante de dezesseis anos que poucos anos antes havia descoberto ser parte de uma longa linhagem de “caça-vampiros” que há séculos se perpetuava. No começo da série, Buffy vai morar com a mãe em uma cidade chamada Sunnydale, localizada sobre a Boca do Inferno, uma espécie de convergência de diferentes forças sobrenaturais. Essa tarefa de lutar contra as forças do Mal era parte de uma profecia, na qual previa a cada geração a existência de uma nova caçadora. Se essa caçadora morresse, outra garota, entre várias em potencial, automaticamente seria acionada para assumir o seu lugar. Nas sete temporadas, a protagonista e seu grupo de apoiadores tiveram que enfrentar vilões do mais diversos, assumindo a perspectiva de proteger as pessoas da cidade ou mesmo, em última instância, o próprio planeta diante das diversas manifestações do Mal.

Buffy, além de enfrentar os dilemas e medos próprios da adolescência, se coloca frontalmente contra diferentes formas de opressão. Ela se diferencia da donzela quase indefesa mostrada em



muitos filmes de terror slasher e da final girl virginal das produções que dominaram o cinema de horror nas décadas de 1980 e 1990²⁹. Em Buffy, evita-se “resumir as mulheres ao status de meras vítimas, rotulando os homens de maus ou estúpidos, ou concedendo ao princípio feminino - seja isso o que for - o status de ícone” (Hibbs, 2004, p. 63). Essa construção de uma personagem que não apenas mostra independência e coragem, mas que também incentiva e organiza outras garotas a lutar, levou a série a ser associada ao pensamento feminista. Os elementos presentes na série que corroboram essa interpretação são bastante evidentes, afinal

[...] o conteúdo feminista da luta de Buffy é muito mais profundo que o mero fato de ser uma mulher que literalmente “sai na porrada”. Diante da natureza sexual de boa parte da violência que ela enfrenta, sua missão simboliza a luta contra a violência sexual; por exemplo, o estupro. Como Caça-vampiros, é seu dever combater estranhos que se escondem nas sombras e becos escusos, ansiosos para atacar os corpos excitantes de inocentes e ingênuos seres humanos. Ela impede e pune suas tentativas de “ter”, “tomar”, “provar”, “dominar” (e assim por diante) suas “desejáveis”, “tentadoras”, “deliciosas”, “excitantes” (e assim por diante) vítimas (Marinucci, 2004, p. 78).

O protagonismo de personagens femininas é um elemento marcante em Buffy, assumindo papéis que não se limitam ao espaço doméstico ou familiar. Entre as mulheres que fazem parte do grupo, além da protagonista, o destaque é Willow, melhor amiga de Buffy e que, ao longo das temporadas, desenvolve seus poderes como bruxa. No começo da série, trata-se de uma garota tímida e inteligente, desprezada por parte dos colegas por ser considerada estranha. Contudo, depois de ser apresentada ao até então

Figura 5: Legenda. Fonte: [seguir as normas da ABNT].

desconhecido mundo de monstros e de outras perigosas criaturas, a futura jovem bruxa cresce em sua autonomia e coragem, se tornando não apenas uma pessoa de extrema confiança de Buffy, mas também uma poderosa guerreira.

O crescimento pessoal de Willow ocorre de forma paralela ao desenvolvimento de seus poderes como bruxa, bem como de outros aspectos, como a iniciação de sua vida sexual ou a adaptação à vida na universidade. No desabrochar de Willow, um dos aspectos mais relevantes é sua homossexualidade, sendo uma personagem bastante lembrada pelo namoro com uma outra bruxa, Tara. O casal lésbico, um dos primeiros a ser apresentado em um programa de televisão voltado ao público juvenil, acabou ganhando muitos admiradores, tendo sido marcante e inclusive bastante criticado o fim da relação, na sexta temporada, com o assassinato de Tara. Essa morte traumática se tornou um dos acontecimentos mais importantes da temporada, por conta do sofrimento causado a Willow e da forma como reagiu à perda da companheira.

Outra personagem feminina que também acabou se destacando ao longo da série foi Joyce, mãe de Buffy, divorciada, que cria sozinha uma adolescente que inicialmente julga ser uma garota problemática. Buffy não apenas respeita a mãe, como a admira por sua independência e coragem, sendo sua morte um dos momentos mais marcantes e tristes na vida da protagonista. Embora vivendo em um lugar tão perigoso como a Boca do Inferno, Joyce não morreu pelas mãos das criaturas que habitam o lugar, mas de uma doença, sendo explorado o sentimento de impotência de Buffy. O episódio The Body, exibido na quinta temporada, além de ser considerado um dos melhores da série, conta com uma

²⁹ O termo slasher se refere ao conjunto de produções que dominaram o cinema de horror entre o final da década de 1970 e boa parte da década de 1990. No geral, trata-se de histórias em que um misterioso assassino persegue jovens, muitas vezes em uma cabana ou acampamento distante. Na maior parte desses filmes, sobressai uma personagem feminina, a final girl,

que, depois de toda a perseguição pela qual passa ao longo do filme e de ver os colegas e amigos serem mortos, consegue superar o assassino misterioso. São produto do terror slashers franquias como Sexta-feira 13, Massacre da serra elétrica e Halloween. A franquia Pânico foi concebida como uma reflexão irônica e metalinguística do terror slasher



das mais marcantes atuações de Sarah Michelle Gellar³⁰.

Outra personagem bastante destacada, embora tenha deixado a série a partir da quarta temporada, foi Cordélia, a garota mais popular e bonita da escola, jovem arrogante e esnobe. Ela acaba por se envolver com o grupo de “esquisitos” liderados por Buffy. Na paulatina construção da personagem descobre-se que ela não era assim tão diferente do grupo de Buffy, tendo problemas e sofrimentos concretos que buscava esconder por meio da personagem que criou. Cordélia acabou deixando a série para assumir papel de destaque no spin-off de Buffy, a série *Angel*.

Anya é outra mulher que se destaca na série: um demônio com séculos de vida, cuja tarefa era realizar os desejos de vingança de mulheres contra homens que lhes causaram sofrimento, e que acabou se envolvendo com o grupo de Buffy depois que perdeu seus poderes. Outra personagem importante é Faith, embora tenha menos aparições que as demais, uma segunda caçadora acionada depois da morte (e ressurreição) da protagonista, na maior parte do tempo uma antagonista de Buffy. O que a protagonista tem de bondade e altruísmo, Faith acabou acumulando em raiva e inveja, buscando inclusive assumir o posto de Buffy.

Mesmo alguns dos vilões são mulheres admiráveis. No episódio piloto rapidamente apresenta-se a vampira Darla que, apesar de sua submissão ao Mestre, mostra muito mais personalidade do que os seguidores homens do grande vilão da primeira temporada. Em episódios posteriores o espectador é apresentado à atormentada Drusila, que usa de artifícios e sedução para manipular os vampiros homens, em especial *Angel* e *Spike*. Na quinta temporada destaca-se a cruel e sensual Glory, um demônio com séculos de vida, preso no corpo de uma bela mulher, que mantém seus seguidores numa relação de completa

submissão. Uma das questões interessantes envolvendo Glory é o fato de viver uma espécie de crise de identidade com seu “irmão”, com quem compartilha o mesmo corpo, numa clara reflexão sobre identidade de gênero.

Na possível aproximação com as ideias feministas, outro fator possível de ser apontado é a luta de Buffy contra o patriarcado, que se manifesta de diferentes formas. Na “ordem patriarcal de gênero”, atribui-se “qualidades positivas aos homens e negativas, embora nem sempre, às mulheres” (Saffioti, 2015, p. 37). O patriarcado se refere “a milênios da história mais próxima, nos quais se implantou uma hierarquia entre homens e mulheres, com primazia masculina” (Saffioti, 2015, p. 145). Estabeleceu-se, com isso, uma ordem social que

[...] funciona como uma imensa máquina simbólica que tende a ratificar a dominação masculina sobre a qual se alicerça: é a divisão social do trabalho, distribuição bastante estrita das atividades atribuídas a cada um dos dois sexos, de seu local, seu momento, seus instrumentos; é a estrutura do espaço, opondo o lugar de assembleia ou de mercado, reservados aos homens, e a casa, reservada às mulheres (Bourdieu, 2002, p. 18).

Na primeira temporada da série, a representação do patriarcado é bastante óbvia, afinal Buffy enfrenta um vampiro que representa todo tipo de ideias opressoras. Esse vampiro se autodenomina Mestre e, em suas primeiras aparições, visa principalmente sugar o sangue de jovens para se fortalecer e dominar o mundo. Simbolicamente, ele precisa eliminar a vitalidade da juventude para poder se fortalecer e romper o exílio a que está submetido.

Essa luta contra o patriarcado fica mais evidente na última temporada, quando Buffy enfrenta uma manifestação imaterial do Mal. Essa encarnação do Mal assume uma feição diferente

³⁰ O referido episódio, apesar da pouca ação, em comparação ao normal da série, é um dos que possui melhor avaliação no

Internet Movie Database (IMDB). No mesmo episódio também foi exibido o primeiro beijo entre Willow e Tara.



para cada pessoa que a enxerga, mostrando sempre a imagem de pessoas mortas. Essa força poderosíssima tem como principal aliado Caleb, o padre que ao longo de vários episódios exala uma variedade de frases misóginas. Caleb dizia coisas como: “Era uma vez uma mulher. Ela era suja, como toda mulher. Pois a costela de Adão era suja, como o próprio Adão. Pois ele era só humano. Mas esta mulher estava cheia de trevas, de desespero”.

Observa-se em Buffy uma relação de tensão em relação à religião, que não se resume à representação de Caleb como um vilão. Na maior parte das temporadas a família de Buffy se resume à protagonista e à sua mãe. Os amigos que constituem o núcleo de apoio de Buffy acabam por ser uma família ampliada para a protagonista, minimizando a importância da família tradicional. Além disso, a crença cega, seja em forças sobrenaturais ou mesmo pretensamente racionais, é duramente criticada, valorizando-se sempre a compreensão objetiva e concreta dos problemas a serem enfrentados. Com isso, a série

[...] subverteu outros valores que até então eram “sólidos” para a sociedade através da valorização da “família construída” e da quebra de preconceitos sobre os casais gays. Além de criar um universo ficcional cuja metafísica não é regida por nenhuma crença institucionalizada do “mundo real”, fazendo referências à diversas religiões e a valorização das relações humanas acima dos dogmas ditados por essas crenças (Lima; Nascimento, 2014, p 13).

No seu embate contra o patriarcado, Buffy acaba se enfrentando inclusive com seus próprios aliados. Em sua guerra contra o Mal, as caçadoras contam com um mentor, que as treinam e orientam e que fazem parte de uma espécie de organização secreta que durante séculos orientavam e acompanhavam suas lutas. Essa organização, composta em sua maioria por homens, trata as caçadoras como meras armas que lhes devem obediência, com regras arbitrárias e rituais antiquados. Buffy, incomodada pelo conservadorismo dessa organização, se rebela e passa a atuar de forma autônoma.

Pode-se pensar em Buffy como uma série em que mulheres se colocam no espaço público e procuram viver da forma mais livre possível a sua vida e, inclusive, sua sexualidade, bem como enfrentando tradições machistas e estruturas de poder que pretendem oprimi-las. Esse machismo se expressa em vários momentos, como nas falas misóginas de Caleb, na última temporada, mas aparece de forma mais desenvolvida na relação de Buffy com o Conselho dos Observadores, “uma organização impessoal, autoritária, cegamente dedicada a manter suas antigas regras e tradições – daí seu poder, como Buffy acaba concluindo – intactas” (Miller, 2004). Buffy passa de uma postura passiva, em que obedece aos ditames do Conselho, se submetendo até mesmo a humilhações, a uma postura de enfrentamento em que diz claramente: “Não sou eu quem preciso de vocês, mas vocês que precisam de mim”. O Conselho de Observadores não teria razão de existir sem uma caçadora, donde se conclui que quem deveria comandar o enfrentamento com o sobrenatural não seriam burocratas dentro de um escritório, mas aquela que estava na linha de frente da luta.

Como resposta a essa opressão da sociedade, desde o primeiro episódio, se coloca como única alternativa a ação conjunta dessas garotas, contando com a ajuda de homens que se dispõem a apoiar sua luta. Essa talvez seja a principal mensagem que a série passou para a geração de jovens que viveu o início dos anos 2000. Observa-se que as séries são programas que “ajudam os espectadores a formar novas visões de mundo sempre que eles se deparam com as encruzilhadas dos personagens” (Seabra, 2016, p. 303). Nesse processo, o espectador, “tomando como ponto de partida o momento da contemplação viva, gera um processo de compreensão crítica da realidade” e, por conseguinte, “uma ação prática transformadora” (Alea, 1984, p. 48). Por isso, “as ideologias da cultura da mídia devem ser analisadas no contexto da luta social e do debate político, e não simplesmente como dispensadores de um tipo de consciência cuja falsidade é exposta e denunciada pela crítica da ideologia” (Kellner, 2001, p. 143).



Essa mensagem ganha mais densidade na última temporada, quando Buffy e seus aliados buscam unir garotas que são potenciais caçadoras (ou seja, poderiam vir a se tornar caçadoras caso uma falecesse). Essas garotas são treinadas para o combate e temperadas em batalhas que vão sendo travadas, se preparando para a luta final contra o poderoso Primeiro Mal. Portanto, Buffy reúne um exército formado por um conjunto de jovens mulheres que possuem predisposição e algum preparo para combater as manifestações de opressão do patriarcado.

No último episódio da série, o poder da caçadora é passado para todas as mulheres que eram potencialmente caçadoras, espalhadas pelo mundo. Em um primeiro momento, essa seria uma ação com uma finalidade prática e imediata, ou seja, as jovens caçadoras treinadas para o combate nos meses anteriores se tornariam caçadoras para lutar a batalha final. Contudo, em paralelo, ao redor do mundo mulheres que também eram caçadoras em potencial ganhavam aqueles mesmos poderes, superando eventuais limites físicos e resistindo à opressão e à violência sofridas no cotidiano. Em uma aproximação com as representações construídas pela série, ser “caçadora” seria, em certa medida, ser “feminista” e, por isso, avançar no nível de consciência e estar consciente e disposta a enfrentar a opressão imposta pelo patriarcado³¹.

Claro que, ao mesmo tempo, uma produção como essa tem seus limites. Um aspecto relevante tem relação com o fato de, ao se aproximar do feminismo, se dispor a manter essa rebelião nos marcos da dominação de classe capitalista e não lutar por uma efetiva emancipação da classe trabalhadora. Na série, Buffy e seus aliados “impõem uma resistência moderada, em vez de uma espécie de revolução”, na medida em que, por exemplo, “os temas anticapitalistas sempre foram

contrabalançados por outras tramas que mostram o dinheiro e os lucros sob uma luz muito mais positiva” (Pasley, 2004, p. 256). Outro elemento importante é a pouca diversidade de mulheres na série, afinal a maior parte são garotas brancas, magras, de cabelos lisos e de classe média. Contudo, qualquer eventual limite da série não deve ser motivo para desqualificá-la, na medida em que esses possíveis problemas não minimizam a força do conteúdo que expressa. Não se pode nunca esquecer que, “como caça-vampiros, Buffy é essencialmente uma lutadora (Milavec; Kaye, 2004, p. 182).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buffy marcou a cultura contemporânea. Por um lado, a série colocou em cena de forma mais sistemática a criação de personagens autônomas e que enfrentam corajosamente seus medos, construindo uma protagonista cuja disposição “simboliza a luta contra a opressão imposta às mulheres” (Marinucci, 2004, p. 80). Por outro, levantou problemas comuns à juventude, que via nos diferentes personagens a representação e – em muitos casos – as possibilidades de soluções para os dilemas enfrentados.

Possivelmente muitas garotas, inspiradas pela postura de Buffy, passaram a se colocar de forma mais firme na esfera pública e a ter uma postura de enfrentar o patriarcado e o machismo. Como diria a própria Buffy, no último episódio da série: “a partir de agora todas as garotas do mundo que puderem ser Caçadoras serão Caçadoras. Todas que puderem ter o poder, terão o poder. Que puderem se erguer, irão se erguer. Caçadoras, cada uma de nós. Façam a escolha. Vocês estão prontas para serem fortes?”

³¹ Neste ensaio, optamos por não aprofundar o debate acerca de correntes feministas ou das especificidades desse tema. Neste texto, em sentido amplo, nos referimos ao feminismo como um movimento de mulheres politicamente organizadas

em defesa de seus direitos e por melhoria de suas condições de vida. No caso da série, essas mulheres literalmente lutam por suas vidas.



REFERÊNCIAS

ALEA, Tomás Gutiérrez. **Dialética do espectador**: seis ensaios do mais laureado cineasta cubano. São Paulo: Editora Summus, 1984.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: PUC: Apicuri, 2016.

HIBBS, Thomas. Buffy, a Caça-vampiros como noir feminista. *In*: SOUTH, James; IRWIN, William (org). **Buffy, a caça-vampiros e a Filosofia**: medo e calafrios em Sunnydale. São Paulo. Madras, 2004.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

LIMA, Felipe; NASCIMENTO, Renato. O seriado “Buffy, a caça-vampiros” e a Modernidade Líquida. *In*: **XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte**, Belém, mai. 2014.

MARINUCCI, Mimi. Feminismo e ética da violência: por que Buffy sai na porrada. *In*: SOUTH, James; IRWIN, William (org). **Buffy, a caça-vampiros e a Filosofia**: medo e calafrios em Sunnydale. São Paulo. Madras, 2004.

MILAVEC, Melissa; KAYE, Sharon. Buffy desnuda: a solução de uma caçadora para o paradoxo de amor de Aristóteles. *In*: SOUTH, James; IRWIN, William (org). **Buffy, a caça-vampiros e a Filosofia**: medo e calafrios em Sunnydale. São Paulo. Madras, 2004.

MILLER, Jessica Prata. “O Eu no grupo”: Buffy e a ética feminista. *In*: SOUTH, James; IRWIN, William (org). **Buffy, a caça-vampiros e a Filosofia**: medo e calafrios em Sunnydale. São Paulo. Madras, 2004.

PASLEY, Jeffrey. Velhos vampiros conhecidos: a política do universo Buffy. *In*: SOUTH, James; IRWIN, William (org). **Buffy, a caça-vampiros e a Filosofia**: medo e calafrios em Sunnydale. São Paulo. Madras, 2004.

SAFFIOTI, Heleieth. **Gênero, patriarcado, violência**. 2ª ed. São Paulo: Fundação Perseu Abramo: Expressão Popular, 2015.

SEABRA, Rodrigo. **Renascença**: a série de TV no século XXI. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

Como citar este artigo:

SILVA, Michel Goulart da. Buffy e as representações da mulher. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.8, jan.-dez. 2023. p. 52-58.

Fábio Ortiz Goulart

Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEl). Bacharel em Arqueologia pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

Email: fabioortiz@furg.br.

O CONSUMO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: um estudo exploratório a partir dos leitores do blog *Protocolos Marvel* (2009-2019)

Resumo: O presente texto busca compreender como se dá o consumo de histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis. Para isso utilizamos o blog *Protocolos Marvel* para realizar um estudo exploratório. Como ferramenta de coleta de dados aplicamos um questionário virtual com alguns leitores para entender de que maneira os mesmos buscam consumir estes produtos, assim buscamos traçar um perfil socioeconômico desses leitores, para compreender quais grupos sociais consomem essas mídias. A partir da análise dos dados, podemos aventar que as HQs enquanto produtos da cultura de massa, são adquiridas e consumidas por um perfil econômico bem característico, daquelas pessoas que conseguem adquirir bens de consumo além do essencial, permitindo a elas terem acesso a bens culturais como as HQs, mas também outros produtos relacionados à essas mídias, como action figures e filmes/séries.

Palavras-chaves: Estudos geek. Consumo. Histórias em quadrinhos. Super-heróis.

THE CONSUMPTION OF COMIC BOOKS: an exploratory study with the readers of the blog Protocolos Marvel (2009-2019)

Abstract: *The present text aims to understand the consumption of super-heroes comic books. To this was used the blog Protocolos Marvel to make an exploratory study. The tool used to collect data was a virtual questionnaire with some readers to understand how they consume these products, and then made a socioeconomic profile of these readers, to understand which social groups consume this media. By analyzing data, we can talk about how the comics are acquired and consumed by a characteristic economic profile, by who can buy consumption assets beyond the essential, allowing them to have access to cultural assets like comics, but also with other products relationated with this media, like action figures and movies/series.*

Keywords: *Geek studies. Consumption. Comic books. Super-heroes.*



1. INTRODUÇÃO

O presente estudo busca trazer um olhar sobre a aquisição de histórias em quadrinhos (HQs) do gênero super-heróis, para isso tentaremos, na medida do possível, trazer uma contribuição no que diz respeito ao perfil desses leitores a partir de dados recolhidos com visitantes de um blog sobre super-heróis da editora norte-americana Marvel Comics. O blog em questão, intitulado Protocolos Marvel, produz material biográfico sobre os super-heróis da editora Marvel, utilizando fichas, chamadas de protocolos, contendo informações básicas sobre os personagens, bem como a biografia de cada um deles.

Essa base de dados, se assim podemos chamar, utiliza como referência as revistas em quadrinhos publicados tanto no Brasil como no seu país de origem, os Estados Unidos da América. Sites estrangeiros - como o Comic Vine, Marvel Wikia, o site oficial da Marvel - bem como sites em português, como por exemplo o Guia dos Quadrinhos, são algumas das fontes utilizadas pelos autores do blog para a construção das fichas. O blog em questão foi administrado pelo autor do presente artigo, portanto não houve a necessidade de solicitação para utilizar os dados presentes no blog.

Como objetivo principal, buscamos compreender como se dava a aquisição de histórias em quadrinhos com base neste breve levantamento dos leitores do Protocolos Marvel, a partir disso podemos tecer algumas considerações que dizem respeito ao consumo dessas histórias. Tomamos nota que o presente trabalho não busca criar um consenso sobre as possibilidades aquisitivas das fãs deste gênero no Brasil, mas tecer algumas contribuições no que diz respeito às estratégias escolhidas pelos leitores do site, com base na possibilidade de aquisição ou não destes produtos bem como nos perfis socioeconômicos dos leitores do blog.

Para apresentar a pesquisa, o presente trabalho está estruturado da seguinte maneira: no próximo tópico abordaremos a metodologia do trabalho; após contextualizaremos a pesquisa, incluindo um pequeno histórico do blog; no quarto tópico exporemos os dados coletados; no quinto

faremos uma breve análise dos dados; e por último, teceremos algumas considerações finais sobre o tema abordado.

2. ABORDAGEM METODOLÓGICA

Como abordagem metodológica, optou-se por utilizar um questionário virtual contendo questões fechadas. Esses questionários foram criados pelo *Google Forms* e anexado ao blog com um *link* para acesso direto ao formulário, assim foi possível atingir o maior número possível de leitores.

O questionário foi dividido em dois agrupamentos, o primeiro sobre questões socioeconômicas dos respondentes, tendo como questões: idade do leitor; gênero do leitor; número de pessoas com quem residia, média salarial e etnia. o segundo agrupamento tinha como objetivo coletar dados sobre os produtos de cultura *geek*, e as questões eram: se costumava ler as histórias em quadrinhos; em que plataforma costumava ler os quadrinhos; o que utilizava para se informar sobre os quadrinhos e novidades relacionadas; quais produtos vinculados à cultura *geek* consumia (séries, quadrinhos, *action figures*, cinema, jogos). Para o presente trabalho serão considerados os dados socioeconômicos e os dados sobre consumo e aquisição de histórias em quadrinhos. A coleta de dados foi feita durante os meses de novembro e dezembro de 2019 e contou com trinta e dois participantes voluntários.

A escolha dessa ferramenta para realizar o questionário se deu pela distância geográfica que existe entre os leitores e os administradores do blog, sendo impossível fazer entrevistas com os leitores, uma vez que para realizar entrevistas seria necessário uma maior disponibilidade de tempo para ser realizada, o que não é possível no presente momento, pois o blog atualmente possui cerca de mil visualizações diárias, bem como um contato direto com o público-alvo, tendo 32,25% de seus leitores diários ativos como respondentes dos questionários, podemos considerar um bom número, se considerarmos que pesquisas não obrigatórias possuem um retorno responsivo de 10% (VIEIRA, CASTRO, SCHUCH JUNIOR, 2010).



3. CONTEXTUALIZANDO O ESTUDO

O blog foi fundado inicialmente em 2009 por Daniel Ferreira de Mendonça, conhecido pelo pseudônimo de Bolivartrask. No ano anterior à fundação do Protocolos Marvel, em 2008, Daniel havia criado um blog para colocar fichas de personagens relacionados à franquia X-Men, o Protocolos Xavier³² e em 2009, decidiu expandir para o restante dos personagens da editora Marvel Comics, abarcando franquias como Hulk, Homem-Aranha, Quarteto Fantástico, Vingadores, etc.

Até 2019, o blog contava com mais de 500 fichas sobre personagens da Marvel Comics, incluindo heróis, vilões e personagens secundários. Na Figura 1, podemos observar o total de visualizações, no período de janeiro de 2010 a outubro de 2019, do Protocolos Marvel.

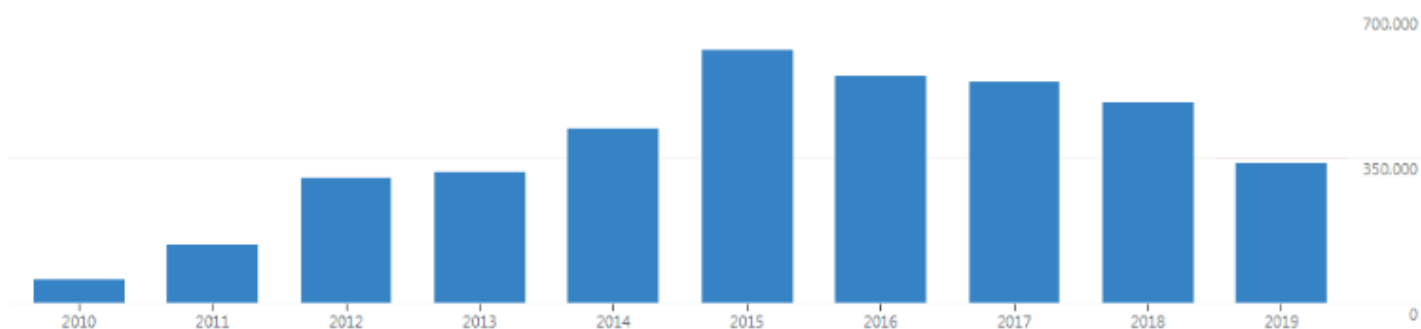


Figura 1: Estatísticas de visualização do blog Protocolos Marvel no período de janeiro de 2010 a outubro de 2019. Fonte: Protocolos Marvel (2019).

Podemos observar na Figura 1 que o blog de 2010 até 2014 teve um pico de visualizações, e em 2015 atingiu o seu ápice. A partir de 2016 o número de visualizações foi decaindo, saindo de 605.413 visualizações para 335.368 até meados de outubro de 2019. A decaída pode ser justificada pela saída de muitos dos voluntários que auxiliavam na criação dos protocolos, deixando somente três pessoas a cargo dessa tarefa. Logo, somente um membro estava na ativa, o restante havia saído, tornando a

frequência de publicação de conteúdos cada vez mais escassa e rara. Outros motivos, como o aumento do acesso às redes sociais e a conteúdos cada vez mais objetivos e de leitura rápida, podem ter contribuído também com a diminuição da visibilidade do blog.

Conforme dados do blog, grande parte do público leitor reside no Brasil, mas há também visitas de pessoas dos Estados Unidos da América (país estrangeiro com o maior número de leitores, totalizando mais de 340.000 leitores até outubro de 2019), seguido de Portugal, Canadá, Angola, Itália, França, Japão, Reino Unido, União Europeia, Hong Kong, Argentina, Índia, México, Alemanha, Uruguai e Noruega, além de visitas de outros países que contabilizam menos de mil visualizações no período de 2009-2019.

Cabe, no presente tópico, explanar um

pouco sobre o fenômeno *Geek*. Ressaltamos que nos últimos anos muito tem se produzido (e consumido) sobre cultura *geek*, seja por meio de *action figures*, quadrinhos, camisetas, filmes, séries, enfim, uma infinidade de produtos que utilizam do fantástico para vender (e lucrar), porém pouco se têm dado atenção para quem consome esses produtos, e aqui falamos da cultura *geek*.

O termo *geek* inicialmente era considerado pejorativo, mas com o tempo passou a ser utilizado para designar “fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG, tecnologia, quadrinhos, cinema, livros, séries, mangás e animês, formando um grupo que não vê problema em ser considerado ‘diferente’ ou

³² O nome é uma referência ao fundador da equipe X-Men nos quadrinhos, o Professor Charles Xavier, conhecido também

como Professor X. Hoje, o Protocolos Xavier, encontra-se inativo e todo o seu conteúdo foi transferido para o Protocolos Marvel.



‘excêntrico’” (ARCURI, 2017, s. p.). Logo, o ser *geek* compreende uma gama do que chamamos de sociedade de massa (termo ao qual não entraremos em discussão devido à proposição do artigo). O *geek* seria então uma pessoa que estaria o tempo inteiro se atualizando sobre as novas tendências no mundo todo. Muito dessa explosão de coisas *geeks* pode ser explicada pelo (não tão) recente interesse do cinema e TV em explorar os universos fantásticos que habitam a literatura, principalmente no que diz respeito aos quadrinhos de super-heróis. Propomos um teste: pergunte para qualquer pessoa que vive em zonas urbanas se ela já ouviu falar em Homem-Aranha³³, é bem provável que ela já tenha ouvido falar, dada a transmediatização do universo dos *geeks*. A cultura *geek* é uma cultura da mídia, uma subcultura da grande cultura de massa, um nicho econômico, onde grandes empresas lucram a partir dos gostos de pessoas do mundo todo pelo fantástico, ficção científica e fantasia.

Assim, ao olharmos para um país como o Brasil, que se encontra à margem do Capitalismo contemporâneo, devemos ter em mente as particularidades do local, pois consumir quadrinhos e seus produtos associados não necessariamente é uma realidade para todos que têm apreço a tais bens culturais, pois o valor médio de um desses produtos, correspondem a uma quantia considerável do salário mínimo de um trabalhador brasileiro, conforme discutiremos nos próximos tópicos, atentando o olhar para questões socioeconômicas e o consumo de tais bens.

4. DADOS RECOLHIDOS

Ao total, foram obtidas 32 respostas, aqui serão apresentados os dados de ambos os agrupamentos, sendo o primeiro sobre o perfil socioeconômico dos leitores, onde foram perguntadas informações como gênero, idade,

etnia/cor, quantidade de pessoas com que mora na mesma residência e média salarial do grupo familiar. Em relação à localidade, todos os respondentes vivem no Brasil (não foram solicitados estado e município de moradia). Os dados sobre gênero não serão contabilizados, pois dos 32 respondentes, somente 2 pessoas se identificaram como pertencentes ao gênero feminino e 2 não responderam de forma adequada à questão solicitada³⁴. Os dados do segundo agrupamento, partiram sobre o consumo de produtos *geeks* e foram coletadas as seguintes informações: quais ferramentas os respondentes utilizavam para obter informações sobre o mundo *geek*, quais produtos consumiam e por quais meios consumiam. A partir desses dados, foi possível, ainda que com certa limitação, delinear o perfil dos leitores.

4.1. Dados Socioeconômicos

O primeiro dado solicitado diz respeito à faixa etária dos respondentes. A relação da faixa etária e étnica do grupo de respondentes está disponível no Quadro 1, logo abaixo.

Quadro 1 - Relação faixa etária x étnica dos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>				
Faixa etária	Etnia			Total de respostas
	Branca	Negra ou parda	Amarela	
13-19 anos	4	2	1	7
20-29 anos	6	7	0	13
30-39 anos	4	5	0	9
40-49 anos	2	0	0	2
R.M.D.S.*	1	0	0	1
Total de respostas	17	14	1	32

*Resposta divergente do que foi solicitado.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

³³ A nível de curiosidade: desde os anos 1940 se publica no Brasil quadrinhos de super-heróis, portanto os heróis fantasiados nada têm de novo no mercado brasileiro, a diferença agora é que “geekzação” é mundial. Mesmo aqueles que nunca pegaram uma história em quadrinhos ou um livro

de ficção científica para ler vão aos cinemas assistir filmes estrelando Os Vingadores, Homem-Aranha, Hulk, X-Men, etc.

³⁴ A nível explicativo, a pessoa respondeu sua orientação sexual no lugar do gênero.



O Quadro 2, logo abaixo, nos mostra a relação etnia x média salarial.

Quadro 2 - Relação média salarial x etnia dos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>				
Média salarial (em R\$) *	Etnia			Total de respostas
	Branca	Negra ou parda	Amarela	
800-1000	1	1	1	3
1100-1200	5	4	0	9
2100-3000	3	6	0	9
3100-4000	1	2	0	3
4100-5000	3	1	0	4
8000-15000	2	0	0	2
Não sabe	2	0	0	2
Total de respostas	17	14	1	32

*O salário mínimo no Brasil em 2019 era de R\$1.108,38.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Outros dados relevantes são as relações média salarial x número de residentes na mesma moradia, número de residentes na mesma moradia x etnia. Assim podemos elaborar um terceiro e quarto quadro. No Quadro 3, logo abaixo, está demonstrada a média salarial x número de residentes na mesma moradia; já no Quadro 4, após a Quadro 3, está a relação número de residentes na mesma moradia x etnia.

Quadro 3 - Relação média salarial x número de pessoas residentes na mesma moradia dos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>							
Média salarial (em R\$)	Número de pessoas						Total de respostas
	Uma	Duas	Três	Quatro	Cinco	Seis	
800-1000	0	1	0	2	0	0	3
1100-1200	4	4	0	1	0	0	9
2100-3000	0	0	3	4	2	0	9
3100-4000	0	1	0	1	1	0	3
4100-5000	0	1	0	1	1	1	4
8000-15000	0	0	0	2	0	0	2
Não sabe	0	0	0	2	0	0	2
Total de respostas	4	7	3	13	4	1	32

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Quadro 4 - Relação residentes na mesma moradia x etnia dos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>				
Residentes por moradia	Número de pessoas			Total de respostas
	Branca	Negra ou parda	Amarela	
Uma	3	1	0	4
Duas	3	4	0	7
Três	1	2	0	3
Quatro	9	3	1	13
Cinco	1	3	0	4
Seis	0	1	0	1
Total de respostas	17	14	1	32

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

4.2. Dados sobre o consumo de HQs

No presente tópico apresentaremos os dados sobre o consumo de histórias em quadrinhos pelos leitores do blog, porém julgamos necessário trazer à tona alguns dados recolhidos, principalmente porque eles revelam que os leitores não consomem somente as HQs, mas um emaranhado de outros produtos associados às essas mídias, conforme os seguintes dados: 31 respondentes consomem Filmes e/ou Séries relacionadas à cultura *geek*; 16 consomem Jogos (físicos ou digitais); 11 consomem *Action figures* e bonecos; 1 consome Livros e/ou Objetos de decoração (como quadros).

Quadro 5 - Suportes utilizados pelos respondentes para ler HQs	
Suporte	Total de respostas
Revistas Impressas	12
Revistas Digitais	1
Sites de internet	19
Total de respostas	32

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

O interessante nesses dados é observar a quantidade de leitores que utilizam sites de internet para realizar a atividade, pois estes sites nunca são edições oficiais das histórias em quadrinhos, sendo versões piratas, os chamados scans, e muitas delas são traduzidas pelos *fandoms* (grupos de fãs) das revistas para a língua portuguesa, permitindo assim



uma democratização e um maior acesso aos quadrinhos norte-americanos.

Os dados do Quadro 6, logo abaixo, demonstram o quantitativo das revistas adquiridas por mês por cada respondente e a média salarial do grupo familiar.

Quadro 6 - Relação média salarial x quantitativo de HQs adquiridas mensalmente pelos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>							
Média salarial (em R\$)	Quantitativo de HQs						Total de respostas
	Uma a duas	Três a cinco	Dez	Vinte	Não se aplica	Irregular	
800-1000	0	0	0	0	3	0	3
1100-1200	3	1	1	0	4	0	9
2100-3000	0	1	0	2	6	0	9
3100-4000	0	0	0	0	2	1	3
4100-5000	2	0	0	0	2	0	4
8000-15000	0	0	1	0	1	0	2
Não sabe	1	1	0	0	0	0	2
Total de respostas	6	3	2	2	18	1	32

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

5. ALGUMAS INTERPRETAÇÕES POSSÍVEIS

A maior parte dos respondentes está na faixa etária de 20-29 anos, condizente com o esperado quando da elaboração do presente estudo. Acreditamos que isto possa ser explicado, pois durante a infância esse público teve maior contato com as animações voltadas aos personagens de Marvel Comics, bem como obtiveram contato com o início da consolidação do chamado Universo Cinematográfico da Marvel³⁵, em 2008, é possível que a faixa etária de 20-29 anos esteja relacionada à exposição a essas mídias na infância, bem como a

presença da exibição dos programas oriundos dessas mídias na TV em meados dos anos 1990-2000.

Já em relação à etnia, a maior parte dos respondentes são brancos, seguido de negros e amarelo. Percebe-se a partir dessa relação, que o número de leitores brancos são maiores que os total de leitores negros ou pardos, bem como de leitores que se identificaram como amarelos, neste último constando somente com 1 respondente. Aqui cabem algumas interpretações: considerando que a faixa etária de 20-29 anos possui o maior número de leitores, era de se esperar que os dados étnicos convergissem, mostrando o maior percentual étnico (o de brancos) como maioria nessa faixa etária, porém, o maior percentual relacional de brancos x faixa etária está nas categorias de idade 13-19 anos e 40-49 anos (diferença entre duas pessoas nestas duas categorias).

De acordo com o Quadro 3, podemos observar nas famílias que a média de membros é de quatro pessoas, e que a média salarial entre os extremos - mais pessoas e menos pessoas - é de, para o menor número de membros, é de R\$1100 a R\$2000, e para as famílias com o maior número de membros³⁶, a média salarial fica entre 2100-3000. No Quadro 4, podemos observar que as famílias representadas por respondentes brancos têm uma média de 2,83 pessoas, as famílias representadas por respondentes negros ou pardos tem média de 2,43 membros, por último a família de representada por respondente amarelo tem média de 0,17 membros.

Nota-se que as famílias brancas, de acordo com os dados coletados possuem uma média maior de número de membros, embora as famílias com o maior número de membros efetivamente sejam as famílias dos respondentes negros ou pardos, com cinco a seis pessoas residindo sob a mesma moradia, o que dá uma média salarial de R\$3.600,00 por família, e que dividindo isso pelo número médio de membros (5,25) há um valor de cerca de R\$685,71 por membro do núcleo familiar. Este resultado é

³⁵ O Universo Cinematográfico da Marvel (UCM), diz respeito aos filmes e séries lançados pela Marvel Studios, cujas produções possuem relações umas com as outras, assim os

filmes d'Os Vingadores, Homem de Ferro, Homem Aranha e outros, possuem influência na narrativa que um levará a outro.

³⁶ Considerando de 4 a 6 membros.



menos de um salário mínimo per capita, se considerarmos o salário mínimo corrente no ano de 2019 (cf. legenda Quadro 2). Não dedicaremos maior discussão sobre as questões que envolvam a aquisição de bens de consumo culturais a partir de um recorte de raça, mas acreditamos que isto é algo que deverá ser retomado em estudos posteriores, uma vez que trata-se de um tema que merece atenção, ainda mais quando a população negra e parda é social e economicamente vulnerável.

Em relação às HQs, devemos ter em mente que no ano de 2019 uma edição mensal da editora Marvel, publicada no Brasil pela editora Panini, com cerca de 88 páginas, custava em média R\$14,00³⁷. A partir desse padrão de publicação, podemos pensar os dados a seguir. Começamos dizendo que dos 32 respondentes, todos leem HQs. Abaixo encontra-se um quadro informando os suportes que os leitores utilizam para ler quadrinhos.

Os dados do Quadro 5 são interessantes, pois informam que os respondentes que ganham menos, acabam por não adquirirem HQs, conforme os dados, todos consomem HQs na forma de scans, aderindo à prática de piratear o conteúdo oficial, consumindo o material ilegal. Não cabe aqui realizar as implicações legais disto, porém devemos ter em mente, que a HQs enquanto produtos culturais de massa, parecem ainda ser produtos que poucos conseguem ter acesso. Também é interessante observar que, os respondentes que recebem a média salarial entre 1100 a 3000, são os que convivem com menos pessoas em seu núcleo familiar, permitindo, portanto a compra de HQs. Devemos observar que o respondente que adquire 10 HQs mensalmente, possui uma renda média de 1400, realizando o cálculo com base no valor de R\$14,00 por HQ, 10% dos ganhos deste respondente são destinados à aquisição destes produtos, o que é um uso considerável do dinheiro.

Ainda que exista um forte mercado emergente dos livros e HQs digitais, as HQs físicas não deixaram de serem utilizadas, consumidas e

compradas, os dados recolhidos neste texto podem demonstrar um pouco disso, pois dos quatorze respondentes que compram quadrinhos, somente um deles adquire quadrinhos digitais, por outro lado podemos observar que os quadrinhos em formato digital (ainda que não oficiais, como o caso dos scans), poderiam nos dar pistas de que o interesse dos leitores seja de quadrinhos digitais, porém não é o caso, pois os dados convergem quando observamos que leitura da HQ tendo uma tela como mediadora está relacionada à condição financeira dos respondentes e não a uma predileção, como pode sugerir a resposta daquele um respondente que adquire HQ digital. Guedes e colaboradores indicam que os livros impressos não serão substituídos, pelo menos não enquanto tiverem algum propósito para um grupo de pessoas, bem como tanto os digitais quanto os impressos se complementam e respondem a objetivos diferentes (GUEDES, et al, 2013).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente estudo foi possível observar que o consumo das HQs adquirem duas diferentes formas, sendo a física/impressa, a partir de material oficial publicado em solo nacional, e digital, sendo consumida a partir de edições oficiais, bem como a partir de scans, versões não oficiais realizadas por fãs para fãs. Ambas as formas são utilizadas para que o leitor possa experimentar a leitura da HQ.

Podemos apontar que as HQs acabam por serem adquiridas por poucos, isso pode ser explicado devido ao alto preço agregado no produto final em solo brasileiro, uma vez que, se considerarmos que um leitor x queira adquirir as HQs de seus personagens favoritos, como por exemplos os X-Men, ele tem que comprar no mínimo três HQs diferentes, que somando juntas fica R\$42,00, correspondendo a cerca de 4% de um leitor que recebia o salário mínimo base em 2019.

³⁷ Informação tomada com base nas revistas em quadrinhos *X-Men*, publicada pela Panini Comics, no ano de 2019.



O presente trabalho não pretendia ser totalizante, mas sim explorar um pouco sobre as formas de consumo de HQs pelos leitores do blog Protocolos Marvel, bem como estabelecer correlações entre o consumo das HQs por parte desse grupo e dos perfis socioeconômicos destes.

Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek, Rio Grande, v.4, n.8, 2023. p. 59-66.

REFERÊNCIAS

ARCURI, M. C. M. Quadrinhos e febre geek: relato de uma ida à Comic Con Experience. **Revista Escrita**, Gávea, n.22, 2017.

PROTOCOLOS MARVEL. [S.l.: s.n], 2019. Disponível em: <https://protocolosmarvel.wordpress.com/>. Acesso em: 30 out. 2019.

VIEIRA, H. C.; CASTRO, A. E. de; SCHUCH JÚNIOR, V. F. O uso de questionários via e-mail em pesquisas acadêmicas sob a ótica dos respondentes. In: SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO, 13., set. 2010, São Paulo. **Anais [...]**. [São Paulo]: USP, 2010.

GUEDES, F.; ALBUQUERQUE, M.; ALMEIDA, F.; NICOLAU, M. O livro digital e as novas necessidades de produção e leitura. In: XV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 12 a 14 jun. 2013, Mossoró, RN. **Anais [...]**. Mossoró: Intercom, 2013.

AGRADECIMENTOS

Agradecimento à equipe dos Protocolos Marvel, por permitir que os dados fossem recolhidos e aos respondentes, que voluntariamente cederam um pouco de seu tempo para responder ao questionário.

Como citar este artigo:

GOULART, Fábio Ortiz. O consumo de histórias em quadrinhos: um estudo exploratório a partir dos leitores do blog Protocolos Marvel. **Revista**

Thiago Barbosa Soares

Doutor em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Professor no curso de Letras e no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Pesquisador bolsista de produtividade do CNPq.

ORCID:
<https://orcid.org/0000.0003.2887.1302>.

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

A SEMIÓTICA DO FORA DA LEI: a construção do protagonismo de Vegeta em *Dragon Ball Z*

Resumo: O presente artigo tem por objetivo analisar a produção semiótica do fora da lei na personagem Vegeta de *Dragon Ball Z*. Faremos uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, dá suporte aos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) sobre os quais empregaremos a análise semiótica para compreender a valência dos principais traços inerentes à actância de Vegeta. Assim, em um primeiro momento, descrevemos e interpretamos a arquitetura semiótica de Vegeta à luz do funcionamento arquetípico do fora da lei sob as quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). Posteriormente, investigamos a composição da narratividade semiótica de Vegeta. Por fim, são concebidos alguns comentários apreciativos acerca das possíveis contribuições do trajeto aqui percorrido, tanto com relação à interioridade da semiose presente na narratividade desse actante quanto a sua relação performática com a exterioridade do inconsciente coletivo.

Palavras-chaves: Semiótica. Arquétipo. Fora da lei. Vegeta. *Dragon Ball Z*.

OUTLAW SEMIOTICS: the construction of the Vegeta's protagonism in Dragon Ball Z

Abstract: This article aims to analyze the semiotic production of the outlaw in the character Vegeta from *Dragon Ball Z*. We will make use of the Jungian concept of archetype which, in turn, supports the four points of the basic needs of archetypal constitution (MARK; PEARSON, 2001) on which we will use semiotic analysis to understand the valence of the main traits inherent to Vegeta's actance. Thus, at first, we describe and interpret Vegeta's semiotic architecture in light of the archetypal functioning of the outlaw under the four constituent phases of the narrative (PLATÃO; FIORIN, 1993). Subsequently, we investigated the composition of Vegeta's semiotic narrativity. Finally, some appreciative comments are made about the possible contributions of the path taken here, both in relation to the interiority of the semiosis present in the narrativity of this actant and its performative relationship with the exteriority of the collective unconscious.

Keywords: Semiotics. Archetype. Outlaw. Vegeta. *Dragon Ball Z*.

Submissão: 15/09/2023

Revisão: 26/04/2023

Aprovado: 16/08/2023

Publicação: 27/12/2023



1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Diante da luz, existe a escuridão. Diante do bem, existe o mal. Para todo e qualquer padrão, existe uma espécie de ruptura. As dualidades, responsáveis por estabilizar o processo dialético de compreensão das mais variadas experiências, permitem a instauração de proporcionalidades intelectivas praticamente inexistentes em uma extensão de polos opostos. É possível verificar esse tipo de constatação na célebre sentença “O coração tem suas razões, que a razão não conhece: sabe-se isso em mil coisas” (PASCAL, 2002, p. 155), em função de não haver nem uma racionalidade absoluta, nem uma passionalidade completa. Portanto, parece haver uma coparticipação de elementos concorrentes na produção dos sentidos existentes no interior das disponibilidades humanas de competência e de atuação.

A dinamicidade presente nas distinções integrantes de qualquer função representativa de determinado sentido faz crer que há um desempenho contrapositivo em muitas expressões de suas eventuais relações. Um exemplo clássico oriundo da cultura oriental é o ying yang¹. Nesse caso, a manifestação de um componente do dueto é dependente da operação do outro, pois um não só carece de sua suposta antípoda, bem como é constituído por traços que lhe fazem remissão. Em outros termos, “Nada, efetivamente, pode ser qualificado de ying ou yang absolutos. Esta repartição tem que ser relativa por essência, pois depende sempre do que foi escolhido como ponto de referência” (JAVARY, 2014, p. 34). Portanto, uma propriedade capaz de ativar seu oposto contrastivo é identificada como seu polo positivo ou polo negativo.

Diante da inevitabilidade dos encontros entre “inversos”, emerge o campo combativo no qual a personificação de oponentes transforma-se no imaginário coletivo. No interior dessa observação, guardadas as devidas diferenças, a figura do fora da

lei antagoniza o herói, permitindo-lhe percorrer o caminho de desenvolvimento de suas potencialidades. “Tradicionalmente, o herói do livro de história é apresentado por uma série de provas” (NICHOLS, 2007, p. 155) dentre essas se encontra, na maioria dos casos, o confronto com o fora da lei. Em uma possível hierarquia ética, derivada de um conjunto de ações resultantes da configuração sociocultural de uma determinada época, estão as posições de herói e fora da lei, que ultimamente se tem transformado em anti-herói.

Em praticamente toda e qualquer narrativa, a gramática dos deslocamentos entre o herói e o malfeitor é fundamentalmente reforçada pelas estruturas mimetizadas de contrastes existentes no interior das mais diversas culturas. Mesmo que haja contundentes divergências entre o herói e o fora da lei como esta: “A função do anti-herói é distinguir o herói por comparação, visto que este é tudo que o outro decididamente não é” (PETERSON, 2021, p. 39), não se pode neutralizar tranquilamente a consequência que um possui para o outro na dinâmica de convergências de planos de ações. Isso quer dizer, entre outras coisas, que a jornada do herói, ainda que receba quase toda atenção, não é única, pois outras figuras primordiais também possuem trajetos temáticos relevantes não apenas para o desenrolar das histórias, mas também para a compreensão do funcionamento dos elementos constituintes do mundo “concreto”.

Tanto o herói quanto o fora da lei são arquétipos com profundidades existências características. “O fora da lei se sente fraco e busca experiência do poder, mesmo que apenas na capacidade de chocar ou desafiar os outros” (MARK; PEARSON, 2001, p. 137). Como uma construção arquetípica, em sua acepção junguiana, o fora da lei vincula-se a um conjunto de ações disruptivas capaz de mudar o rumo de narrativas inteiras, em função de uma propriedade anárquica de sua composição. Com esse caráter revolucionário, o fora da lei pode ser tomado como

¹ Os princípios yin e yang são o fundamento da filosofia chinesa que descrevem a dualidade e interdependência de forças opostas e complementares no universo. Tais elementos

estão frequentemente associados à medicina tradicional chinesa, à filosofia taoista e a várias outras áreas da cultura chinesa, como a arte, a política e a cosmologia.



uma peça importante para as estruturas semióticas das narrativas (TODOROV, 2006), porquanto “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” (SOARES, 2021a, p. 24).

As figuras do fora da lei e do herói estão plasmadas no inconsciente coletivo “que 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” (JUNG, 2002, p. 53), mas, antes, um vasto conjunto de conquistas vivenciais por parte do gênero humano. Portanto, o exame dessas representações de personalidades primordiais é de comum interesse a todas as ciências humanas, em especial para aquelas que pesquisam a construção do imaginário através da disposição da linguagem em características psicossociais, como no emblemático caso do fora da lei.

Com vistas a uma investigação aprofundada do arquétipo do fora da lei na personagem Vegeta, do anime de Dragon Ball Z² (TORIYAMA, 1989), empreendemos, segundo uma perspectiva de investigação do percurso gerativo do sentido, na constituição actancial dessa personagem uma análise semiótica. Para tanto, recorremos ao uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, possibilita o emprego dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) sobre os quais assentam a análise semiótica que objetiva compreender a valência dos principais traços inerentes à composição do fora da lei em Vegeta.

Para alcançar o escopo deste texto, margeamos o traçado heurístico presente em “A semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku” (SOARES, 2020), em “A semiótica do sábio: uma análise da constituição da jornada de Piccolo em Dragon Ball Z” (SOARES, 2021a), em “A semiótica do amigo: uma análise da composição do companheirismo de Kuririn, em

Dragon Ball Z” (SOARES, 2021b) e em “A semiótica do inocente: funcionamento do arquétipo de Son Gohan em Dragon Ball Z” (SOARES, 2023). Para organizar a estrutura na qual este artigo desenvolve seu plano de análise, produzimos três seções. Uma primeira, “A semiose (narrativa) do arquétipo de Vegeta”, na qual descrevemos e interpretamos a arquitetura semiótica de Vegeta à luz do funcionamento arquétipo do fora da lei, segundo as quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). Uma segunda, “A semiótica das necessidades básicas no fora da lei em Dragon Ball Z”, na qual a relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001), demonstram a narratividade semiótica de Vegeta. Uma última, “Considerações finais, nas quais pesa-se as possíveis contribuições oriundas do empreendimento da investigação realizada.

2. A SEMIOSE (NARRATIVA) DO ARQUÉTIPO DE VEGETA

Para contextualizar a construção da personagem Vegeta, é necessário deixarmos explícito que ela faz parte do universo ficcional de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), uma continuação de Dragon Ball (TORIYAMA, 1989). Em uma breve síntese: “Dragon Ball narra as aventuras de Son Goku ainda criança, no período em que conhece Kame, seu mestre, e Kuririn, seu amigo. Dragon Ball Z é um avanço na cronologia da narrativa”, pois Son Goku já se encontra adulto” (SOARES, 2021b, p. 32). Por conseguir arregimentar uma série de arquétipos magnéticos em tramas altamente dinâmicas, misturadas com pitadas de humor leve, essa ficção japonesa é uma das mais populares no mundo, com seu início na metade da década de 1980, originando-se do mangá de nome homônimo. “O mangá é um tipo de história em quadrinhos de origem japonesa. Os mangás aos poucos “saíram” do papel e hoje temos os animes, que são os desenhos animados que podemos assistir

² Dragon Ball Z, criado em 1989, possui, em seu anime, 291 episódios (todos foram transmitidos na televisão aberta).



na televisão” (GUNZI, 2016, p. 34, aspas da autora). E “Nesse caso, há um público muito maior que acompanha as séries, como Dragon Ball” (GUNZI, 2016, p. 34).

Realizada, sem muitas filigranas, a contextualização acerca do mundo no qual Vegeta desempenha seu papel, cuja representação inicial enquadra-se no arquétipo do fora da lei, necessitamos explicitar determinados procedimentos acionados para descrevermos e interpretarmos a arquitetura de sua composição semiótica. Mobilizamos o percurso gerativo de sentido das quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993), em conjunção com a caracterização da conceituação junguiana de arquétipo, ancorada nas fases percorridas pelo herói (CAMPBELL, 2007). Desse modo, é possível compreender uma parte da semiose narrativa presente na configuração do arquétipo do fora da lei em Vegeta, o que, por sua vez, abre azo para posterior investigação das valências existentes nas principais necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001).

Ao considerarmos tais perspectivas no horizonte estruturante deste artigo, é necessário referir-se “à representatividade ficcional da personagem em questão que é um actante do ponto de vista de uma gramática funcional dos casos de ação segundo seu desempenho no espaço narrativo” (SOARES, 2021b, p. 32). Portanto, “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). Dessa perspectiva semiótica, Vegeta é um actante, já que possui um desempenho no interior do circuito da narrativa de Dragon Ball Z. Vegeta é, quando de seu ingresso na história, um adjuvante negativo “que é o auxiliar negativo” do herói” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 15), Son Goku, em função de seu desempenho opositivo ao actante nuclear.

“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). Todo e qualquer actante faz remissão ao herói no entrelaçar da trama, por

maior que seja a história dentro da qual seus variados núcleos de ação recebem desafios múltiplos motivados por personagens aparentemente isolados. O herói estratifica a valência de entidades temática no interior do percurso narrativo da história, modelando com esse traço característico a performance de outros actantes. Porém, “Na progressão do discurso narrativo, o actante pode assumir um certo número de papéis actanciais, definidos simultaneamente pela posição do actante no encadeamento lógico da narração e por seu investimento modal” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 13).

Em Dragon Ball Z, é possível afirmarmos que existem alguns heróis a depender das circunstâncias nas quais os perigos emergem, entretanto, Son Goku é seu protagonista, ou seja, é um actante sem o qual os principais obstáculos surgidos nesse universo ficcional não seriam vencidos. Vegeta, por mais que posteriormente ao seu ingresso na história colabore de muitas formas com Goku, é um actante inserido na trama por meio da disjunção narrativa, já que seu encontro com a personagem principal deu-se justamente com a finalidade de eliminá-lo. Em vista da compreensão amplamente difundida de que narrativas são um conjunto performático de ações sustentadas por um herói, contrapomos esse tipo de simplificação exagerada ao elevarmos um actante adjuvante à condição responsável pela construção de um lastro semiótico que nos conduz ao arquétipo do fora da lei.

No tocante à concepção de arquétipo, é fundamental a percepção qualificada de que se trata de uma espécie de “semiótica comportamental” (não excluindo seu integrante psicológico, mas, ao contrário, levando-o em consideração no mapeamento das disposições performativas encontradas nas narrativas ficcionais e não-ficcionais). “O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar” (JUNG, 2000, p. 53). Por sua vez, 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



peçoal, não sendo, portanto, uma aquisição pessoal” (JUNG, 2000, p. 53). Em outros termos, o inconsciente coletivo, como uma entidade antropológica, é o lugar de existência dos arquétipos.

Em boa medida, o comportamento humano individualizado reflete uma biografia particularizada e, ao mesmo tempo, carrega parte de histórias já vivenciadas pelo imaginário compartilhado. “Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos (JUNG, 2000, p. 53, itálicos do autor). Para se ter um maior discernimento entre essas duas noções, é importante destacar que o complexo é um “Conjunto organizado de representações e recordações de forte valor afetivo, parcialmente ou totalmente inconscientes” (LAPLANCHE; PONTALIS, 1983, p. 107). Em vista dessa disposição, “Um complexo constitui-se a partir das relações interpessoais da história infantil; pode estruturar todos os níveis psicológicos: emoções, atitudes, comportamentos adaptados” (LAPLANCHE; PONTALIS, 1983, p. 107).

Diante da inconfundível aproximação do complexo ao arquétipo e vice-versa, há uma correlação entre os funcionamentos particular e o geral do inconsciente, em função desse conter aquele de tal modo que seja possível existir uma espécie de colaboração mútua de certos elementos em ambos os planos de produção e retenção de sentidos. Parece ser inevitável que haja configurações arquetípicas que encerrem em seu interior complexos, quando uma figura, como o fora da lei, é compreendida como um plano prototípico de semioses. Do individual para o coletivo, existem representações partilhadas que, em grande parte dos casos, estão justapostas nas narrativas mitológicas, em especial nas entidades performatizadas por vultos notáveis ou seres que emblematicaram a sabedoria humana. “Um mito é uma configuração narrativa repetível na qual uma série de actantes é agrupado e da qual é possível extrair símbolos relativamente estáveis para compreender funções coletivas” (SOARES, 2021b, p. 33).

Os variados tipos de arquétipos são extraídos dos muitos mitos existentes em diversas culturas, porquanto possuem profundas conexões de performance e valência de sentidos produzidos. Tais figuras sem tempo e sem espaço específicos, mas com gramáticas relativamente estáveis no tocante tanto a imagens e quanto a emoções, permitem uma maior compreensão de processos tanto psicológicos quanto sociais envolvidos na consolidação da história humana. Em outras palavras, “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). Assim, no horizonte de tal percepção, para descrevermos e interpretarmos a semiótica do fora da lei presente em Vegeta, do universo de Dragon Ball Z, precisamos adentrar a narrativa instituída pelas características genealógicas de sua imagem e de sua emoção singularizadas por sua performance.

A imagem e a emoção construídas em Vegeta refletem e refratam as existentes em Goku, pois esse é o actante principal do sistema actancial presente no mundo de Dragon Ball Z. Somado a isso, há o fato de que Vegeta emerge como um vilão, autorizando o protagonista a mais um salto qualitativo em sua jornada de herói. Para essa progressão temática da construção de um actante nuclear, existem alguns planos de estruturas semiotizadas, como é o caso da sequência delineada por Campbell (2007): 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 provação máxima; 9) a conquista da recompensa; 10) o caminho da volta; 11) a depuração; e 12) o retorno transformado. Goku passou por praticamente todos esses estágios (SOARES, 2020), ao passo que Vegeta é integrado à narrativa no 6º passo, já que é incorporado à jornada do herói.

A arquitetura semiótica de um actante significativo, como é o caso de Vegeta, possui seu próprio itinerário que se assemelha ao do herói de Campbell (2007). Caso fosse delineada a jornada do herói (CAMPBELL, 2007) para a actância de Vegeta, seria, de maneira simplificada: 1) sua vida



até o conhecimento das esferas do dragão; 2) o aviso de que Raditz fora derrotado; 3) não é perceptível; 4) não há, pois ele é autodidata (característica comum em antagonistas); 5) ser derrotado por Goku; 6) o encontro com Kuririn, Gohan, Piccolo e Goku em Namekusei; 7) estar de posse das esferas do dragão; 8) ser humilhado por Freeza antes de morrer e, ao mesmo tempo, pedir a Goku que derrotasse esse inimigo; 9) ser ressuscitado e ganhar um novo lar; 10) não é perceptível; 11) a estadia na Terra; e 12) a rivalidade com Goku que lhe permite treinar com tanto afinco que alcança a tão esperada transformação de super sayajin.

Ao concebermos um breve rastreamento, sem filigranas, dos doze estágios nos quais frequentemente se assentam a actância de uma personagem nuclear, em especial em Vegeta, é possível compreender a razão pela qual Vogler (2006) representa o fora da lei ou o antagonista como uma sombra, isto é, uma das emanções do próprio herói, tal como se pode ver abaixo:



Figura 1: Emanções do herói.

Fonte: VOGLER, 2006, p. 50.

Como é possível visualizar acima, a actância do herói é a demandante por outros papéis arquetípicos, entrando nesse rol o fora da lei como uma sombra sobre as virtudes e as ilusões criadas para adensar a existência do protagonista e, conseqüentemente, refletir a realidade. “A face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou

inimigos. Os vilões e inimigos, geralmente, dedicam-se à morte, à destruição ou à derrota do herói” (VOGLER, 2006, p. 83). Por outro lado, “A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por um motivo qualquer” (VOGLER, 2006, p. 83). Quanto a uma função psicológica representada pelo fora da lei, “A Sombra pode, simplesmente, ser aquela nossa parte obscura contra a qual estamos sempre lutando, em nosso combate contra os maus hábitos ou velhos medos” (VOGLER, 2006, p. 83).

Já que a sombra é uma das emanções do herói, Vegeta cumpre inicialmente o papel de receptáculo contrastivo da actância de Goku, ainda que a partir de dado momento da progressão narrativa haja uma aproximação cada vez maior desses dois actantes e de seus projetos semióticos. “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” (SOARES, 2021b, p. 35), orientamos, com base na expressão modular da configuração acional do herói, a investigação acerca do semiose (narrativa) do arquétipo de Vegeta. Para tanto, mobilizamos, de acordo Platão e Fiorin (1993, p. 57), o esquema das quatro fases constituintes da narrativa, a saber:

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA →
PERFORMANCE → SANÇÃO

Cada um desses elementos acima aponta para um processo da construção do plano narrativo envolvendo determinados actantes. “A manipulação tem a estrutura contratual da comunicação” (BARROS, 2002, p. 37). Isso quer dizer que quem a faz, “destinador-manipulador, transforma a competência modal do destinatário ao colocá-lo, durante a comunicação, em posição de falta de liberdade ou de não poder não aceitar o contrato proposto. O destinatário é levado a efetuar uma escolha forçada” (BARROS, 2002, p. 37). No caso de Vegeta, é possível localizar o primeiro momento em que ele é manipulado por seu desejo de juventude eterna advindo da informação sobre a existência das esferas do dragão da Terra (capazes



de realizar qualquer desejo), porquanto é justamente o que lhe faz ir para o planeta azul³.

No horizonte das fases da narrativa, a manipulação é a propulsora do encadeamento actancial. “Manipulação e competência são correlativos, ou seja, são pontos de vista diferentes sobre o programa de aquisição” (BARROS, 2002, p. 36) de ações. Desse modo, a competência de Vegeta, seguindo o traçado da manipulação anterior, emerge como um saber fazer para encontrar as esferas do dragão, o que, por sua vez, fomenta sua performance na luta contra Goku. “Então, como é possível notar, é em consequência da manipulação que o actante desenvolve uma competência, uma espécie de saber agir, para, com isso, desempenhar esse saber, isto é, performatizar” (SOARES, 2021b, p. 35). O confronto entre os dois guerreiros, performantizando saberes de luta, encerra-se com a sanção – “A sanção, a última fase do algoritmo narrativo, apresenta-se como um fim necessário” (BARROS, 2002, p. 39) – que para ambos é uma espécie de derrota, uma vez que, ao final do combate, encontravam-se praticamente inertes e com ferimentos graves.

Em outro arco da série⁴, Vegeta, após ressuscitado, no planeta Namekusei é mais uma vez manipulado por seu desejo de juventude eterna e busca as esferas do dragão. Sua competência é acionada por conhecer o exército que se encontra nesse lugar, propiciando-lhe desviar de maiores perigos e enfrentar os menores com certa facilidade, ao passo que sua performance é colocada em funcionamento quando precisa primeiro enfrentar as forças de Freeza e em seguida esse. Em tal situação, todo o saber fazer não exprime qualquer pujança frente ao vilão, pois esse não só o derruba muito rapidamente como também o humilha na presença de seus ex-inimigos. Entre esses se encontrava Goku que, através do saber de Vegeta, descobre que Freeza eliminou o planeta natal dos sayajins, bem como praticamente todos da raça guerreira. Portanto, a sanção recebida por Vegeta impacta

diretamente o herói de Dragon Ball Z. Após a análise do programa de quatro fases constituintes da narrativa presente na semiose de Vegeta, podemos afirmar que muitas outras ações e habilidades estão compreendidas em sua actância que inicialmente é a do fora da lei vilânico disjuntivo e disfórico, mas que gradativamente alinha-se ao papel de anti-herói. Nesse direcionamento, como “A manipulação, a competência, a performance e a sanção são desenvolvidas pela sintaxe de nível narrativo cuja elaboração se dá por enunciados de estado e enunciados de ação” (SOARES, 2018, p. 103), analisamos não a característica verbal envolvida na composição actancial de Vegeta, mas as atividades envolvidas nas quatro fases da narrativa da qual ele é o agente responsável. Contudo, existem ainda elementos semióticos a serem apreendidos quanto à quadratura das necessidades básicas que formatam o jogo de sentidos do arquétipo do fora da lei (MARK; PEARSON, 2001) em Vegeta.

3. A SEMIÓTICA DAS NECESSIDADES BÁSICAS NO FORA DA LEI EM *DRAGON BALL Z*

Para tratarmos da semiótica das necessidades básicas (MARK; PEARSON, 2001) existentes no fora da lei, Vegeta, em *Dragon Ball Z*, é necessário reconhecer que a semiótica é um campo de conhecimento com determinadas particularidades, já que “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), como é o caso neste texto. Desse modo, “Como se pode notar, ela é uma teoria dos signos, da representação e do conhecimento, que elabora uma extensão da lógica no território da cognição e da experiência dos fenômenos” (SOARES, 2018, p. 96). Por conseguinte, é então que “Por estes e por outros motivos, a semiótica não é apenas uma teoria, mas uma prática comum. É o porquê o sistema semântico

³ Os sayajins chegaram à Terra é o vigésimo primeiro episódio de Dragon Ball Z, o vigésimo primeiro episódio da Saga Saiyajin

⁴ Vegeta vai ao planeta Namekusei no quadragésimo quinto episódio de Dragon Ball Z, o décimo episódio da Saga Namekusei.



muda e ela só o pode descrever parcialmente e em resposta a acontecimentos comunicativos concretos” (ECO, 1981, p. 172).

Segundo Kristeva (1979) “A semiótica é assim um tipo de pensamento em que a ciência se vive (é consciência) pelo fato de ser ela uma teoria” (KRISTEVA *apud* CARONTINI; PERAYA, 1979, p. 112). Ela continua: “A cada momento em que se produz, a semiótica pensa seu objeto, seu instrumento e a relação entre eles e, portanto, se pensa e torna-se, nesse retorno a si própria, a teoria da ciência que ela é” (KRISTEVA *apud* CARONTINI; PERAYA, 1979, p. 112). Em outros termos, cada vez que a semiótica é aplicada, ela se volta, simultaneamente, para sua própria estrutura, suas limitações e suas implicações. Esse processo contínuo de reavaliação a coloca em um papel ativo na evolução do conhecimento. Desse modo, conforme Kristeva (2012) “Todo problema da semiótica atual parece-nos estar aí: continuar a formalizar os sistemas semióticos do ponto de vista da *comunicação*” (KRISTEVA, 2012, p. 32; *itálico da autora*).

Em vista dessa autopercepção da semiótica, pode-se afirmar que ela carrega em si seu próprio potencial de atualização quando não apenas está voltada para o trabalho de análise de metalinguagem. Além disso, é importante ressaltar que a semiótica, independentemente de suas vertentes, possui sua base teórica e interpretativa na linguística, sendo essa a ciência cujo objeto de estudo é o signo linguístico. “Os signos são as unidades de superfície a partir dos quais se procura descobrir o jogo das significações que estão neles contidos, e o que deles é feito” (SOARES, 2018, p. 96-97). Diante disso, “advertimos que não são os signos que constituem o objeto de análise da semiótica, mas, sim, o texto, em seu sentido lato de semiose” (SOARES, 2018, p. 96). Assim, por um lado, o signo linguístico é o substrato das linguísticas em seus segmentos de atuação, por outro, a semiótica investiga a composição de sentidos em produções não linguísticas, porém tanto a primeira quanto a segunda compreendem um sistema no qual seu objeto de exame encontra-se inserido.

Em conformidade com a concepção segundo a qual a semiótica assenta seu ferramental analítico, “é interessante observamos que o arquétipo, como uma estrutura segunda a qual funciona uma gramática de atos cadenciados também por um projeto narrativo, é antes de qualquer coisa uma semiose” (SOARES, 2021b, p. 37). Em outros termos, o arquétipo não difere de uma personagem cujas características ganham relevo por seu contraste com outros no plano de construções actanciais, recebendo uma gramática própria de seu funcionamento, tanto ao nível global quanto ao nível local. Um exemplo dessa propriedade deve, ao mesmo tempo, esclarecer parte da arquitetura do arquétipo e validar a via necessária de análise semiótica das necessidades básicas.

Há uma série de figuras arquetípicas, o velho sábio é uma delas. Todos os sábios possuem características em comum, já que “A força da construção das características da personagem sábia reside fundamentalmente em um comportamento sereno e circunspecto” (SOARES, 2021a, p. 24). Portanto, o caráter global do arquétipo é preenchido por uma universalização da semiose, ao passo que o caráter local é determinado por particularidades actanciais pertinentes ao programa narrativo do qual a personagem é participante. Nessa perspectiva, como pudemos analisar na semiose do arquétipo de Vegeta, todo e qualquer actante pode desenvolver uma performance arquetípica (CAMPBELL, 2007), sobretudo ao tratar-se de um que dilata sua ipseidade de modo a concorrer com o protagonista em relevância.

Justamente por constituir parcela integrante da semiose do fora da lei em Vegeta que a semiótica das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) é aqui levada a cabo para orientar a última etapa de nossa análise. Abaixo, para uma melhor representação, está a imagem da disposição dos elementos constituintes das necessidades básicas:



Figura 2: Necessidades básicas de constituição arquetípica.

Fonte: MARK; PEARSON, 2001, p. 214.

Ao fazermos os desdobramentos do eixo horizontal do quadro acima, podemos verificar os sentidos que vão em direções opostas, já que a pertença volta-se para a esquerda e a independência para a direita. É importante percebermos que a semântica linearizada entre esses dois pontos refere-se à composição acional, ou seja, a pertença pode afetar a independência e vice-versa. No horizonte dessa constatação, Vegeta, de praticamente todas as personagens de *Dragon Ball Z*, é aquela cujo sentimento de pertença mais é evidenciado em suas falas e em muitas de suas ações, uma vez que é o príncipe da raça guerreira dos sayajins. Esse fator traz à actância da personagem uma robustez de emoções de altivez, de soberba e de arrogância. O pertencimento a essa posição, mesmo que desbancado muito cedo no desenvolvimento da série, é um dos maiores impulsionadores da evolução do projeto narrativo em Vegeta.

Vegeta inicialmente também pertence ao exército de Freeza, que extinguiu a raça dos sayajins, e posteriormente passa a pertencer ao grupo de Goku, entretanto jamais deixa de lado o orgulho de ser um guerreiro de elite. Parece ser justamente diante da necessidade de pertencer a uma comunidade gerada por laços de sangue que Vegeta penetra a independência de ser o melhor de todos, pois ele não é apenas um sayajin, mas é, em sua própria concepção, o mais forte. Por ser o príncipe, Vegeta acredita piamente que é o mais forte de todos de sua raça, inclusive seu principal rival é justamente o actante nuclear de *Dragon Ball Z*, Goku. Como Vegeta é a personagem cujo projeto

narrativo desempenha maior sentimento de pertença, também é verdade que sua independência actancial, no programa de ações envolvendo outros actantes, é a maior. Ora, eis que o arquétipo do fora da lei emerge como a mais substancial explicação para tamanha dilatação dos polos de pertença e independência das necessidades básicas.

“O fora da lei se sente fraco e busca experiência do poder, mesmo que apenas na sua capacidade de chocar ou desafiar os outros” (MARK; PEARSON, 2001, p. 137), e, por essa razão, empreende uma jornada de independência. Vegeta, ao longo de toda a série de *Dragon Ball Z*, busca frequentemente por mais força para, inicialmente, conseguir superar seus adversários. Posteriormente ao seu ingresso no grupo de Goku, sua busca direciona-se em superar o outro sayajin. Portanto, ainda que a pertença de Vegeta seja absoluta com relação a sua raça, a independência é relativa com relação ao programa actancial de Goku, visto que a necessidade de sobrepujar seu antigo inimigo é uma das maiores tônicas de seu projeto narrativo e, conseqüentemente, de seu desenvolvimento.

Em vista da condução do eixo horizontal das necessidades básicas de constituição arquetípica de Vegeta, existem algumas variáveis referentes à actância do projeto narrativo constituinte do fora da lei que podem ser levadas em consideração para delimitarmos possíveis fronteiras da constituição de um “protagonismo” em uma personagem que inicialmente era antagonista. Nessa perspectiva, o caso emblemático envolvendo Vegeta, concerne à manipulação que ele próprio permite sofrer do mago Babidi para ter seus poderes aumentados e, consecutivamente, poder lutar com Goku. O príncipe dos sayajins, então, passa a pertencer ao grupo de Babidi, porém não lhe segue as ordens. Eis, mais uma vez, o fora da lei manifestando sua expressão disruptiva e disfórica, entrincheirada na revolta contra uma estrutura vigente do funcionamento social, a subserviência.

Vegeta não se deixa diminuir em qualquer que seja a ocasião, portanto, para manter essa capacidade derivada de sua autoestima elevada, ele treina constantemente e, com isso, rivaliza com o actante nuclear. Da mesma forma que “Goku tem



um verdadeiro fascínio por enfrentar sujeitos fortes, por isso desenvolveu o hábito do treino extenuante e constante” (SOARES, 2020, p. 124), Vegeta volta-se para seu aumento de poder. “A conjunção entre esses elementos somada ao hábito do treino compõe e justifica contundentemente a maestria na arquitetura do herói em Goku” (SOARES, 2020, p. 124). Vegeta, a semelhança de seu rival, desenvolve uma maestria espetacular no que toca o combate. Deferentemente do protagonista que teve uma série de mestres em sua jornada de aquisição de conhecimento, o príncipe dos sayajins, em todos os arcos de Dragon Ball Z, não teve nenhum.

É absolutamente possível o autodidatismo ser um elemento actancial da composição semiótica do arquétipo do fora da lei presente em Vegeta, já que, ao mesmo tempo, traz para ele sua maestria e a diferença de Goku. Dito de outro modo, o fora da lei foge à regra da maestria instituída pelo herói para fazer com que seus esforços sobrepujem ao protagonista, de maneira a engendrar um protagonismo paralelo, quando acompanhando a jornada do herói (CAMPBELL, 2007) e as quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993), como vimos acima. Diante desse empenho, o arquétipo do fora da lei é iluminado pela robusta actância luminosa do herói, já que, neste caso, Vegeta compete em quase tudo com Goku. Portanto, a maestria do príncipe dos sayajins envereda-se pelo caminho do autodidatismo disjuntivo, produzindo tantos resultados que permite a construção de um anti-herói.

Na antípoda da maestria, construindo o eixo vertical das necessidades básicas de constituição arquetípica em Vegeta, encontra-se a estabilidade como ponto de constância dos diversos programas narrativos conduzidos pelo actante. “O jogo estrutural constante entre estabilidade e instabilidade move a personagem a novos contratos, a novas ações, a novas performances e, conseqüentemente, a novas sanções” (SOARES, 2020, p. 124). É justamente nessa configuração que há a mobilização de novas demandas que, posteriormente, serão sanadas para uma nova linearização do conjunto de programas actanciais. Conseqüentemente, a estabilidade concorre com a perturbação, de modo que não haja por muito tempo

uma planificação absoluta de ações sem o propósito de alcançar um certo equilíbrio entre os planos narrativos.

De acordo com a mobilidade da trama de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), Vegeta passa por modificações internas e externas, de modo que seja possível perceber oscilações entre os pontos do eixo vertical das necessidades básicas de sua constituição arquetípica. Um caso representativo é o enfrentamento dos androides números 19 e 20 que permite ao príncipe dos sayajins demonstrar sua maestria, resultante da estabilidade de seu treinamento, pois nessa ocasião é a primeira vez que ele se transforma em super sayajin. Depois disso, surgem outros androides, números 17 e 18, com a mesma finalidade, derrotar Goku. Esses seres, muito mais fortes do que os precedentes, desestabilizam o plano da narrativa e colocam em xeque a maestria adquirida por Vegeta e dos demais guerreiros.

O comprometimento da maestria, tanto do herói quanto do anti-herói, faz com que haja uma nova busca por uma nova estabilidade dos programas actanciais e, conseqüentemente, uma nova maestria. Nesse cenário de competição entre actantes, emerge um outro ser que absorve primeiramente o androide 17 e, posteriormente, a 18, Cell. “As forças Red Ribbon, que são vencidas quando Goku era criança, preparam uma série de androides única e exclusivamente para derrotá-lo, entre eles, o bio-androide Cell” (SOARES, 2021, p. 123). Frente ao poder do novo vilão logo após absorver um androide, Vegeta demonstra arrogância eivada de seu orgulho e lhe concede a número 18 para ampliação de seu poder. Em seguida, o príncipe dos sayajins sofre uma derrota e precisa ser salvo por seu filho, Trunks, atestando que a irrupção de determinados elementos do arquétipo do fora da lei recebe sua sanção.

Portanto, a maestria dos actantes nucleares de Dragon Ball Z é a principal responsável por manter a estabilidade do programa narrativo da obra, de tal forma que sempre há uma intervenção em uma para que a outra seja mobilizada. “A maestria, no caso da actância de Goku, advém da relação íntima entre sua característica psicológica desejante de lutar com personagens fortes e a instabilidade necessária à continuidade da narrativa



no espaço de Dragon Ball” (SOARES, 2021, p. 124). Por consequência, a semiótica das necessidades básicas (MARK; PEARSON, 2001) presentes em Vegeta, como pôde-se verificar aqui, coincide-se com a de Goku, sobretudo por esse ser seu rival. Desse ponto de vista, a semiose do fora da lei vai ganhando gradativamente status de herói, já que seu percurso narrativo fica tão aproximado com o do actante nuclear que chega a confundir-se com ele. Portanto, Vegeta torna-se um protagonista de natureza relativamente distinta de Goku.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao propormos interpretar a semiose do arquétipo do fora da lei em Vegeta, do anime de Dragon Ball Z, empreendemos, segundo uma perspectiva de investigação do percurso gerativo do sentido, as quatro fases da narrativa, na constituição actancial dessa personagem, uma análise semiótica. Para a maior consistência da realização desta investigação, recorreremos ao uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, possibilitou o emprego dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) sobre os quais assentaram a análise semiótica cuja compreensão da valência dos principais traços inerentes à composição do fora da lei em Vegeta foi o principal objetivo. Assim, por meio desse processo perscrutador, foi possível constatar alguns traços do fora da lei no actante em questão que, posteriormente, ascende à jornada do herói.

Diferentemente de outras personagens existentes no universo de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), o príncipe dos sayajins ativa gradativamente o arquétipo do herói que, para fins didáticos, é denominado, em uma determinada história possuidora de protagonista, de anti-herói. Sob esse ângulo, podemos afirmar que, desde o surgimento de Vegeta na série, um jogo de luz e sombra é posto em marcha na relação entre ele e Goku, em função da contingência necessária presente entre herói e antagonista, como vimos no início da inserção do primeiro no grupo do segundo. Diante da luz acendente das qualidades de Goku, Vegeta é exposto como um actante disjuntivo, em

um plano disfórico de atuação, para receber parte da sombra do herói. Sob a “iluminação” do actante nuclear, “Há na conjugação do carisma e da pureza de Goku um halo sublime que se materializa em um desejo incontinente de evoluir e tracejar um caminho que pode ser uma luz para quem o acompanha” (SOARES, 2020, p. 127).

Todavia, Vegeta, como vimos, na jornada do herói (CAMPBELL, 2007), que é trilhada por actantes cujas representações arquetípicas são estruturantes para a narrativa, no item 12 referente ao “retorno transformado”, desenvolve a transformação do arquétipo do fora da lei para o arquétipo do herói, já que suas profundas modificações não apenas impactam diretamente o programa narrativo de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), mas também em sua própria actância. Em vista dessa transição, que é gradual, de uma semiose para outra, podemos compreender, entre tantas coisas, que Vegeta encontra-se entre as personagens com maior densidade existencial, porque praticamente nenhum outro actante possui tamanha alteração em seu projeto narrativo em toda a série.

No horizonte de “conversão” da semiose arquetípica de Vegeta, está presente “A confrontação com o inconsciente que começa na maioria das vezes com o inconsciente pessoal, isto é, com conteúdos adquiridos pessoalmente e que constituem a sombra (moral)” (JUNG, 2013, p. 373). Em outras palavras, a evolução do fora da lei, como uma representação egoica pouco madura da personalidade do príncipe dos sayajins, para um herói robusto de experiências diversificadas é, em boa medida, um desejo inconsciente que “prossegue através dos símbolos arquetípicos, que representam o inconsciente coletivo” (JUNG, 2013, p. 373). A passagem do individual para o coletivo parece permitir sanar algumas defasagens, já que sob a lente global das narrativas primordiais os vícios ou levam à destruição, ou à consagração.

Vegeta abdica de sua vaidade para esforçar-se e tornar-se mais forte, por outro lado, seu rival, o herói, não tem qualquer vaidade. Vegeta deixa o caminho solitário de fora da lei para ingressar no grupo de Goku, renunciando ao seu desejo egoísta de usufruir das esferas do dragão. Vegeta remodela



seu orgulho para transformar-lhe em razão para treinar e vencer seus adversários. A poderosa sombra do fora da lei paulatinamente vai cedendo espaço para a luz de um novo herói. Portanto, é possível, a partir da análise realizada, afirmarmos que a construção do protagonismo de Vegeta em Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989) dá-se de forma quase natural, pois a conscientização vai configurando-se em sua actância cada vez mais relevante para as demais personagens importantes com as quais ele interage e, conseqüentemente, para a trama da série.

“Cada história requer um ponto de partida que não seja bom o suficiente e um outro ponto de chegada que seja melhor. Nada pode ser mensurado na ausência desse ponto de chegada, desse valor mais elevado” (PETERSON, 2021, p. 85). Desse ângulo, o projeto narrativo de Vegeta encerra não apenas a passagem de um arquétipo a outro, bem como um certo idealismo necessário quanto ao processo que todos, guardadas as devidas diferenças, passam em suas vidas. Isso quer dizer, em outros termos, que “Quem transgride a lei fere a si mesmo; quem comete uma injustiça, comete contra si mesmo, e a si mesmo se torna mau” (AURÉLIO, 2021, p. 94). Em vista da assimilação desse postulado, o príncipe dos sayajins, conforme sua mudança de composição semiótica, parece ter compreendido que a existência do arquétipo do herói, no caso de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), Goku, implica necessariamente a existência de alguns foras da lei, como ele próprio inicialmente, porém, diferentemente de praticamente todos, ele encontra sua atuação de protagonista.

REFERÊNCIAS

- AURÉLIO, M. **Meditações**. Trad. Fábio Kataoka. Barueri, SP: Camelot, 2021.
- BARROS, D. L. P. **Teoria do discurso: fundamentos semióticos**. 3ª ed. São Paulo: Humanitas / FLLCH / USP, 2002.
- CAETANO, É. "Mangá". **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>. Acesso em 11 de jul. de 2022.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. 10 ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- CARONTINI, E.; PERAYA, D. **O projeto semiótico: elementos de semiótica geral**. Trad. Alceu Dias Lima. São Paulo: Cultrix: Editora da Universidade de São Paulo, 1979.
- DRAGON BALL Z. **Criação de Akira Toriyama**. Japão: Fuji Network System, 1989-1996, son., color. Série animada exibida no Brasil pela rede Bandeirantes.
- ECO, U. **O signo**. Trad. Maria de Fátima Marinho. 2 ed. Lisboa: Editorial Presença, 1981.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Editora Cultrix, 1989.
- GUNZI, E. K. **A relação do desenho com o ensino da arte: considerações sobre a teoria e a prática**. Curitiba: Intersaberes, 2016.
- JAVARY, C. **A organização do Yi Jing**. Trad. Andréa Farias Hofmänner e Sonia Maria Campos Leal. Rio de Janeiro: Gryphus, 2014.
- JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Trad. de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- JUNG, C. G. **Estudos alquímicos** (vol 13.). Trad. Dora Marianna R. Ferreira da Silva e Maria Luíza Appy. 4ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- JUNG, C. G. **A vida simbólica: escritos diversos** (vol. I). Trad. Araceli Elman et. al. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.



KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J-B. **Vocabulário da psicanálise**. Trad. Pedro Tamen. 7ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

MARK, M.; PEARSON, C. S. **O Herói e o Fora-da-Lei**: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos. Trad. Merle Scoss. São Paulo: Cultrix, 2001.

PASCAL, B. **Pensamentos**. Trad. de Sérgio Milliet. São Paulo: Abril Cultural, 2002.

PETERSON, J. B. **Além da ordem**: mais 12 regras para a vida. Trad. Wendy Campos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021.

PLATÃO, F. S. FIORIN, J. L. **Para entender o texto**: leitura e produção. 7 ed. São Paulo: Editora Ática, 1993.

TODOROV, T. **As estruturas narrativas**. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.

SOARES. T. B. **Percursos linguístico**: conceitos, críticas e apontamentos. Campinas, SP: Pontes Editores, 2018.

SOARES. T. B. A semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku. **Porto das Letras**, Vol. 06, Nº especial. 2020. p. 113-128. Acesso em 07 de jul. 2022. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/9955>.

SOARES. T. B. 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. 2021a. Acesso em 07 de jul. 2022. Disponível em:

<https://revistaestudosnerd.wixsite.com/estudosnerd/v-3-n-5-2021>.

SOARES. T. B. A semiótica do amigo: uma análise da composição do companheirismo de Kuririn, em Dragon Ball Z. **Revista Tabuleiro de Letras**, v. 15, n. 01, p. 29-43, jan./jun. 2021b. Acesso em 07 de jul. 2022. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/10657>.

SOARES, T. B. A semiótica do inocente: funcionamento do arquétipo de Son Gohan em Dragon Ball Z. **Tabuleiro de Letras, [S. l.]**, v. 17, n. 1, p. 205–218, 2023. DOI: 10.35499/tl.v17i1.16562. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/16562>. Acesso em: 15 ago. 2023.

VOGLER, C. **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 fora da lei: a construção do protagonismo de Vegeta em Dragon Ball Z. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.8, ago. - dez. 2023. p. 67 – 79.