



# NERDS GEEK

jan. -dez. 2025  
volume. 7, número 11



Revista Multidisciplinar de Estudos

# NERDS/GEEK

ISSN: 2675-5084  
v.7, n.11

## Conselho editorial:

Adriano Clayton da Silva

Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

Alex Caldas Simões

Instituto Federal do Espírito Santo (IFES)

Alex da Silva Martire

Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

Almir Santos Reis Junior

Universidade Estadual de Maringá (UEM)

Celbi Vagner Melo Pegoraro

Universidade de São Paulo (USP)

Daniel Alves de Jesus Figueiredo

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Dayana Cristina Barboza Carneiro

Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)

Edméia Aparecida Ribeiro

Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Gelson Vanderlei Weschenfelder

Instituto Federal Farroupilha (IFFar)

Isa Maria Marques de Oliveira

Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais (IEPHA/MG)

José Antônio Loures Custódio

Secretaria Estadual de Educação do Estado de Goiás (SEDUC-GO)

Lucas do Carmo Dalbeto

Universidade do Oeste Paulista (Unoeste)

Luciana Sanches Dourado Leão

Faculdade Maria Thereza (FAMATH)

Marina Fontolan

University of Texas at Austin (UT)

Mario Marcello Neto

Pesquisador independente

Rosângela Fachel de Medeiros

Universidade Federal de Pelotas (UFPel)

Samanta Coan

Pesquisadora independente

Sergio Marilson Kulak

Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO)

Vítor de Moraes Alves Evangelista

Faculdade Estácio de Curitiba

## Editores:

Fábio Ortiz Goulart

Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

Lucas Alves da Rocha

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

## Diagramação:

Nathália Paes

Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)

## Designer:

Vitória Jansen Sampaio Costa

Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

## Organização do dossiê “Trauma nas mídias: representações, narrativas e impactos culturais”:

Mario Marcello Neto

Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

Felipe Radlünz Krüger

Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

## Redes sociais:

Mariana Mano Gonçalves

Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

# NERDS GEEK



**PULP  
COLETIVO DE  
ESTUDOS  
NERDS/GEEK**

Universidade Federal do Rio Grande - FURG  
Pulp - Coletivo de Estudos Nerds/Geek  
Instituto de Letras e Artes  
Prédio das Artes Visuais  
Av. Itália km 8 - Carreiros - Rio Grande, RS. CEP 96203-900  
E-mail da revista: [revistaestudosnerds@furg.br](mailto:revistaestudosnerds@furg.br)

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.

Carlos Felipe da Silva Reis, Fábio Ortiz Goulart e Evelyn Ferreira Machado

### Mario Marcello Neto

Professor assistente do curso de História da  
Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

E-mail: [mariomarceloneto@yahoo.com.br](mailto:mariomarceloneto@yahoo.com.br)

### Felipe Radünz Krüger

Professor da educação básica e doutor em história  
pela Universidade Federal do Rio Grande  
do Sul.

E-mail: [feliperadunz@gmail.com](mailto:feliperadunz@gmail.com)

## APRESENTAÇÃO DO DOSSIÊ

### TRAUMA NAS MÍDIAS: representações, narativas e impactos culturais

O trauma consolidou-se, ao longo das últimas décadas, como uma das categorias mais relevantes para a compreensão das experiências históricas contemporâneas e de seus modos de representação. Inicialmente circunscrito ao campo clínico, sobretudo no interior da psicanálise freudiana, o conceito foi progressivamente deslocado para outros domínios das ciências humanas e sociais, passando a operar como uma chave interpretativa central para pensar guerras, genocídios, violências coloniais, regimes autoritários, catástrofes tecnológicas e processos de silenciamento histórico. Esse deslocamento não ocorreu sem tensões: ele implicou revisões profundas nas formas de narrar o passado, nos regimes de memória e nas linguagens disponíveis para a elaboração simbólica do sofrimento histórico.

Desde Freud, o trauma é compreendido como um acontecimento que excede a capacidade de simbolização imediata do sujeito, rompendo aquilo que o autor definiu como o “escudo protetor” do psiquismo. Em *Além do princípio do prazer*, Freud associa o trauma à compulsão à repetição, à ruptura da temporalidade linear e ao retorno insistente do não elaborado, que se manifesta sob a forma de sintomas, lapsos e imagens recorrentes (FREUD, 2010). O trauma, portanto, não se encerra no momento do evento; ele persiste, desloca-se e reaparece, exigindo mediações simbólicas para sua elaboração. Essa compreensão é fundamental para entender por que determinadas experiências históricas resistem à narrativa histórica tradicional e demandam linguagens outras para sua inscrição.



A incorporação do trauma pela historiografia e pelos estudos culturais tensiona diretamente a ideia de uma história plenamente representável. Dominick LaCapra observa que eventos-limite, como genocídios e violências de massa, colocam em crise os modelos narrativos baseados na totalização e na causalidade linear. Para o autor, a escrita da história diante do trauma exige reconhecer a coexistência entre *acting out* e *working through*, isto é, entre a repetição não mediada do sofrimento e as tentativas críticas de elaboração que não anulam a dor, mas a reinscrevem de modo reflexivo (LACAPRA, 2001). Essa distinção é particularmente produtiva para pensar as mídias, uma vez que elas podem tanto reiterar o trauma de forma espetacularizada quanto criar dispositivos de distanciamento crítico e elaboração simbólica.

É nesse contexto que as mídias assumem papel central na construção, circulação e disputa das narrativas traumáticas. Em sociedades profundamente marcadas pela cultura visual, pela mediação técnica e pela circulação massiva de imagens, sons e narrativas, o trauma não apenas é representado, mas também experienciado, reiterado e ressignificado por meio das mídias. Filmes, séries, músicas, quadrinhos, videogames e animações tornam-se espaços privilegiados de inscrição simbólica da violência histórica, funcionando como arquivos afetivos que articulam memória, esquecimento e disputa política.

Cathy Caruth enfatiza que o trauma se caracteriza menos pela lembrança fiel do evento do que por seu retorno diferido e fragmentado. O trauma é aquilo que não pôde ser plenamente vivido no momento de sua ocorrência e que retorna de forma não linear, frequentemente por meio de imagens, silêncios e repetições involuntárias (CARUTH, 1996). Essa lógica aproxima-se profundamente das linguagens midiáticas, que operam com montagem, elipse, fragmentação e sobreposição temporal. As mídias, nesse sentido, não apenas representam o trauma, mas reproduzem formalmente sua estrutura psíquica.

No campo específico dos quadrinhos, essa afinidade estrutural entre forma e trauma tem sido amplamente discutida. Thierry Groensteen destaca que a linguagem dos quadrinhos se constrói a partir da articulação entre

fragmentos visuais dispostos no espaço da página, produzindo sentidos a partir de lacunas, intervalos e relações não lineares (GROENSTEEN, 2015). Essa lógica da fragmentação torna os quadrinhos particularmente aptos à representação de experiências traumáticas, que resistem à continuidade narrativa. Hillary Chute, ao analisar obras como *Maus*, argumenta que os quadrinhos oferecem uma forma singular de testemunho visual, capaz de articular memória, história e afeto sem recorrer a uma ilusão de transparência representacional (CHUTE, 2016). Em *Maus*, o trauma do Holocausto não é apenas tematizado, mas formalmente inscrito na relação entre imagem, texto e silêncio.

No Brasil, esse debate tem sido aprofundado por um conjunto significativo de pesquisadores vinculados aos estudos de quadrinhos. Autores como Waldomiro Vergueiro e Sonia Maria Bibe Luyten contribuíram decisivamente para a consolidação dos quadrinhos como objeto legítimo de investigação acadêmica, destacando seu potencial narrativo, histórico e político (VERGUEIRO, 2017; LUYTEN, 2003). Mais recentemente, pesquisadores como Victor Callari e Márcio dos Santos Rodrigues têm explorado de modo sistemático as relações entre quadrinhos, história, memória e trauma, evidenciando como a cultura pop opera como espaço de elaboração simbólica de experiências históricas violentas. Callari, ao analisar narrativas gráficas contemporâneas, demonstra como os quadrinhos articulam testemunho, afeto e crítica histórica, enquanto Rodrigues enfatiza o papel da cultura pop como campo de disputa memorial e política, especialmente no contexto das violências do século XX e XXI.

Esse mesmo movimento pode ser observado em outras mídias analisadas no dossiê. O artigo dedicado ao videoclipe *The Chant*, da banda francesa Gojira, evidencia como a música e o audiovisual operam como formas de denúncia política e memória histórica. Ao abordar o genocídio cultural tibetano promovido pela ocupação chinesa desde 1949, o videoclipe constrói uma narrativa que combina sonoridade, imagens simbólicas e performance corporal para produzir uma experiência afetiva de choque e empatia. A música,





nesse caso, não atua apenas como comentário político, mas como dispositivo de reinscrição do trauma, tensionando o silêncio internacional em torno do Tibete e produzindo uma memória alternativa.

O artigo sobre *Krazy Kat* desloca o foco para o início do século XX, demonstrando como os quadrinhos já operavam, naquele contexto, como espaço de elaboração simbólica de experiências traumáticas. Ao analisar a obra de George Herriman à luz das leis segregacionistas e da violência racial nos Estados Unidos, o texto evidencia como a ambiguidade formal e identitária da tira funciona como estratégia de sobrevivência subjetiva. O trauma racial, embora raramente explicitado, manifesta-se na recusa a categorias fixas, na instabilidade dos personagens e na lógica absurda da narrativa, revelando a potência política da forma gráfica.

No campo dos videogames, o artigo dedicado a *The Killer* amplia o debate ao inserir a interatividade como elemento central da experiência traumática. Ao abordar o genocídio cambojano do Khmer Vermelho, o texto demonstra como a estética minimalista e a mecânica simples do jogo produzem uma experiência afetiva intensa, na qual o jogador é implicado eticamente na narrativa. Diferentemente das mídias não interativas, o game convoca o corpo do jogador, suas escolhas e sua responsabilidade, aproximando-se de uma forma de testemunho performativo que transforma a memória histórica em experiência sensível.

Já o artigo sobre a animação *X-Men '97* evidencia como a cultura pop contemporânea reinscreve traumas históricos e estruturais sob a forma de narrativas acessíveis e massivas. A análise da claustrofobia da personagem Tempestade, articulada às teorias de Fanon, Lélia Gonzalez e Mbembe, demonstra como o corpo negro se torna superfície de inscrição de violências coloniais persistentes. O sintoma psíquico aparece como metáfora do confinamento simbólico imposto por estruturas raciais e necropolíticas, revelando como a animação pode operar como espaço de crítica social e memória histórica.

Essas análises dialogam diretamente com o diagnóstico de Byung-Chul Han acerca da contemporaneidade. Se vivemos uma era marcada pela psicopolítica, pelo excesso de positividade e pela

individualização do sofrimento, as mídias tornam-se espaços ambíguos, nos quais traumas históricos podem ser tanto apagados quanto reativados criticamente (HAN, 2015; HAN, 2017). O trauma, longe de desaparecer, ressurge sob novas formas, atravessando tanto grandes catástrofes coletivas quanto experiências subjetivas marcadas pela precarização, pela vigilância e pela violência simbólica.

Ao reunir pesquisas que transitam entre música, quadrinhos, videogames e animação, este dossiê propõe uma reflexão interdisciplinar sobre as múltiplas formas de narrar, experienciar e elaborar o trauma nas mídias. Trata-se de reconhecer que as mídias não apenas refletem o trauma, mas participam ativamente de sua produção, circulação e disputa. Em um mundo marcado pela persistência das violências históricas e pela intensificação da mediação tecnológica, compreender essas dinâmicas torna-se tarefa urgente para os estudos históricos, culturais e midiáticos.

## REFERÊNCIAS

CALLARI, Victor. As complexidades do trauma psicológico em Batman: a queda do morcego. In: NETO, Mario Marcello; KRÜGER, Felipe Radünz; RODRIGUES, Márcio dos Santos (org.). *Batman e a história*. v. 2. Porto Alegre: Editora Dokan, 2026.

CARUTH, Cathy. *Unclaimed experience: trauma, narrative, and history*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996.

CHUTE, Hillary. *Disaster drawn: visual witness, comics, and documentary form*. Cambridge: Harvard University Press, 2016.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. In: FREUD, Sigmund. **Obras completas**, v. 14. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GONZALEZ, Lélia. *Por um feminismo afro-latino-americano*. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*.



São Paulo: Peirópolis, 2015.

HAN, Byung-Chul. Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte: Âyiné, 2017.

HAN, Byung-Chul. Sociedade do cansaço. Petrópolis: Vozes, 2015.

LACAPRA, Dominick. Writing history, writing trauma. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.

MBEMBE, Achille. Necropolítica. São Paulo: n-1 edições, 2018.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. Apontamentos para uso das histórias em quadrinhos como fonte da História Política. In: RODRIGUES, Márcio dos Santos. Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. 2011. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. p. 18–44.

VERGUEIRO, Waldomiro. Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil. São Paulo: Peirópolis, 2017.



### Ayrton Yuri Alves Souza

Psicanalista membro do Coletivo de Pesquisa Ativista Psicanálise, Educação e Cultura (CPAPEC) e Escola Psicanalítica da Escuta Periférica, Graduado em psicologia pela Universidade Nove de julho, Pós-Graduado em Saúde Coletiva com Ênfase em Saúde da Família pela Universidade Nove de Julho.

E-mail: Souza.ayrtonyuri@gmail.com

### Romario Pires de Novaes

Professor de Língua Portuguesa, Doutorando em Língua e Cultura pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), Integrante do grupo de pesquisa LITERES-UFBA, Integrante do grupo de pesquisa LINDES-UFBA, Bolsista CAPES.

E-mail: romariopires@gmail.com

# DA NECROTECNOLOGIA COLONIAL O SINTOMA CLAUSTROFÓBICO DA PERSONAGEM TEMPESTADE NA ANIMAÇÃO X-MEN '97

## RESUMO:

As séries animadas possuem um modo muito particular de narrar os fatos, trazendo a construção valores socialmente construídos numa coletividade, onde são permeados por crenças, valores, preconceitos e ideologias. Assim, este artigo tem como objetivo analisar de que modo a claustrofobia representada na personagem Tempestade, na animação X-Men '97 (2024), expressa um sintoma atravessado pelas violências raciais e pelo racismo estrutural que marcam a população mutante. Mulher negra e mutante, Tempestade é atravessada por múltiplas formas de necrotecnologia — discursivas, políticas, operadas por armas e instrumentos de controle — que produzem confinamento subjetivo e apagamento simbólico. Apoiado em autores como Fanon (2008), Lélia Gonzalez (2020) e Mbembe (2018a; 2018b), o estudo discute o racismo como operador de uma neurose cultural, que inscreve no corpo negro marcas do silenciamento histórico. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, fundamentada na análise documental e na análise do discurso, com referencial teórico na psicanálise decolonial e na psicossomática psicanalítica, examinando os episódios 1 a 6 da série. Compreende-se o sintoma como formação do inconsciente que revela, no corpo, os efeitos transubjetivos das violências estruturais, situando a claustrofobia como metáfora do aprisionamento simbólico imposto aos corpos racializados.

**PALAVRAS-CHAVES:** Psicanálise decolonial; Racismo; Necropolítica; Violência; Preconceito.

### Ayrton Yuri Alves Souza

Psicanalista membro do Coletivo de Pesquisa Ativista Psicanálise, Educação e Cultura (CPAPEC) e Escola Psicanalítica da Escuta Periférica, Graduado em psicologia pela Universidade Nove de julho, Pós-Graduado em Saúde Coletiva com Ênfase em Saúde da Família pela Universidade Nove de Julho.

E-mail: Souza.ayrtonyuri@gmail.com

### Romario Pires de Novaes

Professor de Língua Portuguesa, Doutorando em Língua e Cultura pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), Integrante do grupo de pesquisa LITERES-UFBA, Integrante do grupo de pesquisa LINDES-UFBA, Bolsista CAPES.

E-mail: romariopires@gmail.com

## FROM COLONIAL NECROTECHNOLOGY TO THE CLAUSTROPHOBIC SYMPTOM IN THE CHARACTER STORM IN THE ANIMATED SERIES X-MEN'97

### ABSTRACT:

*Animated series employ a distinctive mode of narrating events, embedding within their construction socially produced values shaped collectively and permeated by beliefs, norms, prejudices, and ideologies. Accordingly, this article aims to analyze how the claustrophobia represented in the character Storm, in the animated series X-Men '97 (2024), expresses a symptom shaped by racial violence and structural racism that mark the mutant population. A Black woman and a mutant, Storm is traversed by multiple forms of necrotechnology —discourse, policies, and mechanisms enacted through weapons and instruments of control— which generate subjective confinement and symbolic erasure. Drawing on authors such as Fanon (2008), Lélia Gonzalez (2020), and Mbembe (2018a; 2018b), the study discusses racism as an operator of a cultural neurosis that inscribes on the Black body the marks of historical silencing. The research adopts a qualitative approach grounded in documentary analysis and discourse analysis, with a theoretical framework anchored in decolonial psychoanalysis and psychoanalytic psychosomatics, examining episodes 1 through 6 of the series. The symptom is understood as a formation of the unconscious that reveals, in the body, the transsubjective effects of structural violence, positioning claustrophobia as a metaphor for the symbolic imprisonment imposed on racialized bodies.*

**Keywords:** Decolonial psychoanalysis; Racism; Necropolitics; Violence; Prejudice.



## 1. INTRODUÇÃO

É necessário, portanto, considerar a raça como algo que se situa tanto aquém quanto além do ser  
— Achille Mbembe.

As narrativas gráficas e/ou HQ's possuem um modo muito particular de desenvolver suas narrativas e interação com o leitor. Isso se dá pelo simples fato de que este gênero se utiliza da linguagem verbal e não verbal no transcorrer de suas histórias. Além disso, os quadrinhos são amplamente consumidos por um público que é fascinado por sua construção e estética. Porém, mais que um produto de entretenimento, as HQ's cumprem um papel social de agir sobre o sujeito reforçando crenças e valores instituídos socialmente, pois como afirma Dalbeto e Oliveira (2016).

[...] a sociedade contemporânea é altamente influenciada pela cultura que é veiculada pela mídia por meio de elementos audiovisuais. Esta cultura, denominada [...] de Cultura da Mídia, é capaz de definir a opinião política, os comportamentos sociais e, até mesmo, a construção da identidade de cada indivíduo. (p. 100).

Desse modo, as histórias em quadrinhos como produto, veiculado pela cultura da mídia de maneira massiva, ainda são tidas somente como um produto para o entretenimento, mas reafirmamos que nelas muitos discursos são construídos e permeados pelas ideologias sociais. Um exemplo disso é o quadrinho do X-men, cujas narrativas abordam a questão da diversidade por meio dos mutantes e o preconceito sofrido por esta categoria marginalizada.

Nesta perspectiva, o intuito deste artigo é analisar como o sintoma da claustrofobia, representada pela personagem Tempestade/Oro-ro Munroe, fruto da necrotecnologia colonial, é transcorrida na série animada X-men'97 lançada em 2024 pela Marvel no canal de streaming Disney+.

Para tanto, antes de aprofundar sobre esta questão, realizaremos um breve histórico do surgimento da personagem, bem como descreveremos o enredo de sua representação na série animada lançada na década de 90, mas ressaltamos que o nosso foco se centrará na série de 2024.

De início, a personagem Tempestade surge como integrante do grupo mutante denominado X-men, o qual tem como seu chefe/mentor, o professor Xavier, na revista em quadrinho Giant-Size X-Men #1 de 1975 (Dalbeto e Oliveira, 2016).

Para tanto, não podemos nos esquecer que, antes mesmo de ser a personagem-heroína do grupo mutante X-men, seu nome civil é Oro-ro Munroe, com nacionalidade americana, mas também possui a nacionalidade queniana, já que sua mãe era uma princesa africana.

Segundo Dalbeto e Oliveira (2016) Oro-ro muda-se com seus pais para o Cairo no Egito, porém uma tragédia acontece com a sua família sendo esta, a morte de seus pais mediante um conflito entre os árabes e os israelenses.

Ademais, a personagem é descendente de uma linhagem de feiticeiras, em que todas as mulheres possuíam os cabelos brancos e os olhos azuis. O seu poder mutante de controle sobre o tempo surge na sua adolescência, após vagar pelo deserto do Saara, momento em que suas habilidades são despertadas (Dalbeto e Oliveira, 2016). Assim, ao chegar na planície do Quênia, Oro-ro encontra a terra de seus ancestrais, lugar este em que passará um bom tempo, utilizando seus poderes para benefício da sua comunidade, sendo tida por todos como uma deusa, menção esta que também a fez acreditar que seria, mudando de ideário somente após ser recrutada pelo Professor Xavier para fazer parte do X-men.

Vale salientarmos, aqui, que Tempestade é uma personagem nível ômega, sendo esta nomenclatura utilizada para classificar os mutantes que chegaram ao nível máximo de extensão do seu poder. Com isso, seus poderes a livra de todo controle telecinético e telepático, não podendo ser controlada pelo Professor Xavier, e muito menos por sua amiga Jean Grey, os quais também são nível ômega.

Assim, mediante a notoriedade e aceitabilidade dos quadrinhos dos X-men, estes ganharam uma adaptação para a série animada, sendo a primeira série piloto, datada em 1989 com o título, X-men: *Pryde of the X-men* (Costa, 2024), composta de apenas um único episódio, o qual não foi adiante.



Já em 1992-1997, foi lançada a série X-men: *the animated series*, composta de cinco temporadas, sendo formada pela equipe inicial com Ciclope, Jean Grey, Wolverine, Vampira, Tempestade, Gambit, Fera, Morfo e Noturno (Filimas, 2024), os quais também aparecem na nova série que é uma continuidade da série lançada em 1992, sendo esta X-men'97.

A série (X-Men '97, 2024), atualmente conta com 10 episódios, sendo uma continuação da série lançada na década de 90. Dessa maneira, a série se inicia com os X-men sendo liderado por Ciclope, já que o professor Xavier os deixara para ir ao planeta Shi'ar buscar por cuidados médicos (Filimas, 2024).

Enquanto isso, na Terra, os X-men e todos os demais mutantes lutam por sua sobrevivência, já que estão sendo caçados para serem eliminados pelo Molde-mestre, Sinistro, Boliva Trask e os Sentinelas, todos controlados pelo Bastion, uma versão avançada de sentinela do futuro, chamado Nimrod (Mello, 2024), o qual exerce um controle sobre a (neco)tecnologia transformando pessoas em sentinelas para exterminar os mutantes.

Assim, como procedimento metodológico adotamos pela pesquisa documental de cunho qualitativo, pois estaremos analisando os episódios 1, 2, 3, 4, 5 e 6, os quais ficam evidentes a atuação/participação da personagem Tempestade na série animada aqui já mencionada.

Além disso, escolhemos duas categorias de análise que são presenciadas nos episódios escolhidos, sendo a primeira: a sequenciação narrativa em que a personagem vivencia seus conflitos interno por meio da claustrofobia, e a segunda categoria por meio das questões de raça e gênero que permeiam a construção identitária da personagem.

Este estudo é o de natureza qualitativa, com ênfase na pesquisa documental e análise do discurso. A pesquisa se concentra na análise de episódios selecionados da série animada X-Men '97, especificamente os episódios 1, 2, 3, 4, 5 e 6, nos quais se destacam a participação e o desenvolvimento da personagem Tempestade. A escolha desses episódios visa explorar como a personagem vivencia e expressa seus conflitos internos, especialmente relacionados à claustrofobia e às questões de raça e gênero que permeiam sua construção identitária.

Para a análise, foram selecionadas duas categorias

principais: a primeira, relacionada à sequenciação narrativa, a qual permite compreender como a claustrofobia se manifesta como um sintoma de conflito interno; a segunda, voltada para a abordagem das questões de raça e gênero, com o intuito de investigar como esses elementos influenciam e moldam a identidade da personagem ao longo da trama.

Além disso, a psicanálise será aplicada de forma integrada com teoria dos quadrinhos na observação dos elementos verbais e visuais (Vergueiro, 2010; Novaes (2022), permitindo uma interpretação mais abrangente e multidisciplinar do material em questão. Como sugere Visintin (2023), a utilização de métodos psicanalíticos pode ser combinada com outras perspectivas, como a análise de produções culturais e manifestações sociais. Esse método interdisciplinar possibilita uma análise contextualizada, considerando não apenas os aspectos psíquicos da personagem, mas também os elementos culturais, históricos e sociais presentes nas interações e nas narrativas da animação.

Desse modo, nosso foco se centrará em analisar como o colonialismo possui uma relação direta com a claustrofobia apresentada pela personagem Tempestade e como isso influencia na representatividade da coletividade social, uma vez que toda história narrativa dos quadrinhos possuem uma relação com o social, pois:

Os quadrinhos, tal como toda prática cultural, devem ser discutidos como uma atividade social que, construída socialmente – e com práticas de olhar e de consumo historicamente localizadas –, termina também por problematizar ativamente o seu tempo de forma original e heterogênea. (Gomes, 2014, p. 19).

E isso não é diferente com a série (X-Men '97, 2024), visto que a narrativa dos mutantes se passa em um contexto de preconceito e discriminação de uma classe social simplesmente por não pertencerem a uma classe hegemônica.

Desta forma, antes de darmos continuidade à discussão, faz-se necessário discorrer sobre as representações femininas nos quadrinhos, principalmente a representação dos corpos das personagens negras, sendo que Tempestade é uma heroína negra que possui uma representatividade significativa na equipe dos X-men, exercendo até mesmo a liderança do grupo.





## 2. A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS QUADRINHOS

As representações dos corpos femininos nos quadrinhos têm sido um dos temas mais discutidos ultimamente, justamente pelo fato de como esses corpos são representados e como eles criaram um coletivo imaginário do ser mulher nos quadrinhos. A exemplo disso, Oliveira (2007) nos apresenta três modelos representativos do ser mulher nas narrativas gráficas, sendo ela: a mocinha indefesa, a qual é uma figura subalterna ao herói, que tem a obrigação de protegê-la.

A heroína, que mesmo conquistando sua emancipação, ainda assim necessita da figura do herói para obter êxito em sua conduta, e a vilã, figura que representa a transgressão dos papéis femininos criadas pelo patriarcado (Novaes, 2022), já que estas possuem autonomia na sua conduta, mas, por outro lado, possuem seus corpos hipersexualizados.

Aqui, o que nos chama a atenção é que essas representações estão calcadas na figura da mulher branca, já que nos quadrinhos poucas são as mulheres negras que estão neste lugar de poder e ascensão social nas narrativas gráficas obtendo histórias próprias que são aceitas pelo público e comercializadas constantemente.

Sendo assim, Quiangala (2017) afirma que a representatividade da mulher na concepção de Oliveira (2007) exclui a existência das mulheres negras, as quais são objetificadas e silenciadas tanto pelo racismo quanto pelo sexismo, que as vêem como sujeito outro.

Para tanto, com relação à personagem Tempestade, corpus de nossa análise, há um outro viés, já que, por pertencer a um grupo de mutantes que trabalha com a questão da diversidade e que luta pela inserção das minorias na vida social, Tempestade acabou conquistando o público com a sua atuação na equipe dos X-men.

Com isso, ao pensarmos a representação da heroína negra (Tempestade), não podemos desconsiderar as marcações simbólicas exercidas pelo patriarcado eurocêntrico que definiu e ainda define os corpos das mulheres negras nos quadrinhos, os quais ainda são hipersexualizados, uma vez que, na era colonial, o corpo negro era tido como objeto de prazer, e essa

mesma perspectiva é reforçada quando representamos personagens negras com pouca vestimenta e com delimitações em suas indumentárias que demarcam o contorno de seus corpos, como o que acontece com a personagem Tempestade na série animada (X-Men '97, 2024).

Nogueira (2013, p. 29) afirma que “as personagens das histórias em quadrinhos materializam representações que são constantemente retomadas, reatualizadas e normatizadas abrindo a possibilidade de se recriar e fundamentar modelos e saberes”. Na mesma lógica, Oliveria (2007, p. 143) ainda afirma que “o corpo feminino é idealizado para e com base no olhar masculino” que cria estereótipos do que deve ser o corpo feminino, uma vez que é pelo campo da visão que o controle sobre a sexualidade é exercido e por ela vamos construindo no coletivo da masculinidade o modo de representar os corpos das personagens femininas, inclusive os corpos negros.

Assim, Novaes (2022) reafirma ainda que a existência de uma dominação masculina tanto na produção de HQ's e séries animadas, quanto no consumo, reforçam a objetificação do feminino colocando-as no lugar de objeto ao masculino.

Desse modo, analisando os episódios iniciais da série (X-Men '97, 2024), temos a representação de duas identidades femininas: a de Tempestade e a da Ororo Munroe, ambas pertencentes à personagem em estudo. Na figura 1, a personagem Tempestade aparece assumindo a identidade de Ororo vestida com uma calça e uma blusa rosa, deixando demarcadas a parte dos seus seios. Nesta figura, temos o emprego do plano geral (Vergueiro, 2010) com Ororo sendo a personagem de primeiro plano, já que o foco está em detalhar o corpo negro da personagem.

Já em outro momento, na figura 2, assumindo a identidade da heroína Tempestade, as suas vestimentas hipersexualizam todo o seu corpo, fantasiando, assim, o modelo do ser mulher negra na narrativa seriada. Nesta imagem temos o enquadre vertical com destaque para a personagem, sendo a captura da cintura para cima, dando a intenção de uma visão superior sobre a personagem como podemos observar na figura 2.



**Figura 1.** Jean e Tempestade conversando.

Fonte: X-MEN'97, 2024.



**Figura 2.** Tempestade no julgamento do Magneto na ONU. Fonte: X-MEN'97, 2024.

A partir dessa análise, observamos que, nas duas imagens extraídas da série X-men'97, os ângulos utilizados para realçar a feminilidade da personagem Tempestade é centrada no corpo objetificado pela masculinidade, sendo o destaque dado nas imagens a curvatura e exibição dos seus seios, pois, como afirma Quiangala (2017), ao se fazer a junção de raça e sexismo na representação de mulheres negras, estas são tidas como exotizantes e hipersexualizadas, sendo “atributos opostos ao do estandarte de masculinidade negra e da feminilidade-padrão: a da mulher branca” (Quiangala, 2017, p. 62).

Ainda analisando a figura 1, em relação à representatividade dos corpos femininos, podemos observar que, enquanto o corpo negro é hipersexualizado por meio das vestimentas, o corpo da mulher branca, sendo

representada pela personagem Jean Grey, que estando no período gestacional, ocupa o lugar de mãe socialmente construído, não lhe é concedido nenhum atributo em suas vestimentas que possam hipersexualizá-la, uma vez que, segundo Oliveira (2007), o corpo maternizado é desqualificado de qualquer configuração erótica.

Com isso, afirmamos que ainda há um padrão de representação sobre os corpos femininos, sejam elas vilãs, mocinhas ou heroínas, sendo que dentre os corpos, o negro ainda é hipersexualizado, reforçando um ideário colonial que objetifica o corpo negro. A exemplo disso, na figura 3, temos o enquadramento a utilização do enquadramento horizontal com a personagem centralizada demarcando a cena em que a personagem Tempestade passa pelo processo de retomada dos seus poderes, uma vez que havia perdido após o ataque sofrido por um homem branco (X-Men '97, 2024), que demarca a força colonial de controle sobre o corpo negro. Assim, ela reaparece com uma nova vestimenta que hipersexualiza ainda mais o seu corpo, como podemos observar na imagem abaixo.



**Figura 3.** Tempestade com sua nova vestimenta após recuperar os poderes. Fonte: X-MEN'97, 2024.

Desse modo, após a contextualização sobre a representatividade feminina nos quadrinhos, e exemplificadas como são as representações dos corpos negros, principalmente da personagem Tempestade, sobre a qual discutiremos novamente nas análises futuras deste artigo, nos deteremos em discutir sobre a necrotecnologia colonial e como o sintoma da claustrofobia representado na série (X-Men '97, 2024), opera como um dispositivo que reflete a opressão sofrida pelo negro no sistema branco-eurocentrico.





### 3. NECROTECNOLOGIA COLONIAL, CLAUSTROFOBIA & SINTOMA SOB A PERSPECTIVA PSICANALÍTICA

A partir de uma articulação entre a crítica decolonial de Frantz Fanon (2008) e Lélia Gonzalez (2020), e a teoria da necropolítica desenvolvida por Achille Mbembe (2018a, 2018b), propomos que o sofrimento da personagem Tempestade se inscreve em um campo ampliado da violência colonial. Isso reflete um tipo de uma violência que não opera apenas pela exclusão direta ou eliminação física, mas também se atualiza por meio de dispositivos tecnológicos, estéticos e narrativos que sustentam uma lógica de extermínio. Sem dúvida, essa lógica, por sua vez, não se restringe à morte biológica, mas sim sob a forma de uma morte simbólica pelo apagamento, desumanização e o confinamento subjetivo dos corpos racializados.

Nesse contexto, a epígrafe de Mbembe (2018a) aponta para a necessidade de compreender a racialidade como um dispositivo de controle que se coloca em oposição ao Eu-rocêntrico, projetando o “Outro” como um sujeito a ser subordinado e colonizado. Ao refletirmos sobre essa ideia, podemos entender a construção da identidade de Tempestade, cuja condição de mutante e mulher negra a posiciona, metaforicamente, como esse “Outro” que se vê constantemente desumanizado, e, como tal, é marcado pela lógica colonial. A partir desse movimento, a necrotecnologia (Vaz, 2023) se torna um conceito relevante para entender como os corpos racializados, como o de Tempestade, são controlados, não só por aparatos físicos, mas por mecanismos simbólicos que operam em níveis sociais, relacionais e individuais.

Ademais, o conceito de necrotecnologia, desenvolvido por Jeferson da Costa Vaz (2023), surge como um desdobramento da teoria da necropolítica de Achille Mbembe (2018b) em articulação com as denúncias propostas por Fanon de um governo colonial que utiliza a tecnologia para fomentar a morte de populações nativas. Essa concepção teórica amplia a compreensão sobre as formas pelas quais o poder colonial moderno e contemporâneo administra

a morte e o sofrimento. Seu propósito é a produção sintomática do aniquilamento do Outro, seja ela em potência ou em sentido direto, resultando na inércia, na paralisação da vida ou no seu fim.

De acordo com Vaz (2023), a necrotecnologia deve ser entendida como uma extensão técnico-operativa do regime necropolítico, na medida em que articula tecnologias de controle e exclusão aos regimes de racialização herdados da colonialidade. À luz da discussão apresentada, podemos tratá-la como um modo de funcionamento do poder que se ancora em aparatos tecnológicos, como prisões, câmeras, algoritmos, armas e simbólicas e/ou como representações midiáticas, discursos científicos e normas sociais voltadas à administração e neutralização dos corpos racializados, especialmente os corpos negros.

Em X-Men '97 (2024), são exploradas diversas estratégias de controle da população mutante, como o “Ato de Registro de Mutantes”, um programa governamental voltado à identificação e neutralização de indivíduos com o gene-X e a utilização do colar neutralizador de poderes. Essa iniciativa conta com o uso dos Sentinelas, robôs gigantes desenvolvidos para caçar mutantes, destacando o impacto dessas medidas na narrativa (Filimas, 2024).

O uso da “necrotecnologia” (Vaz, 2023) por meio do ato de abjeção<sup>1</sup> se articula, assim, com a necropolítica de Mbembe (2018b), na qual a discriminação e o racismo, operando em um estado de exceção. A partir desse raciocínio, tal conduta se converte em fontes de legitimação para as violências perpetradas pelo Estado contra todos os que não se encaixam no humano universal eurocêntrico (Fanon, 2008), que passam a ser alvos de uma desumanização sistemática.

Mbembe (2018b) se apoiará na teorização foucaultiana para compreender um tipo de governamentalidade e gestão dos corpos que autoriza a legibilidade da morte. É a partir desse ponto que o autor amplia o conceito de biopoder e biopolítica, inaugurando as noções de necropoder e necropolítica. Sua análise desloca a ênfase da produção e da regulação da vida, foco principal do biopoder em Foucault, para

<sup>1</sup> Segundo Julia Kristeva, em *Poderes do Horror: Ensaio sobre a Abjeção*, o abjeto é aquilo que perturba uma identidade, um sistema, uma ordem simbólica — aquilo que não respeita limites, lugares ou regras, “A abjeção oscila, então, entre o *esvanecimento* de todo sentido e de toda humanidade” (Kristeva, 1982, p.17).



a gestão da morte como técnica política central na modernidade colonial e pós-colonial.

Examino essas trajetórias pelas quais o estado de exceção e a relação de inimizade tornaram-se a base normativa do direito de matar. Em tais instâncias, **o poder** (e não necessariamente o poder estatal) **continuamente se refere e apela à exceção, emergência e a uma noção ficcional do inimigo** (Mbembe, 2018b, p.128, grifo nosso).

Dentro dessa lógica, o racismo adquire um papel central na animação do (X-Men '97, 2024), funcionando como critério fundamental de separação entre os corpos “protegíveis” (humanos) e os corpos “matáveis” (mutantes). Nesse regime de necropolítica, a raça e o racismo desempenham o papel de tecnologias do biopoder, ocupando um “lugar de destaque na racionalidade inerente ao biopoder” (Mbembe, 2018b, p. 128). Essa racionalidade racializada sustenta o estado de exceção como norma, projetando o Outro, sobretudo o negro, o indígena, **o mutante**, o pobre, o periférico como inimigo em potencial, sempre ameaçador, e por isso passível de captura, exclusão ou eliminação.

Tanto o racismo quanto a hierarquização étnico-racial são pilares da colonialidade, que, sob a ideologia eurocêntrica, coloniza o imaginário e as representações culturais, transformando a raça em estrutura imaginária (Mbembe, 2018a). Portanto, é diante dessa racionalidade racial que se produz a lógica de um inimigo fictício, pois todos aqueles que não representam os padrões da branquitude eurocêntrica estão alheio ao repertório simbólico, ameaçando a construção identitária e social, são corpos-abjetos.

Na animação, conseguimos ver a construção desse “inimigo imaginário” no discurso de Boliva Trask no primeiro episódio: “Vocês, X-men podem usar seus dons para proteger a todos, mas só o que fazem é nos lembrar que nossos dias estão contados, que a humanidade em si é obsoleta. Vocês não têm ideia de como é ser deixado pra trás pelo futuro”. Assim, na figura 4, temos a utilização do plano visão superior, nos quais podemos observar o olhar do sentinela, e a forma como ele está projetado, demarcando este lugar de poder em relação aos mutantes, que é reforçada pela fala do Boliva Trask.

No segundo episódio, figura 5, foi empregado o plano

visão geral (Novaes, 2022) para dar ênfase a situação da narrativa, onde uma milícia humana especializada na caça de mutantes se dirige ao esgoto com o objetivo de capturar alguns humanos que ali residem e pronunciam: “Aham que pessoas normais conseguem dormir sabendo que demônios como vocês estão rastejando aqui embaixo?”. Nesse mesmo episódio e momento, Magneto, mutante nível ômega, surge para salvar os mutantes da milícia e pronuncia como a lógica da abjeção se opera: “Vocês humanos são muito baixos... negando até mesmo a indignidade do seu lixo a esses excluídos”.



**Figura 4.** Boliva Trask e seu aparato necrotecnológico (Sentinelas). Fonte: X-MEN'97, 2024.



**Figura 5.** A humanidade e seus abjetos — esgotos, mutantes e poderes que transcendem o Estado frente à ascensão da milícia civil. Fonte: X-MEN'97, 2024.

Em “Pele negra máscaras brancas”, Fanon (2008) conceitua essa estrutura de exclusão ontológica como a divisão entre “zona do ser” e “zona do não-ser”. A primeira corresponde ao espaço de reconhecimento pleno da humanidade, construído a partir da branquitude como medida universal, associados à racionalidade, linguagem, civilidade e liberdade. Já a “zona do não-ser” representa o território da desumanização, no qual habitam os sujeitos racializados, destituído de sua subjetividade e



reduzido a uma coisa. São corpos-abjetos. Em X-Men '97 (2024), os mutantes, identificados como corpos abjetos (a ordem simbólica colonial), assumem o protagonismo heroico, subvertendo o modelo colonial de humanidade (Fanon, 2008) e produzindo resistência aos discursos, práticas e violência colonial, em busca de direitos cívicos básicos para existir no mundo.

Assim, uma vez definidos os conceitos de necrotecnologia, necropolítica e racionalidade racial (Fanon, 2008; Mbembe, 2018a; Vaz, 2021), que atravessam os corpos e se perpetuam no campo social, é indispensável refletirmos sobre o papel central da linguagem na transmissão e perpetuação do sintoma da neurose cultural colonial (Gonzalez, 2020; Fanon, 2008). A linguagem, enquanto ferramenta de comunicação e codificação simbólica, não apenas reflete as dinâmicas de poder estabelecidas pela colonialidade, mas também atua como um meio de internalização, sendo agora o corpo um território a ser colonizado pela linguagem.

Fanon (2008) ressalta em sua obra a relevância da linguagem nos processos relacionais, “uma vez que falar é existir absolutamente para o outro” (Fanon, 2008, p. 33). Tal processo ocorre na medida em que o negro para existir para-o-outro precisa falar como branco, assim, negar ao mito do colonizado selvagem.

Desta forma, a linguagem, enquanto necrotecnologia, é operador “inicial” diante do desejo-alienante de existir, já que o campo simbólico e sua construção epistêmica está vinculada ao humano universal eurocêntrico. Assim, a amizade entre Tempestade e Jean Grey pode ser vista como um exemplo do processo da linguagem enquanto aparato tecnológico:

Assim que chegou a Nova York, a mutante ainda estava habituada ao comportamento de sua tribo africana. Não entendia, por exemplo, por que não poderia nadar nua na piscina do instituto. A relação com Jean ajudou a “civilizar” Tempestade aos costumes socialmente normatizados. Podemos identificar um discurso que talha a sexualidade da personagem em prol do modelo praticado e aceito

no seu novo contexto. Tempestade precisa deixar seu passado cultural de lado e se submeter aos costumes dominantes para ser aceita como membro do grupo (Dalbeto; Oliveira, 2016, p.112)<sup>2</sup>.

A psicanalista brasileira Lélia Gonzalez (2020), em sua análise acerca do racismo no Brasil, conceberá o racismo como uma “Neurose Cultural”. Segundo Gonzalez (2020), o racismo se manifesta por meio do apagamento da linguagem e da figura da Mãe preta<sup>3</sup> no período colonial e pós-colonial. Essa neurose cultural manifesta-se por meio de mecanismos de negação, comparáveis àqueles que o sujeito neurótico utiliza para esconder seus sintomas, obtendo assim certos benefícios ao se livrar da angústia de confrontar o recalcamento (Gonzalez, 2020). O recalcamento, portanto, atua na subjetivação dos corpos, inserindo-os em uma dinâmica de negação da verdade histórica e social.

Para analisar o processo de alienação da ideologia dominante e consciência, Gonzalez (2020) propõe uma dialética entre “consciência” e “memória”. A consciência é compreendida como o espaço do desconhecimento, do encobrimento, da alienação, do esquecimento e até mesmo do saber (Gonzalez, 2020), sendo o local onde o discurso ideológico dominante se impõe, ocultando a verdade. Temos na mentira contada para Jean a submissão à ideologia dominante “Eu já me indaguei como seria ser humana” (X-Men '97, 2024) e a negação de sua identidade.

Em contrapartida, a memória é concebida por Gonzalez (2020) como um “não-saber que conhece”, um lugar de inscrições que possibilitam a restituição de uma história não escrita, onde a verdade emerge, ainda que estruturada como ficção. Assim, Gonzalez (2020) pontua que a consciência exclui o que a memória inclui, e enquanto a consciência se expressa como o discurso dominante que impõe uma suposta verdade, a memória, com suas astúcias, manifesta-se por meio dos sintomas, falhas e lapsos do discurso da consciência (Gonzalez, 2020). Essa dialética entre

<sup>2</sup> A constatação de Dalbeto e Oliveira (2016) é retratada nos quadrinhos, enquanto na animação analisada destaca-se apenas o forte vínculo entre as duas personagens.

<sup>3</sup> A Mãe Preta exerce a função de ama de leite, de cuidadora, de (ba)bá, sendo ela responsável pela transmissão de valores, cuidados, crenças e a língua materna e da nomeação do pai, “E quando se fala de pai tá se falando de função simbólica por excelência (Gonzales, 2020, p.79).





o que é conscientemente negado e o que persiste na memória inconsciente é fundamental para compreender como o racismo, como sintoma, se inscreve e atua nos corpos, inclusive no de Tempestade.

Vemos a manifestação do discurso dominante aparecendo, nos minutos finais do episódio 4, após Tempestade cair do telhado, onde há uma coruja gigante representando um demônio, o qual pode ser compreendido como o “retorno do recaiado” da personagem Tempestade, marcados pela raça e gênero exercida pelo poder da branquitude e do patriarcado, uma vez que, em determinado momento o demônio transporta a Tempestade para um pântano sombrio com um rio de sangue e profere as seguintes palavras: “Vai viver. Decepcionada. Presa aqui e **atormetada**. Sofrendo, **desesperada**. Eu me deleito com a **tristeza**. E eu, o Adversário, não vou desperdiçar minha refeição.” (X-Men ‘97, 2024, **grifo nosso**). Neste discurso, o uso de adjetivos depreciativos demarca a opressão racial exercida pela branquitude sobre o corpo negro, em que podemos ver a personagem totalmente inerte, desfalecendo, o que reforça ainda o poder da linguagem enquanto necrotecnologia sobre estes corpos, como pode ser observado na figura 6.



**Figura 6.** O Adversário e a irrupção psíquica das violências racial e de gênero em Tempestade.

Fonte: X-MEN’97, 2024.

Para a personagem, o demônio mágico “Adversário” se apresenta como um eco de quem ela é, algo que ela precisou excluir, apagar de sua história, reproduzir e submeter-se aos temores coloniais, assim como pronuncia no episódio 6 “Você é apenas um eco de quem eu sou...” (X-Men ‘97, 2024). Temos na aparição e fala do Adversário (demônio) como a

materialização do “retorno do recaiado”, resultado do processo de repressão do desejo e da submissão ao ideário dominante: “Esteja atenta. Fique esperta. **Acredite na mentira. Negue seu poder.** Finja-se de morta, ou **a humanidade vai trovejar sobre você e sua raça**” (X-Men ‘97, 2024, **grifo nosso**).

A partir de uma perspectiva psicodinâmica, o sintoma pode ser compreendido como uma formação do inconsciente que emerge na interface entre corpo e linguagem, carregando um sentido que o sujeito desconhece. Etimologicamente, o termo deriva do grego e significa “o que se mantém junto”, remetendo à ideia de que o sintoma sustenta uma articulação — ainda que conflituosa — entre desejo e defesa.

Em *Inibição, sintoma e angústia*, Freud (1926) aprofunda essa concepção ao definir o sintoma como um indício e substituto de uma satisfação instintual que não aconteceu, sendo consequência do processo de repressão, que, ao mesmo tempo que protege o Eu de um desprazer maior, engendra uma satisfação que não pode ser plenamente integrada, sendo por isso vivida como sofrimento.

De acordo com Macêdo (2021), o sintoma é uma formação de compromisso, uma solução provisória que permite ao desejo encontrar uma via de satisfação, mesmo que parcial ou deformada, de modo a evitar o surgimento da angústia. Ou seja, uma formação do inconsciente estruturada na lógica da linguagem, em que desejos e afetos recaiados são expressos de forma indireta por meio de substituições e deslocamentos. O sintoma funciona, assim, como uma mensagem codificada — uma espécie de metáfora que se inscreve no corpo ou no comportamento — e que só pode ser compreendida a partir de um endereçamento para o outro, já que seu conteúdo não é acessível diretamente à consciência.

Fanon nos ajuda a compreender que a dimensão do racismo na formação dos sintomas opera pela corporeidade, “[...] é na corporeidade que se atinge o preto. É enquanto personalidade concreta que ele é linchado. É como ser atual que ele é perigoso.” (Fanon, 2008, p. 142). No Campo da psicossomática, o corpo não é meramente um repositório passivo de afecções, mas um território de inscrição de conflitos psíquicos não simbolizados.

Segundo Macêdo (2021), a psicossomática



psicanalítica compreende a formação do sintoma, na medida em que a experiência traumática ou de angústia ultrapassam as capacidades de simbolização do sujeito. Nessa linha de pensamento, o corpo entra em cena como palco de expressão, manifestando, de forma bruta, aquilo que não pode ser pensado, sonhado ou falado.

Nesse sentido, essa inscrição corporal do sofrimento que atravessa Tempestade pode ser aprofundada à luz da psicossomática psicanalítica, que compreende o sintoma não apenas como um fenômeno clínico, mas como uma resposta subjetiva à falha na simbolização. A claustrofobia na personagem Tempestade não se reduziria à fobia de espaços fechados, mas aponta para uma vivência de enclausuramento subjetivo e apagamento do self, onde o corpo se torna a única linguagem possível para narrar uma história de violência que a linguagem verbal não deu conta de elaborar.

Enquanto metáfora, a claustrofobia traduz o esforço do psiquismo de Tempestade em lidar com o trauma da violência racial. Seus sintomas manifestam-se após ela ser atingida por um aparato necro-tecnológico — uma arma de projétil laser capaz de alterar o Gene-X, eliminando os poderes mutantes, durante o julgamento de Magneto na ONU durante o episódio 2 (X-Men '97, 2024). A perda dos poderes da personagem provocada pela arma, não é apenas um evento biológico; ela representa um ataque direto à sua identidade, à sua capacidade de agir e ser no mundo e à sua conexão com o meio, gerando um impacto que se traduz em sintomas no corpo.

Nesse sentido, não seria apenas uma reação fóbica a um espaço físico, mas também a externalização de um aprisionamento subjetivo, de um excesso pulsional do outro, que visa apagar aquilo que a definia como sujeito. Assim como Tempestade apresenta em seu diálogo com demônio no episódio 6 “Não, demônio! **Esse não é meu sonho...** O neutralizador do Executor X não era a única arma minando meus dons. **Havia uma mentira! E eu acreditei nela!**” (X-Men '97..., 2024, **grifo nosso**) em resposta de seu último encontro com o Adversário, no início do episódio 6, onde ele pronuncia: “Como você disse para Jean. Você se perguntou como seria ser humana. **Era um sonho muito tentador [...]** achei que você não quisesse seus dons. Mas você já tinha renunciado a eles!” (X-Men '97..., 2024, **grifo nosso**).

Ainda no episódio 6, podemos ver que enquanto Tempestade dá um pouco de água a Forge, o Demônio reaparece novamente questionando-a sobre a sua existência e até sugerindo que ela deixe Forge morrer, porém, neste mesmo momento Tempestade demonstra-se empática com a situação e decide ajudá-lo, demarcando, assim, a sua consciência racial, uma vez que Forge também é uma vítima do colonialismo que o oprimiu.

Nesta mesma sequenciação narrativa, após não ceder à vontade do demônio que a queria clausurar no seu sofrimento, Tempestade é transportada para outro plano, sendo aprisionada em um caixão, onde a claustrofobia reaparece como um sintoma do desespero da opressão sofrida, a qual pode ser correlacionada com as opressões da branquitude que a todo instante coloca a vivência do negro em questionamento, fazendo-o duvidar da sua própria história e existência.



**Figura 7.** Tempestade aprisionada em um caixão: a opressão da branquitude. Fonte: X-MEN'97, 2024.

Conforme a trama avança, percebemos o desenvolvimento de um vínculo entre Tempestade e Forge, no qual ocorre um processo de identificação cruzada (Winnicott, 2019). Esse vínculo permite que a personagem se coloque no lugar de Forge, assim como, Forge se coloque no lugar de Tempestade, emprestando e compartilhando parte de suas histórias.

Durante a conversa, antes do confronto com o Adversário, Forge afirma: “quando criança, eu ouvia que **a pior arma usada pelos europeus** não eram suas balas, **mas a mentira branca de que eles poderiam...**” (X-Men '97, 2024, grifo nosso),





sua fala é interrompida por uma crise de dor e tosse persistente. Esse comentário de Forge, ao abordar a ideia da **“mentira branca” como uma ideologia dominante**, atravessada pela necrotecnologia direcionada aos mutantes (como Tempestade) e seus aparatos tecnológicos, sugere que o sofrimento de Tempestade pode encontrar um destinatário capaz de representar em palavras os sintomas, psicossomáticos, vivenciados pela personagem. Sob essa perspectiva Tempestade se identifica com a história de Forge e consegue assimilar as violências que atravessaram seu corpo, podendo, assim, se conectar com sua memória, recuperando seu senso identitário, se autorizando-se em seu desejo “Ser mutante” e recuperando seus poderes. Diante disso, encontramos, nessa relação, aquilo que a personagem já havia mencionado na carta de despedida para Jean no episódio 2:

Jean, minha irmã... [...] **É da natureza humana buscar conexões**, assim como também é da **natureza mutante ser ouvida**, ser vista. Sentir que outra alma finalmente esta vendo a sua. [...] Mas acredite que valorizarei o que compartilhamos como X-men, lembranças que já sinto que foram de uma outra vida. A vida de uma outra mulher... ou o sonho de uma outra pessoa... Com amor, Ororo (X-Men ‘97..., 2024, **grifo nosso**);

Ao fim do episódio 6, Tempestade relata uma certa gratidão ao demônio. Afinal “O que são demônios além de reflexos de nossos medos e vergonha, coisas que enterramos dentro de nós, que escondemos de nossos amados mesmo que envenenem nossos corações, até que finalmente curamos o nosso adversário aceitando ele” (X-Men ‘97, 2024). Ressaltando como a “mentira branca” e o excesso pulsional causado pelo disparo da arma em seu corpo, fizeram Tempestade sentir medo e vergonha, recalcando — escondendo seus sentimentos e desejos para si e para o outro.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O enredo apresentado pela animação (X-Men ‘97, 2024) oferece uma narrativa ampla sobre os efeitos da racionalidade racial e o sofrimento enfrentado pela população mutante, como nos apresenta a personagem Tempestade. A partir das manifestações claustrofóbicas

da personagem e de sua interação com o ambiente, torna-se essencial compreender seus sintomas não apenas sob uma perspectiva individualizante, mas também, como um sofrimento psíquico da produção política.

Nesse sentindo, a articulação dos conceitos de necropolítica (Mbembe, 2018b), necrotecnologia (Vaz, 2023) e a crítica decolonial de Fanon (2008) e Lélia Gonzalez (2020), demonstra como o corpo mutante (negro), representado pela heroína Tempestade, torna-se um território alvo a ser colonizado por uma lógica de extermínio que opera pela desumanização e pelo confinamento subjetivo.

Ampliamos a noção de escuta, diagnóstico e análise para um campo onde o indivíduo é atravessado pelo social, e não meramente por instâncias de seu psiquismo. Vemos na sintomatologia e diálogos de Tempestade, uma profunda inscrição psicossomática das violências coloniais e do racismo estrutural, em que sua experiência do enclausuramento não se limita a um espaço físico, mas traduz um sentimento de apagamento identitário, em que a perda dos poderes é também a perda de si.

A jornada de Tempestade, culminando no processo de simbolização da “mentira branca” e na possibilidade de simbolizar seu sofrimento através das interações com Forge, aponta para a potência da memória e da linguagem como vias de resistência contra a neurose cultural do racismo-colonial (Gonzalez, 2020). A construção de significados ocorre de maneira intersubjetiva, com a linguagem desempenhando um papel central como elo para o compartilhamento de símbolos. Esse processo permite novas formas de interpretar o mundo, promovendo uma reconfiguração das narrativas históricas.

Este estudo reforça que as narrativas de entretenimento, como as séries animadas, são campos férteis para a análise crítica das ideologias sociais, oferecendo tanto um espelho das opressões sistêmicas quanto um espaço para a projeção de subjetividades marginalizadas em busca de autonomia e ressignificação de sua existência. Assim como as conversas entre Tempestade e Forge, a animação pode ser uma via de encontro subjetivo, onde o espectador pode, por meio da experiência cultural (Winnicott, 2019), se identificar com o simbolismo posto, dando vazão à sua depleção simbólica (Minerbo, 2007).



A experiência cultural, conforme preconiza Winnicott (2019), situa-se no espaço potencial — uma área intermediária entre a realidade psíquica interna (mundo interno) e a realidade externamente percebida. É nesse espaço transicional que se constituem o brincar, a criatividade, as relações objetais e a construção simbólica da realidade, mediadas pela presença de um outro — seja uma pessoa ou a própria cultura.

Diante disso, podemos compreender que o apagamento simbólico e o epistemicídio produzidos pela violência colonial atingem justamente esse espaço, comprometendo as funções simbolizantes do aparelho psíquico. Nesse sentido, Minerbo (2007) propõe a noção de depleção simbólica, entendida como um esvaziamento das referências simbólicas e dos elementos culturais que sustentam a identidade e a subjetivação. Trata-se de um tipo específico de sofrimento psíquico que, ao enfraquecer a função simbolizante, afeta a constituição do eu e se manifesta como desamparo identitário, um sofrimento-narcísico-identitário.

Ressaltamos também que as representações de personagens femininos negras nos quadrinhos e animações reforçam estereótipos coloniais, na medida em que seguem objetificando e hipersexualizando corpos femininos-negros (Gonzalez 2020; Oliveira, 2007). Vemos aqui uma forma explícita da necrotecnologia (Vaz, 2023) a serviço do patriarcado colonial, delineando o imaginário desses corpos (Mbembe, 2018b) e perpetuando na coletividade uma representação enviesada de uma personagem feminina

## REFERÊNCIAS

- COSTA, Kelvin Leão Nunes da. Conheça todas as séries animadas baseadas nos X-Men e onde vê-las online. **Olhar Digital**. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2024/05/28/cinema-e-streaming/conheca-todas-as-series-animadas-baseadas-nos-x-men-e-onde-ve-las-online>>. Acesso em: 4 out. 2025.
- DALBETO, Lucas do Carmo; OLIVEIRA, Ana Paula. Como uma Deusa: considerações acerca da representação da mulher negra nas HQs de superaventura. **Intexto**, n. 35, p. 97–118, 2016. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/54934>>. Acesso em: 4 out. 2025.
- FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Trad. Renato da Silveira. Salvador, BA: EDUFBA, 2008.
- FILIMAS, João. **X-Men '97**. Omelete. 2024. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-comics/x-men-animacao-original-recap>>. Acesso em: 4 out. 2025.
- FOSS, Jean Carlos. **X-Men '97: é preciso assistir o desenho antigo antes da nova animação?** TecMundo. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/281219-x-men-97-preciso-assistir-desenho-antigo-nova-animacao.htm>>. Acesso em: 4 out. 2025.
- FREUD, Sigmund. **Inibição, sintoma e angústia. In: Obras Completas: Inibição, sintoma e angústia, o futuro de uma ilusão e outros textos (1926-1929)** / Sigmund Freud. Tradução Paulo César de Souza. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2014, p. 13–26.
- GOMES, Ivan. Uma vida para os quadrinhos: Moacyr Cirne e sua interpretação marxista para as histórias em quadrinhos no Brasil. **Revista História & Luta de Classes**, [S. l.], n. 18, p. 17-21, set. 2014. Disponível em: <<http://dev.historiaelutadeclasse.com.br/upload/arquivo/2018/03/c2a767ada1465b63bde2dc9f9924d3e069f92c53>>. Acesso em: 04 out. 2025.
- GONZALEZ, Lélia. Racismo e sexismo na cultura brasileira. In: Por um feminismo afro-latino-americano: **Ensaios, intervenções e diálogos**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2020, p. 67–83.
- KRISTEVA, Julia. **Powers of horror: An essay on abjection**. Trad. Leon S. Roudiez. Nova Iorque, NY, USA: Columbia University Press, 1984.
- MACÊDO, Kátia Barbosa. Corpo e sintoma no paciente somatizador: uma visão psicodinâmica. **Ágora Estudos em Teoria Psicanalítica**, v. 24, n. 2, p. 1–11, 2021. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1809-44142021002002>>.
- MBEMBE, Achille. **Crítica da razão negra**. Trad.



Sebastião Nascimento. São Paulo, SP: N-1 Edições, 2018a.

\_\_\_\_\_, Achille. **Necropolítica**. Trad. Renata Santini. São Paulo, SP: n-1 edições, 2018b.

MELLO, André. **Quem é Bastion, a nova grande ameaça de X-Men '97?** Canaltech. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/series/quem-e-bastion-a-nova-grande-ameaca-de-x-men-97-286837/>>. Acesso em: 4 out. 2025.

MINERBO, Marion. **Ser e sofrer, hoje**. Ide, v. 35, n. 55, p. 31–42, 2013. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-31062013000100004&lng=pt&rm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31062013000100004&lng=pt&rm=iso)>. Acesso em: 4 out. 2025.

NOGUEIRA, Natania A. S. Jackie Ormes: a ousadia e o talento da mulher negra nos quadrinhos norte-americanos (1937-1954). **Identidade!**, v. 18, n. 1, p. 21–38, jan-jun 2013. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/identidade/article/view/649/670>>. Acesso em: 4 out. 2025.

NOVAES, Romário Pires de. **A representação da identidade feminina da personagem Arlequina na construção dos quadrinhos da DC Comics**. UFBA, Universidade Federal da Bahia, 25-Mar-2022. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/handle/ri/41938>>.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias, 1895–1990**. Brasília: Editora UnB, 2007.

QUIANGALA, Anne Caroline. **A fantasia deles sobre nós: a representação das heroínas negras nos quadrinhos mainstream da Marvel**. Dissertação

(mestrado)—Universidade de Brasília, Instituto de Letras, Departamento de Teoria Literária e Literaturas, Programa de Pós-Graduação em Literatura, 2017, Brasília, 6-Jun-2018. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/32061>>.

VAZ, Jeferson da Costa. A necrotecnologia como uma dimensão da necropolítica: Entre Fanon e Mbembe. **METAXY: Revista Brasileira de Cultura e Políticas em Direitos Humanos**, v. 4, n. 1, p. 83–96, 2023. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/metaxy/article/view/58141>>. Acesso em: 4 out. 2025.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (org.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010, p. 31-64.

VISINTIN, Carlos Del Negro. **Articulações entre pesquisa qualitativa e psicanálise**. Revista Eletrônica FACP, n. 24, 2023. Disponível em: <<https://revistaunifacp.com.br/revista/index.php/reFACP/article/view/109>>, acessado em 11 de novembro de 2025.

X-Men '97: 1. Direção: Jake Castorena et al. Roteiro: Beau DeMayo; Elenco: Ray Chase; Jennifer Hale; Alison Sealy-Smith; Cal Dodd; Lenore Zann; George Buza. Estados Unidos: [Marvel Studios Animation], 2024, 10 episódios (ca. 300 min). Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/browse/entity-8dc91ed4-cdca-4fab-9723-d3d42f382d34>. Acessado em: 25 maio 2025.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Trad. Breno Longhi. São Paulo, SP: Ubu Editora, 2020.

### Como citar este artigo:

SOUZA, Ayrton Yuri Alves. NOVAES, Romario Pires de. Da necrotecnologia colonial ao sintoma claustrofóbico da personagem Tempestade na animação X-men '97. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.7, n.11, jan.dez. 2025.

### Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa

Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC) e doutor em Educação Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: caiotulio costa3@gmail.com

### Raphael de França e Silva

Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC) e doutor em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC/UFPE).

E-mail: raphael.franca@upe.br

### Ana Beatriz Gomes Carvalho

Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC) e doutora em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

E-mail: anabeatriz.carvalho@ufpe.br

## NARRANDO O TRAUMA PELAS FERIDAS E PIXELS NO GAME THE KILLER: um ensaio sobre o genocídio cambojano do Khmer Vermelho

### RESUMO:

Este artigo analisa o jogo digital *The Killer* (2011), à luz das teorias da Cultura dos Afetos e das Narrativas de Si, como exemplo de mídia interativa voltada à representação de traumas históricos. O foco recai sobre o genocídio cambojano perpetrado pelo regime do Khmer Vermelho (1975–1979), tema central do jogo. Por meio de uma metodologia autoetnográfica e ensaística, o artigo evidencia como a estética minimalista, a mecânica simples e a narrativa silenciosa do jogo provocam experiências afetivas intensas, transformando a pessoa jogadora em agente de uma memória simbólica e politicamente situada. A interatividade proposta não apenas representa o trauma, mas convoca o engajamento ético do jogador, tornando o game um espaço de produção de sentido e de ressignificação do passado. O trabalho contribui para os estudos interdisciplinares em games e trauma ao propor os jogos como artefatos de memória, capazes de traduzir a dor histórica em experiência estética e crítica.

**PALAVRAS-CHAVES:** Jogos digitais; Genocídio cambojano; Cultura dos afetos; Narrativas de si.



### Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa

Professora do Programa de Pós-Graduação em  
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)  
e doutor em Educação Tecnológica pela  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: caiotuliocosta3@gmail.com

### Raphael de França e Silva

Professor do Programa de Pós-Graduação em  
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)  
e doutor em Educação Matemática e Tecnológica  
(EDUMATEC/UFPE).

E-mail: raphael.franca@upe.br

### Ana Beatriz Gomes Carvalho

Professora do Programa de Pós-Graduação em  
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)  
e doutora em Educação pela Universidade Federal  
da Paraíba (UFPB).

E-mail: anabeatriz.carvalho@ufpe.br

## NARRATING TRAUMA THROUGH WOUNDS AND PIXELS IN THE GAME THE KILLER: an essay on the Khmer Rouge cambodian genocide

### ABSTRACT:

*This article analyzes the digital game The Killer (2011) through the lens of Affect Theory and Narratives of the Self, framing it as an example of interactive media aimed at representing historical traumas. The central focus is the Cambodian genocide perpetrated by the Khmer Rouge regime (1975–1979), the game's main theme. Using an autoethnographic and essayistic methodology, the article highlights how the game's minimalist aesthetic, simple mechanics, and silent narrative provoke intense affective experiences, transforming the player into an agent of symbolic and politically situated memory. The interactivity offered does not merely represent trauma but calls for the player's ethical engagement, making the game a space for meaning-making and the reconfiguration of the past. This study contributes to interdisciplinary research in game studies and trauma by proposing games as memory artifacts capable of translating historical pain into aesthetic and critical experience.*

**Keywords:** Digital games; Cambodian genocide; Affect theory; Narratives of the self.



## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais têm se consolidado como uma das mídias mais expressivas para a representação de traumas históricos e experiências humanas limítrofes. Longe de se restringirem ao entretenimento, os games podem assumir uma função narrativa, política e afetiva, capaz de provocar deslocamentos no modo como eventos traumáticos são compreendidos, rememorados e reencenados (Costa et al., 2021). No campo dos estudos da memória e da cultura digital, há um crescente reconhecimento de que essas interfaces comunicacionais, também referenciadas como tecnologias da imagem e do imaginário (Costa, 2024), configuram espaços legítimos de elaboração simbólica do sofrimento, criando formas imersivas e interativas de engajamento com a dor e o esquecimento. Nesse contexto, este artigo se debruça com criticidade sob representações do genocídio cambojano durante o regime do Khmer Vermelho (1975–1979) a partir das narrativas veiculadas na obra *The Killer*, de 2011, examinando os modos como esse game articula memória, trauma e afeto por meio de suas estruturas interativas.

A título de breve contextualização, entre os anos de 1975 e 1979, o Camboja foi palco de um dos mais brutais episódios da história contemporânea. Sob o comando de Pol Pot e do Partido Comunista do Kampuchea, conhecido como Khmer Vermelho, cerca de dois milhões de pessoas foram exterminadas em nome de uma revolução agrária radical, que resultou em execuções sumárias, trabalhos forçados, tortura e fome generalizada (Marquéz-Elul, 2021). O genocídio cambojano, embora reconhecido internacionalmente, ocupa um espaço periférico na memória coletiva ocidental (Chandler, 2007). Pouco presente em currículos escolares, produções cinematográficas e obras midiáticas de massa, esse trauma histórico permanece silenciado ou reduzido a referências episódicas e diminutas. Frente a essa invisibilização, um produto midiático que tematiza esse período configura uma via alternativa e urgente de reinscrição desse passado na cultura contemporânea, apostando em um contato intermediado pela interação proposta pelos games ao invés de uma passividade oriunda do antigo paradigma comunicacional clássico

de emissor-receptor, referenciando uma audiência potente (Canclini, 2007).

Neste sentido, tomamos o jogo como um meio de representação para uma narrativa histórica, construída para ser vivenciada de forma interativa e imersiva. Entendemos, portanto, que o jogo funciona como um gatilho para se vivenciar uma experiência subjetiva ao nível de consciência histórica (Rusen, 2006; 2007), viabilizando uma interpretação, cujo resultado pode se traduzir em uma orientação histórica de nível subjetivo, construindo nossa identidade, e em nível coletivo, nos direcionando a um processo de significação social, enquanto experiência humana coletiva.

Este artigo, portanto, tem como objetivo investigar como o jogo digital *The Killer* constrói narrativas em torno do trauma do genocídio cambojano, tensionando a relação entre estética, tecnologia e experiências de traumas veiculadas na contemporaneidade. A análise considera, sobretudo, como os jogos, podem convocar o jogador a participar da experiência traumática, não apenas como espectador, mas como agente implicado na tessitura da memória e da dor, tragado para uma realidade potencialmente destoante do cotidiano regular (Costa, 2020). Parte-se da hipótese de que a interatividade dos games, ao permitir escolhas, ações e reações diante de eventos representados, gera um campo fértil para a emergência de uma empatia ativa e de uma consciência crítica, ainda que mediada por dispositivos técnicos e ficcionais.

A abordagem metodológica adotada se ancora nas teorias das Narrativas de Si e da cultura dos afetos, articuladas a partir de uma perspectiva multidisciplinar que considera os jogos digitais como artefatos culturais complexos e valida os atravessamentos pessoais das pessoas pesquisadoras diretamente com o objeto como palco de uma fruição crítica de entendimento, refazimento de subjetividades e acepções de visões de mundo (Costa, 2024; Santos, 2017; Deleuze; Guattari, 1992). As Narrativas de Si, no contexto dos games, manifestam-se na construção de personagens e elementos narrativos que reconstroem, a partir de sua subjetividade fragmentada, os efeitos do trauma vivido como um vetor que se direciona para quem joga. Essas narrativas, muitas vezes inspiradas em



testemunhos reais ou em estruturas de autoficção, mobilizam a pessoa jogadora a experienciar, por meio da identificação e da escolha, os impasses morais e afetivos do sofrimento extremo. Já a cultura dos afetos permite compreender como os jogos operam como dispositivos sensíveis de contato com o indizível e com as camadas emocionais que envolvem a dor histórica (Marcondes Filho, 2010).

A justificativa para este estudo reside na relevância de compreender como os jogos digitais podem funcionar como mídias de memória e espaços de disputa simbólica em torno da representação do trauma. Em um cenário saturado por discursos de banalização da violência e espetacularização do sofrimento, é preciso analisar com rigor e profundidade os modos como os games abordam eventos históricos marcados pela destruição coletiva. Investigar as formas narrativas, estéticas e mecânicas empregadas para representar o genocídio cambojano em caminhos midiáticos é, portanto, um esforço político e epistemológico de reposicionar o papel dessas mídias na cultura contemporânea.

Este artigo busca, assim, contribuir para o debate sobre os usos do trauma nas mídias digitais, inserindo os games no centro das discussões sobre memória, ética e representação. Ao analisar criticamente como um jogo produz sentidos, afetos e experiências em torno de um dos episódios mais silenciados do século XX, propomos uma reflexão sobre os limites e as potencialidades da linguagem digital na elaboração simbólica de passados traumáticos, ligando-se ao desenvolvimento de uma consciência histórica, crítica ou não. Em um mundo atravessado por disputas de memória, narrar o trauma pelo jogo digital é também um gesto de resistência, visibilidade e construção de sentido. Algo que dialoga diretamente com uma Produção de Presença, como se os afetados por essa realidade ainda pudessem, e de fato estão aqui (Gumbrecht, 2010).

Diante dessa contextualização, aponta-se também que os tópicos seguintes tocam contexto sensível (violência/extermínio), além de trazer as discussões para um escopo limitado composto de um único jogo, de curta duração, com foco e análise ensaística.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção apresenta os principais conceitos que sustentam a análise proposta no artigo. A discussão está dividida em dois tópicos. O primeiro, “Jogos Digitais e Mídias de Memória”, trata dos games como formas de registro, representação e reinterpretação de eventos históricos e traumas coletivos. O segundo, “Cultura dos Afetos e Estética da Dor”, discute como os jogos podem mobilizar emoções, afetos e sensações, criando experiências imersivas ligadas à dor e à memória. Esses dois eixos teóricos são fundamentais para entender como o game *The Killer* articula narrativa, trauma e participação da pessoa jogadora.

### 2.1 JOGOS DIGITAIS, MÍDIAS DE MEMÓRIA E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

Mais do que simples dispositivos de entretenimento, os games podem operar como artefatos culturais complexos que mobilizam narrativas, afetos e experiências imersivas capazes de reconstituir eventos traumáticos e deslocar o modo como se relaciona com o passado. É o que franquias como *Assassin's Creed* e seus modos *Discovery Tour* repercutem em contextos educacionais, por exemplo (Costa; França e Silva; Carvalho, 2021). Nesse sentido, os jogos digitais se configuram como plataformas expressivas de inscrição e reelaboração da memória, contribuindo para a construção de sentidos históricos mediados pela interatividade.

Espen Aarseth (1997), ao propor o conceito de literatura ergódica ancorada ao cibertexto, destaca a participação ativa do jogador na constituição da narrativa, rompendo com a lógica linear da recepção tradicional. Essa característica torna os games um meio privilegiado para experiências de memória que exigem envolvimento subjetivo, permitindo que a pessoa jogadora não apenas consuma uma história, mas atue nela, com consequências narrativas e emocionais. Essa implicação ativa posiciona o jogo digital como um espaço de rememoração performativa. Há, nesse sentido, uma retroalimentação entre organismo-ambiente, ou pessoa jogadora-jogo, como dois vetores simultâneos que pautam a experiência narrativa (Dewey, 2010).



Além disso, autores como Miguel Sicart (2009) apontam que os jogos digitais são sistemas capazes de encenar dilemas morais e confrontar a pessoa jogadora com decisões que afetam diretamente o desenvolvimento da narrativa. Essa dimensão ética é essencial na construção de experiências relacionadas a eventos traumáticos, pois desloca o sujeito da posição de mero espectador para a de agente implicado. Ao interagir com situações historicamente sensíveis, o jogador é convocado a refletir criticamente sobre os contextos de violência, opressão e resistência. É o caso de *Valiant Hearts: The Great War* como um jogo sobre a guerra ao invés de um jogo de guerra, retratando com sensibilidade os horrores da Primeira Guerra Mundial baseado em cartas enviadas durante esse contexto histórico (Costa; Duarte, 2019).

Por outro lado, Janet Murray (2003), ao discutir o conceito das narrativas no ciberespaço, argumenta que a imersão nos ambientes digitais possibilita uma forma particular de envolvimento emocional, distinta da empatia passiva promovida pelas mídias tradicionais. O jogo digital, como mídia procedural e participativa, é capaz de simular sistemas sociais e políticos complexos, o que o torna particularmente apto à reconstituição de eventos históricos marcados por disputas de memória e silenciamentos.

Com base em Rüsen (2006), a consciência histórica pode ser compreendida como a capacidade que o sujeito desenvolve para situar-se no tempo e no espaço, reconhecendo-se como parte integrante do processo histórico (Rüsen, 2006). Ao atingir determinados níveis dessa consciência, o indivíduo passa a estabelecer conexões entre passado, presente e futuro, o que lhe permite orientar-se temporalmente. Nesse contexto, a consciência histórica exerce um papel fundamental na orientação do sujeito no tempo, pois, “através dela se experimenta o passado e se interpreta como história. Assim, sua análise cobre os estudos históricos, bem como o uso e a função da história na vida pública e privada” (Rüsen, 2006, p. 14). Essa consciência opera por meio de três movimentos interligados: a vivência da experiência histórica por meio de fontes e narrativas; a interpretação dessa experiência; e os processos de orientação. A orientação interna está

vinculada à constituição da identidade, enquanto a orientação externa incide sobre as relações sociais estabelecidas pelo sujeito (Rüsen, 2007).

Em nossa análise, estamos tomando a experiência histórica proporcionada pelos games como ponto de partida ao desenvolvimento de uma consciência histórica, tanto relacionada às competências de primeira ordem na História, ou seja, o próprio fato histórico do genocídio cambojano, quanto pelas competências de segunda ordem que operam ao nível da cognição histórica; como narratividade; multiperspectividades; empatia; reconhecimento das diferenças; ética e moralidade a partir de eventos passados; e direitos humanos.

Ainda, no que se refere à reflexão histórica, é importante ressaltar que as narrativas se consolidam a partir das redes intelectuais e ideológicas constituídas pelo historiador e pelo indivíduo que recebe a narrativa, momento a partir do qual as interpretações são negociadas em nível cognitivo consciente. Desse modo, entende-se que a experiência histórica simulada no jogo, diz respeito a um momento da historiografia humana em que uma geopolítica bipolarizada, entre EUA e URSS, cujas distensões entre capitalismo e socialismo ocorriam no contexto das nações empobrecidas por meio de guerras civis e golpes de estado, contribuiu fortemente para interpretações enviesadas, sustentadas por filiações ideológicas e/ou partidárias, acerca do genocídio ocorrido no Camboja.

Deste modo, inferimos que o tempo histórico vivenciado pelo jogador durante a imersão e no contato geral com/no jogo, diz respeito ao tempo humano, aquele tocado diretamente pela consciência e pelas suas experiências subjetivas, ainda que sempre inseridas em uma coletividade humana. Com isso, o posicionamento político e ideológico do jogador pode alterar a experiência, agindo como catalisador interpretativo ou até dificultando o desenvolvimento de uma conexão com a reflexão ontológica e axiológica proporcionada pelo título em epígrafe.

Assim, compreender os games como mídias de memória implica reconhecer seu potencial discursivo, sensível e performativo na mediação do passado. Tais artefatos não apenas podem representar o trauma, mas





o reinscrevem em linguagens interativas que tensionam os limites entre experiência estética, ética e política.

## 2.2 CULTURA DOS AFETOS E ESTÉTICA DA DOR

A cultura dos afetos, enquanto campo teórico, parte do entendimento de que os vínculos emocionais não são meramente subjetivos, mas configuram modos de produção de sentido e mediação social. Autores como Pantuza (2021) e Massumi (2002) argumentam que os afetos circulam nos corpos, nas imagens e nos discursos, organizando formas de experiência e de engajamento político. No contexto das mídias digitais e, especificamente, dos games, os afetos são mobilizados como parte da estrutura narrativa e estética, funcionando como dispositivos de aproximação entre a pessoa jogadora e o conteúdo experienciado, algo que fomenta a retroalimentação deweyana mencionada anteriormente.

A estética da dor, nesse panorama, refere-se ao modo como experiências extremas de sofrimento, perda ou violência são representadas sensorial e simbolicamente. Ela não se limita à exposição gráfica da violência, mas busca operar na zona liminar entre o visível e o indizível, entre o que pode ser mostrado e aquilo que apenas pode ser sentido. Essa abordagem favorece leituras mais complexas sobre os modos como o trauma é representado em linguagens midiáticas, especialmente em obras que lidam com genocídios, guerras e outras formas de destruição coletiva.

No campo dos jogos digitais, essas dimensões ganham materialidade na interação. Como apontado por Ciro Marcondes Filho (2010), as mídias sensíveis, ou seja, que evocam a performance da comunicação de forma sensível, convocam o corpo do receptor para além da lógica racional, propondo um contato visceral com os conteúdos. Os jogos digitais que tematizam o sofrimento histórico produzem uma experiência estética que se articula ao mesmo tempo pela empatia e pelo desconforto, provocando uma suspensão momentânea da distância entre sujeito e acontecimento representado.

A estética da dor nos jogos, portanto, não se dá apenas pela visualidade, mas também pela sonoridade,

narrativa, ambientação e escolha mecânica. Essa composição multissensorial sustenta a emergência de afetos densos e contraditórios, que desafiam a neutralidade do jogador e o inserem em zonas de ambiguidade moral e emocional. Assim, a cultura dos afetos permite compreender como os jogos digitais operam como campos de inscrição sensível da dor histórica, oferecendo experiências que não apenas representam o trauma, mas o reconfiguram como campo de disputa simbólica e afetiva.

Reconhecer esse potencial dos games é fundamental para compreendê-los como espaços legítimos de elaboração do sofrimento, especialmente em contextos de silenciamento e apagamento de memórias traumáticas.

## 3. METODOLOGIA

O presente artigo adota como fundamento metodológico dois pilares centrais: as Narrativas de Si e a Cultura dos Afetos. Esses contextos não são utilizados apenas como lentes teóricas, mas como estruturas que moldam a própria forma de aproximação ao objeto de estudo, percurso metodológico, assumindo de maneira explícita o lugar de fala das pessoas pesquisadoras e seus processos formativos. Trata-se, portanto, de uma escolha metodológica que recusa o distanciamento analítico clássico e se alinha a uma perspectiva autoetnográfica, em que o envolvimento entre sujeito e objeto não é apenas reconhecido, mas intencionalmente convocado como parte constituinte da investigação.

As Narrativas de Si, nesse contexto, são entendidas como modos de construção subjetiva e de produção de sentido que emergem da experiência direta com o jogo digital *The Killer*. O contato com a obra é aqui atravessado por memórias pessoais, repertórios culturais e percepções sensíveis que se tornam centrais na análise. A Cultura dos Afetos, por sua vez, permite compreender como as experiências emocionais suscitadas pela interação com o jogo, tais como desconforto, empatia, estranhamento ou identificação, funcionam como vetores legítimos de produção de conhecimento. A análise não se baseia, portanto, em critérios objetivos de mensuração ou observação



externa, mas na imersão vivida e na reverberação afetiva da experiência estética e interativa (Costa, 2024; Santos, 2017).

Essa contaminação deliberada entre quem analisa e o objeto analisado encontra respaldo na abordagem autoetnográfica, que reconhece o valor epistêmico da experiência situada. Diferente de uma observação participante ou de uma etnografia tradicional, o percurso aqui proposto não se baseia em registros distantes ou na tentativa de neutralidade, mas na assunção de que os sentidos atribuídos ao jogo digital são indissociáveis das trajetórias, afetos e visões de mundo das pessoas que o experienciam criticamente.

Como resultado dessa metodologia, apresenta-se uma análise teórico-reflexiva de cunho ensaístico, na qual teoria e experiência são articuladas para investigar os modos como o jogo digital *The Killer* constrói narrativas em torno do trauma do genocídio cambojano. A escolha pelo formato ensaístico responde à natureza do próprio objeto - um artefato interativo e sensível - e permite uma abordagem mais aberta, crítica e comprometida com a complexidade das experiências traumáticas representadas digitalmente.

Diante desse contexto, foram conduzidas pelas pessoas autoras um protocolo de jogo que resultou em quatro execuções de jogo (playthroughs), contemplando variações tentadas que contextualizam as opções de atirar, poupar, verificar tempo de hesitação prolongado e também inação, especificamente explicitadas na seção que apresenta o jogo. Desse protocolo, foram registradas capturas de tela disponibilizadas ao longo da produção escrita, além de diários de bordo e anotações pessoais que subsidiam a análise pelas narrativas de si.

#### 4. O KHMER VERMELHO E O GENOCÍDIO CAMBOJANO

Entre os anos de 1975 e 1979, o Camboja foi palco de um dos genocídios mais brutais do século XX, perpetrado pelo regime do Khmer Vermelho, liderado por Pol Pot. Sob a justificativa de implantar uma revolução agrária radical inspirada em uma interpretação extremada do maoísmo, o governo revolucionário promoveu a morte de cerca de dois milhões de pessoas - quase um quarto da população cambojana da época

- por meio de execuções, trabalhos forçados, fome e doenças. O trauma desse período permanece como uma ferida aberta na história contemporânea e segue sendo um dos episódios mais violentos e menos debatidos no imaginário ocidental (Arbage, 2019).

O movimento do Khmer Vermelho, ou Kampuchea Democrático (em khmer, *Kâmpŭchéa Kămpŭchéai*), surgiu como um grupo comunista revolucionário nos anos 1960, durante o contexto da Guerra Fria e das instabilidades internas no Sudeste Asiático (Guerra do Vietnã, movimentos de independência de países como Indonésia e Filipinas, em processo de descolonização, além dos processos de industrialização em Cingapura e Coreia do Sul, por exemplo). A formação do grupo foi influenciada por elementos marxistas-leninistas e fortemente inspirada pela Revolução Cultural Chinesa. A crescente repressão política, somada à instabilidade causada pela Guerra do Vietnã e pelo bombardeio norte-americano em território cambojano (como parte da estratégia de combate ao Vietnã do Norte), contribuiu para o fortalecimento do grupo, que passou à luta armada contra o governo de Lon Nol, apoiado pelos Estados Unidos (Arbage, 2019; Lessa Filho; Vieira, 2023).

Em 17 de abril de 1975, o Khmer Vermelho tomou a capital Phnom Penh e instaurou o que chamaram de "Ano Zero", marcando o início de uma reengenharia total da sociedade cambojana. As cidades foram imediatamente esvaziadas sob o argumento de que o país deveria retornar a uma economia rural autossuficiente. Intelectuais, professores, médicos, religiosos, pessoas com vínculos estrangeiros ou qualquer um identificado como opositor ideológico foram perseguidos, presos, torturados e executados. O regime não hesitou em eliminar até mesmo antigos aliados, promovendo expurgos internos frequentes (Lessa Filho; Vieira, 2023).

A política de coletivização forçada levou milhões de pessoas a campos de trabalho rural em condições sub-humanas. A alimentação era escassa, o trabalho era exaustivo e qualquer infração mínima poderia ser punida com a morte. Crianças eram separadas de seus pais, e o aparato estatal de vigilância se espalhava por todas as instâncias da vida cotidiana. Os chamados Campos da Morte e a prisão S-21 (ou *Tuol Sleng*) tornaram-se símbolos da brutalidade do regime. Estima-se que mais



de 14 mil pessoas foram presas na S-21, e apenas cerca de uma dúzia sobreviveu (Ramos, 2018).

O genocídio cambojano foi marcado por uma violência sistemática e burocratizada, que visava não apenas a eliminação física de inimigos políticos, mas a destruição da cultura, da memória e da identidade nacional. Religiões foram proibidas, monumentos destruídos, livros queimados. A educação formal foi desmantelada, e o país mergulhou em um apagamento intelectual e espiritual sem precedentes.

Em 1978, após anos de crescente hostilidade, o Vietnã invadiu o Camboja e depôs o regime do Khmer Vermelho, que se refugiou em áreas remotas próximas à fronteira. Pol Pot e outros líderes continuaram ativos durante parte dos anos 1980, sustentando uma guerrilha residual, mesmo após as atrocidades já serem internacionalmente conhecidas. O reconhecimento internacional do novo governo cambojano foi, por anos, dificultado por jogos geopolíticos da Guerra Fria, com países como China e Estados Unidos relutando em condenar diretamente o Khmer Vermelho, dado o envolvimento vietnamita (Stuermer, 2023).

A responsabilização judicial pelos crimes do Khmer Vermelho foi tardia. Apenas em 2003 foi estabelecido o Tribunal Cambojano para Julgamento dos Crimes do Khmer Vermelho (*Extraordinary Chambers in the Courts of Cambodia*, ECCC), com apoio da ONU (Arbage, 2019). Os julgamentos levaram à condenação de alguns dos principais líderes do regime, como Kaing Guek Eav (Camarada Duch), responsável pela S-21, e Nuon Chea (o “irmão número dois”) e Khieu Samphan, dois dos mais altos membros do movimento. Pol Pot morreu em 1998, sem nunca ter sido julgado (Lessa Filho; Vieira, 2023).

O genocídio cambojano permanece, até hoje, como uma experiência traumática profunda para a população do país (ECCC/ONU, 2010). Sua memória ainda está em disputa, os impactos atravessam gerações e sua representação nas mídias, apesar de escassas e ainda incipientes. A invisibilidade do episódio em currículos

escolares e produtos culturais ocidentais reforça a importância de examinar formas alternativas de reinscrição dessa história, como aquelas promovidas pelos jogos (digitais ou não) que se propõem a evocar memórias e afetos relacionados ao trauma.

Como caminhos midiáticos que reforçam essa narrativa para o *mainstream*, citamos nesse artigo o longa-metragem “Os Gritos do Silêncio” (*The Killing Fields*), de 1984, que dirigido por Roland Joffé, é baseado na história real do jornalista do *New York Times Sydney Schanberg* e seu colega cambojano Dith Pran, retratando a ascensão do Khmer Vermelho e o impacto do genocídio.<sup>1</sup>

Consequentemente, destacamos o livro “Primeiro mataram meu pai”, de 2000, do gênero autobiografia escrito por Loung Ung. A obra traz um relato de sobrevivência de uma menina durante o regime, sendo adaptado posteriormente para longa-metragem na Netflix, em 2017, dirigido por Angelina Jolie.

Por fim, evocamos “*Year of the Rabbit*”, que retrata, através de uma Graphic Novel, a história da luta desesperada de uma família para sobreviver ao Khmer Vermelho. O cartunista da obra, Tian Veasna, nasceu apenas três dias após a tomada do poder pelo regime, quando sua família iniciou o caótico êxodo em massa de Phnom Penh. *Year of the Rabbit* é baseado em relatos de testemunhas, todos contados a partir da perspectiva de seus pais e outros parentes próximos. Despojados de qualquer dinheiro ou bens materiais, a família de Veasna se viu exilada no campo árido, juntamente com milhares de outras pessoas, onde a comida era escassa e a violência brutal uma ameaça constante. A obra mostra um recorte da realidade da vida nos campos de trabalho, onde a família de Veasna trocava bens, onde as crianças eram instruídas a espionar seus pais, e onde ler era visto como prova de traição de classe. Constantemente à beira da aniquilação, eles perceberam que havia apenas uma escolha – tinham que escapar do Camboja e se tornar refugiados. Veasna criou um relato angustiante e profundamente pessoal de uma das maiores tragédias do século XX.

<sup>1</sup> Inclusive, foi indicado ao Oscar 1985 nas categorias de melhor filme, melhor diretor, melhor roteiro adaptado, melhor ator (Sam Waterston), melhor ator coadjuvante (Haing S. Nhor), melhor fotografia e melhor edição, ganhando nessas três últimas categorias. O filme também foi vencedor de categorias no Globo de Ouro e BAFTA. Informações disponíveis em: <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1985>. Acesso em: 19 abr. 2025.





Figura 1. Algumas mídias retratando o genocídio cambojano. Fonte: Acervo dos autores.

## 5. O GAME THE KILLER: NARRATIVAS DE TRAUMA

O jogo digital *The Killer* foi desenvolvido em 2011, por Jordan Magnuson, Raven Lickey e Grayson Molesworth, sendo revisado em 2022. Segundo os desenvolvedores em sua própria página na plataforma itch.io, o jogo tem duração média de três minutos e não requer experiência prévia com jogos. Sua versão original foi idealizada em Flash, sendo a revisada disponibilizada em HTML5, inclusive com código fonte disponibilizado gratuitamente via GitHub oficial de Jordan Magnuson.

Sua premissa é oferecer gratuitamente uma experiência singular-interativa de reflexão sobre os horrores do genocídio cambojano sob o regime do Khmer Vermelho, em aproximadamente três minutos. Lançado como um game indie, ou até mesmo jogo/poema/não-jogo, conforme os autores, na plataforma itch.io, o título se distancia das convenções dos jogos digitais tradicionais ao provocar a pessoa jogadora não apenas com a mecânica, mas também com sua abordagem conceitual e estética. Seu enredo é baseado em um contexto histórico de extrema violência, sendo uma representação simplificada, porém impactante, das atrocidades cometidas no Camboja entre 1975 e 1979.

A mecânica central de *The Killer* é demasiadamente simples: o jogador controla um personagem, que como os outros, são representados por bonecos de palito pixelados, em um ambiente digital que simula

os campos reais em um Camboja digital. A pessoa jogadora, por sua vez, está no controle de alguém manuseando o que parece ser um rifle, que ao caminhar pelo mapa de forma horizontal, força outro personagem, de mãos atadas, a seguir em frente sob mira da arma de fogo.



Figura 2. Ambientação de The Killer. Fonte: itch.io.

A única interação possível é apertar um botão para fazer os personagens andarem pelo cenário, mas a verdadeira ação do jogo acontece na narrativa subjacente, que vai sendo revelada à medida que o jogador avança. A ideia de que um dos personagens está armado, enquanto o outro parece ser uma vítima prestes a ser executada vai se consolidando, fazendo jus ao título que dá nome ao game, *The Killer*. A experiência não envolve nenhum tipo de ação convencional de "jogo" como ataques ou defesas, pontuação, curvas de mecânicas etc.; ao contrário, ela desafia a pessoa jogadora a enfrentar a morte iminente quase que de forma contemplativa-interacional.

Nessa instância, a noção de que se controla um executor se forma mais latente. Mas o tempo inteiro, durante a experiência das pessoas autoras com o game, não se entende porque é preciso fazer isso, sendo o único caminho do jogo digital o que parecem ser os últimos minutos antes de uma execução.

À medida que o game se desenrola, o ambiente de tensão cresce. Não há quaisquer sons que remetem à música, apenas pássaros ao fundo e passos dos personagens. Em um ponto da narrativa, chegando em uma praia digital, agora somos acompanhados do barulho pesado das ondas quebrando, até que após essa ambiência, atravessando pequenos córregos,





chegamos em campos com flores. O executor controlado pela pessoa jogadora recebe as instruções do game para “use o mouse para mirar”, enquanto o outro personagem, refém, se ajoelha ao chão.



**Figura 3.** Momento da execução iminente em *The Killer*. Fonte: itch.io.

Com autonomia, enquanto executores, podemos poupar a vida da vítima, disparando com um click do mouse para o alto e permitindo-a fugir e correr em liberdade. Contudo, caso a pessoa jogadora opte por atirar na vítima, o corpo padece caído ao chão.

Nas duas possibilidades, somos acompanhados a partir do disparo, por uma música/trilha sonora melancólica ao fundo, com uma chuva de outros corpos pixelados surgindo na tela, aos montes, tornando a cena ainda mais perturbadora e desconfortável.

Esse momento é substituído por uma cena que evoca a sensação de vazio existencial, na experiência das pessoas pesquisadoras, que levam às personas jogadoras a se deparar com a crueldade do contexto histórico representado. Esse quadro acontece com o que se julga ser o ápice da experiência estética de *The Killer*, que ocorre quando uma citação histórica, acompanhada de uma arte de Vann Nath, sobrevivente do S-21, aparece na tela. A mensagem descreve as atrocidades cometidas pelo regime do Khmer Vermelho, destacando, em tradução livre, o genocídio que dizimou um quarto da população cambojana, com torturas, execuções e a destruição completa de uma nação. Inclusive, o texto é finalizado na ilustração com o dizer de que, em tradução livre, “tenentes como você, que falharam nas suas missões demonstrando misericórdia, foram mortos com todo o resto”, caso a

pessoa jogadora tenha permitido que a vítima fugisse. E, em contrapartida, caso a opção de assassinar tenha sido escolhida, a frase final se altera para: “Tenentes como você foram eventualmente mortos junto a todos os outros” (Figura 4).



**Figura 4.** Ilustrações de Vann Nath inseridas no jogo a depender da escolha da pessoa jogadora. Fonte: itch.io.; *The Killer* (2022).

Este momento revela o caráter ético e emocional do jogo, marcando uma transição do que outrora poderia ser classificado como trivial em termos de mecânica e interação para uma vivência profunda e angustiante. A pessoa jogadora não é apenas informada sobre os eventos históricos, mas é forçada a vivenciar a angústia e o sofrimento associados a esses acontecimentos.

A música que acompanha os momentos após o disparo e a ilustração, interpretada e composta pelo multi-instrumentista e compositor islandês Jónsi (Sigur Rós), tem o nome Tornado, e complementa a atmosfera sentimental, principalmente através de trechos, em tradução livre, como “você cresce por dentro; destrói tudo ao redor; destrói de dentro; irrompe como um vulcão; você flui de dentro; você mata tudo ao redor; você mata de dentro...”. Essa confirmação de créditos quanto à trilha sonora é informada, também, a partir da página oficial da versão revisada na plataforma itch.io.

Somos apresentados, consequentemente, a uma



outra ilustração do mesmo artista, dessa vez com os dizeres, em tradução livre, que "30 anos depois, o Camboja ainda está lutando para se recuperar da destruição quase total de sua história, cultura e sociedade que resultou dos assassinatos em massa do Khmer Vermelho, assim como sua engenharia social e tentativas de expurgar a nação". No fim, uma mensagem de "Obrigado por jogar" aparece na tela agora escura, finalizando a interação.

A estrutura do jogo digital, com sua mecânica simples e imagens minimamente pixeladas, não busca impressionar pela complexidade técnica, mas sim pela sua capacidade de afetar a pessoa jogadora de forma potencialmente visceral.

No que se refere à experiência histórica, é importante ressaltar que o jogo digital está inserido em um cenário de retomada de posicionamentos bipolarizados, assumidos com o avanço de segmentos conservadores ultraliberais, xenofóbicos, fundamentalistas religiosos e armamentistas. Neste cenário, é de se esperar que a recepção do *The Killer*, esteja entrelaçada em múltiplas perspectivas ideológicas, cuja interferência na reflexão histórica e axiológica podem dificultar a construção de uma cognição ética.

Desse modo, assumindo uma construção subjetiva progressista, alinhada a garantia dos direitos básicos do ser humano, no que diz respeito à sexualidade, gênero e prática religiosa, em um perfil ideológico à esquerda no cenário político contemporâneo, na ótica de uma narrativa de si, tomada como ponto de partida para interpretação histórica da experiência vivida no contato com o jogo digital, nos faz inferir que a supressão da ética e a violação genocida dos direitos humanos configuram-se como fenômenos independentes da filiação político-ideológica dos agentes públicos orquestrantes da violência.

Assim, como orientação histórica, nos resta construir, enquanto estrutura cognitiva, o entendimento no qual regimes autoritários violentos, cuja eliminação sistemática de vozes opositoras é práxis corriqueira, são um fenômeno observável em várias experiências humanas ao longo da história, podendo se repetir em qualquer espaço/tempo, a partir da descontinuidade de dispositivos democráticos e de garantia de direitos

humanos em uma sociedade, principalmente àqueles que dizem respeito à garantia de liberdade de expressão e pensamento, orientações políticas, ideológicas, sexuais, de gênero e religiosas. Ou seja, as circunstâncias em que os outros, aqueles que pensam diferente do *status quo*, tornam-se automaticamente inimigos punidos com pena de morte, reverberando traumas.

Como afirma Baroni (2014 *apud* Amaral, 2020), o jogo recoloca a ética no campo prático, permitindo que o jogador se envolva com uma narrativa que não é meramente cognitiva, mas carregada de emoção e reflexão moral. O objetivo não é apenas narrar uma história, mas provocar um processo afetivo que transforme a percepção do jogador sobre o genocídio cambojano. Retratar o trauma em uma retrossensibilidade evoca afetos, como nos próprios propostos de Spinoza (2009), que influenciam a potência de agir e pensar.

O impacto de *The Killer* está na sua capacidade de usar a interatividade como um meio para gerar empatia e reflexão. A mecânica do jogo, simples e até mesmo monótona, leva a pessoa jogadora a uma experiência desconfortável, questionando sua relação com a violência, o sofrimento e a morte. A música, a arte e a jogabilidade se entrelaçam para criar uma atmosfera de angústia e impotência, fazendo com que a pessoa jogadora compartilhe, de maneira virtual e metafórica, da vivência traumática das vítimas do Khmer Vermelho.

Em uma análise mais profunda, a experiência vivenciada no jogo se conecta diretamente à Cultura dos Afetos, conforme exposta por Amaral (2020). O jogo digital não trata apenas da ação de matar ou de ser morto, mas das emoções e sentimentos que surgem dessa conexão. O ato de atirar, ou não atirar, transcende o gesto físico e se torna um marcador da ética e da humanidade do jogador. A vivência gerada pela experiência de *The Killer* ressignifica o genocídio cambojano, tornando-o não apenas um evento histórico, mas um espaço de reflexão emocional e ética.

Nesse contexto, *The Killer* utiliza de seu formato enquanto caminho midiático como um meio de construção de memória e reflexão histórica, não pela simples narração dos fatos, mas pela criação de uma experiência emocional que ressoará com a pessoa



jogadora muito além do término da interação, para uma reflexão sobre o trauma e novas acepções de mundo. Nesse sentido, como resultado dessa experiência, o título não busca entreter, mas sim causar um impacto visceral. Este, reverberado em uma análise teórica-reflexiva, desafiando as fronteiras entre o jogo e a vivência real do sofrimento humano.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou analisar como jogos digitais podem operar como mídias de memória e provocar experiências estéticas atravessadas por afetos e caminhos para retratar experiências traumáticas, tomando como referência central o game *The Killer*. Por meio de uma abordagem teórico-reflexiva, fundamentada em uma perspectiva das Narrativas de Si e da Cultura dos Afetos, procuramos compreender como as narrativas interativas digitais podem mobilizar sentimentos complexos como empatia, culpa, angústia e inquietação, especialmente quando vinculadas a eventos traumáticos da história da humanidade, como o genocídio cambojano perpetrado pelo regime do Khmer Vermelho.

No campo da História, é observável como o objeto técnico digital narrativo funciona como gatilho à vivência de experiência, interpretações e orientações históricas. Atuando como um instrumento interdisciplinar importante para discussão de aspectos éticos, históricos e axiológicos, por parte do jogador/fruidor.

A articulação entre as categorias "Jogos Digitais como Mídias de Memória" e "Cultura dos Afetos e Estética da Dor" permitiu revelar que, mais do que entreter, determinadas tecnologias da imagem e do imaginário são capazes de convocar um engajamento ético do jogador, deslocando-o de uma posição passiva para uma vivência sensível e politicamente situada. A análise de *The Killer* evidenciou como a estética minimalista, aliada a uma mecânica simples e a uma ambientação sonora carregada de tensão, pode gerar uma experiência de jogo digital profundamente perturbadora, em que o afeto opera como potência crítica e forma de elaboração da dor histórica reverberada pelo trauma.

Nesse sentido, consideramos que o objetivo proposto foi atingido ao demonstrar que os jogos

digitais podem se constituir como dispositivos significativos para a rememoração de traumas coletivos e para a produção de sentidos sobre a dor, o passado e a alteridade. Este trabalho contribui, assim, para os estudos interdisciplinares em *game studies* ao enfatizar o papel das narrativas digitais na construção de memórias culturais e afetivas, e pode servir como subsídio tanto para pesquisadores interessados na interface entre jogos digitais e história, quanto para aqueles que investigam os modos pelos quais os afetos são mobilizados no contexto das mídias interativas.

Porém, há um contexto que também precisa ser levado em consideração. Apesar do título empregar ilustrações, dizeres e o depoimento de pessoas intrinsecamente envolvidas no conflito segundo os desenvolvedores, ou seja, em pleno lugar de fala, é preciso destacar que ainda se trata de uma produção audiovisual veiculada e criada por pessoas de diferentes nacionalidades. Portanto, reconhece-se a autoria do jogo como posicionalidade externa ao Camboja, apesar de aplicar e contextualizar o uso da arte/testemunho do artista Vann Nath.

Indivíduos que assim como as pessoas idealizadoras deste artigo, tiveram potencialmente o contato com a história do Khmer Vermelho de forma indireta. Seu idealizador, Jordan Magnuson, é atualmente professor no departamento de Games and Media Art na Universidade de Southampton; assim como Grayson Molesworth e Raven Lickey são pesquisadores e desenvolvedores estadunidenses. Portanto, é relevante ressaltar que apesar desse contexto, a experiência cumpriu os propósitos tal como destacados na análise.

Ao final, reiteramos que *The Killer* não apenas informa sobre o genocídio cambojano, mas propõe um contato sensível com essa memória traumática. É justamente nessa fronteira entre arte, ética e afeto que jogos digitais como esse se destacam como ferramentas potentes para a formação crítica de sujeitos e para a ampliação das formas de representação e vivência do trauma na contemporaneidade.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, E. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic





Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AMARAL, D. G. Uma estrutura sensível: Corporeidade, afetos e experiência estética em jogos digitais. **Revista Culturas Midiáticas**, vol. 13, n. 2, 2020.

ARBAGE, J. O Bombardeio do Camboja (1969-1973): uma análise a respeito de suas causas e seu impacto na ascensão do Khmer Vermelho. **Epígrafe**, v. 7, n. 7, 2019.

CANCLINI, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2007.

CHANDLER, D. **A History of Cambodia**. New York: Westview Press, 2007.

COSTA, C. T. O. P. **Press Start: Imersão, vivência e experiência em games em contextos de aprendizagem**. 2024. 279 f. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

COSTA, C. T. O. P. **A experiência sensível na imersão em jogos de videogame**. 175 f. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

COSTA, C. T. O. P.; DUARTE, E. Videogames e imersão: considerações da interação em Valiant Hearts: The Great War. **Revista Temática**, v. 15, n. 9, 2019.

COSTA, C. T. O. P. C.; FRANÇA E SILVA, R.; CARVALHO, A. B. G. Literacia Transmídia em Assassin's Creed Origins: experiência e imersão nos jogos digitais durante a pandemia da Covid-19. In: PIMENTEL, F. S. C.; FRANCISCO, D. J.; FERREIRA, A. R. **Jogos digitais, tecnologias e educação: reflexões e propostas no contexto da Covid-19**. Edufal: Maceió, 2021.

COSTA, C. T. O. P.; SILVA, L. P.; LAGES E SILVA, R.; BITTENCOURT, R. B. C. Tanatociber: Representações de Morte e Luto nos Jogos Digitais.

ABCiber XIII - Simpósio Nacional da Abciber 2020, Rio de Janeiro, 2021. In: **Anais do [...]**, Rio de Janeiro, 2021.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro, Ed. 34, 1992.

DEWEY, J. **A arte como experiência**. São Paulo: Editora Martins, 2010.

ECCC/ONU. **Tribunal do Camboja criado para julgar crimes do Khmer Vermelho emite seu primeiro veredito**. Portal ONU Brasil, 2010. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/55557-tribunal-do-camboja-criado-para-julgar-crimes-do-khmer-vermelho-emite-seu-primeiro-veredito>.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**. São Paulo: Contraponto, 2010.

LESSA FILHO, R.; VIEIRA, F. **Entre o Perdão e o Testemunho: Vann Nath e as imagens remissivas do genocídio cambojano**. **Revista FAMECOS**, v. 30, n. 1, 2023.

MAGNUSON, J; LICKY, R.; MOLESWORTH, G. **The Killer**. Produção Independente, 2011. Disponível em: <https://jordanmagnuson.itch.io/the-killer>. Acesso em: 22 out. 2025. Jogo eletrônico.

MARCONDES FILHO, C. **O princípio da razão durante**. O conceito de comunicação e a epistemologia metapórica: nova teoria da comunicação III – Tomo V. São Paulo: Paulus, 2010. (Coleção Comunicação).

MARQUÉZ-ELUL, F. Binh Danh e seus altares ancestrais: exumando presenças aniquiladas pelo Khmer Vermelho. **Revista Valise**, v. 11, n. 18, 2021.

MASSUMI, B. **Parables for the virtual: movement, affect, sensation**. Durham: Duke University Press, 2002.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.





PANTUZA, T. **Videogames e ansiedade**: um estudo sobre sensorialidades, mediação e modulação dos afetos na experiência sensível no jogo Hue. 2021. 215 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

RAMOS, P. R. Bophana e a persistência da memória. **Estud. av.**, v. 32, n. 93, 2018.

RUSEN, Jorn. Didática da história: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 1, n. 2, p. 7-16, jul./dez. 2006.

RUSEN, Jorn. **História viva**: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

SANTOS, S. M. A. O método da autoetnografia na pesquisa sociológica: atores, perspectivas e desafios. **Plural**, vol. 24, n. 1, 2017.

SICART, M. **The Ethics of Computer Games**. Boston: MIT Press, 2009.

SPINOZA, B. **Ética**. São Paulo: Editora Autêntica, 2009.

STUERMER, T. Testemunho do Inimigo e Memória Cultural no Cinema Documentário. **História Oral**, v. 26, n. 2, p. 111–127, 2023.

### Como citar este artigo:

COSTA, Caio Tulio Olimpio Pereira da; Silva, Raphael de França; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. Narrando o Trauma pelas Feridas e Pixels no Game The Killer: um ensaio sobre o genocídio cambojano do Khmer Vermelho. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.7, n.11, jan.dez. 2025.



**Pedro Paulo Willrich Santiago Bettiol**

Arqueólogo pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

E-mail: [sensei.bettiol@hotmail.com.br](mailto:sensei.bettiol@hotmail.com.br)

## KRAZY KAT: a record of George Herriman's traumatic life and inspiring legacy

### ABSTRACT:

*Despite being unknown to the general public today, the Krazy Kat newspaper strip was one of the first comics to be seen as an artistic expression, being a favorite of the more intellectual readers. However, another factor that is also forgotten by readers was that the strip was conceived as a way for its creator George Herriman to express his true identity without running the risk of being discovered by the segregationist society of the time. This article seeks to explore what American society and the comics industry were like at the beginning of the 20th century, to disclose information about Herriman, which for many is unknown, and mainly to explore how the author left clues about his real identity, based on the analysis of some of his strips.*

*Comics; Identity; Krazy Kat; George Herriman; American segregation laws.*

**Keywords:**



## 1. INTRODUÇÃO

É possível presumir que a primeira questão a surgir após a leitura do título deste artigo provavelmente deve ter sido: “Quem é Krazy Kat?”. Isso não é nenhuma surpresa, devido ao personagem não ser tão conhecido nos dias atuais, principalmente se for comparado a outros gatos famosos da Cultura Pop, como o Gato Felix ou Garfield.

Mas apesar de ser pouco conhecido pelo grande público, Krazy Kat é considerado uma das obras mais influentes a ser produzida durante os primórdios da indústria de Quadrinhos norte-americanos.

Na página de seu criador na *Lambiek Comiclopedia*, escrita por Knudde e Schuddeboom (2025), cita diversos artistas que foram inspirados pelo personagem, dentre os quais podemos destacar: Art Spiegelman, Will Eisner, Walt Disney, Ralph Bakshi, Dr. Seuss, Robert Crumb, Charles M. Schulz, entre muitos outros.

Mas como um quadrinho tão desconhecido atualmente pode ser tão influente? Para responder a essa pergunta, primeiro devemos conhecer como era a sociedade norte-americana durante o período em que Krazy Kat foi criado, mais especificamente qual era o estado da indústria do entretenimento.

## 2. HEARST E OS PRIMÓRDIOS DA INDÚSTRIA DOS QUADRINHOS

Eram os anos de 1900, e diversas indústrias que conhecemos atualmente, como o rádio, a televisão e o cinema, ainda estavam em seus primórdios e não eram acessíveis para a maioria da população. Nesse período, a principal fonte de informação e entretenimento eram os jornais, e os jornalistas eram considerados as celebridades da época (Mathtt - comic & manga history, 2023).

Foi durante esse período que surgiu um homem chamado William Randolph Hearst, que atualmente é reconhecido pelos americanos por ser um empresário que conseguiu sua fortuna através de práticas comerciais questionáveis, por seu gigantesco império jornalístico, e por ter sido a inspiração para o personagem principal do filme de 1941 *Cidadão Kane*<sup>1</sup> (Tisserand, 2018).

Após ouvir todos esses fatos sobre Hearst, é bem

fácil esquecer que ele foi uma figura importante para a popularização da indústria de Quadrinhos durante os primórdios da mesma (Tisserand, 2018).

Nascido em uma família rica, Hearst era um garoto solitário que não tinha amigos da sua faixa etária e sentia saudades de seu pai, pois sua mãe insistia em levá-lo para diversas partes do mundo, assim para escapar da solidão, o garoto se tornou um colecionador de todos os tipos de coisas, desde moedas e selos até canecas de cerveja e porcelana (Heers, 2021).

Dentre suas diversas coleções uma de suas favoritas eram os Quadrinhos, mas não os que conhecemos nos dias atuais como podemos ver na figura 1, pois os conceitos que são considerados padrão atualmente surgiram entre o final do século XIX e o começo do século XX (Tisserand, 2018).



**Figura 1.** *Max und Moritz*, considerado um dos precursores dos Quadrinhos modernos. Fonte:

Library of Congress, [s.d.]. Disponível em: [https://www.loc.gov/resource/gdcwdl.wdl\\_07495/?sp=31](https://www.loc.gov/resource/gdcwdl.wdl_07495/?sp=31).

Acesso em: 20 de out. de 2025.

O amor do garoto por esses Quadrinhos “antigos”, foi um dos motivos para seu grande sucesso no futuro, pois seu pai era dono de um jornal quase falido chamado de “*The San Francisco Examiner*”, que Hearst assumiu o controle em 1887 e decidiu revitalizar o mesmo (Heers, 2021).

<sup>1</sup> *Citizen Kane* no original.





Os jornais americanos no final do século XIX, eram tradicionalmente constituídos de longas colunas de texto (Figura 2), assim na tentativa de torná-los mais visualmente atrativos para os leitores, Hearst começou a colocar ilustrações e caricaturas nas páginas do “*San Francisco Examiner*”, e nos demais jornais comprados com o dinheiro de sua família (Figura 3) (Mathtt - comic & manga history, 2023).



**Figura 2.** Primeira edição do jornal *The New York Times*, lançado em 1851. Fonte: Business Insider, 2018. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/9-of-the-very-first-editions-of-famous-american-newspapers-2018-9>. Acesso em: 17 de jun. de 2025.



**Figura 3.** Edição de 24 de outubro de 1897 do *New York Journal*, um dos jornais adquiridos por Hearst. Fonte: Library of Congress, [s.d.]. Disponível em: <https://www.loc.gov/resource/sn83030180/1897-10-24/ed-1/?sp=1&r=-0.529,0.012,2.057,1.298,0>. Acesso em: 17 de jun. de 2025.

Essa tentativa de transformar os jornais em uma mídia mais visual foi bem sucedida, principalmente devido aos avanços tecnológicos que permitiam integrar imagens de qualidade nas páginas (Heers, 2021).

Mas Hearst não foi o único a pensar em explorar essa mídia visual, Joseph Pulitzer que era dono do *New York World*, foi o primeiro a introduzir os

Quadrinhos nas páginas de seu jornal quando em 1895 ele publicou a tira *The Yellow Kid* no *New York World*, algo que Hearst também decidiu colocar no *San Francisco Examiner* (Heers, 2021).

Assim à medida que seu império jornalístico foi crescendo, Hearst começou a usar seu dinheiro para contratar, e de certa forma colecionar, diversos artistas veteranos ou promissores como Thomas Nast, Rudolph Dirks e Richard Felton Outcault, tornando as tiras de jornal no equivalente aos filmes ou séries de tv atuais, e os artistas que as criavam nas celebridades da época sendo ricos e famosos (Mathtt - comic & manga history, 2023).

E como consequência, surgiram muitos artistas aspirantes querendo lançar o próximo grande sucesso, dentre eles estava um jovem chamado George Herriman que será o foco desse artigo.

### 3. A VIDA E O SEGREDO DE GEORGE HERRIMAN.

George Herriman era considerado um “estranho no ninho” por seus companheiros artistas devido a ser extremamente tímido, se recusar a remover seu chapéu, não gostar de ser fotografado e por ter um sotaque arrastado que não era possível saber de onde pertencia embora fosse divertido tentar imitar (Figura 4), mas apesar de parecer deslocado ele era um artista brilhante, sendo fluente em diversos idiomas e possuindo um conhecimento enciclopédico de literatura desde Shakespeare até Don Quixote (Mathtt - comic & manga history, 2023).



**Figura 4.** Foto de George Herriman de 1912. Fonte: *The New York Times*, 2017. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2017/01/12/books/review/krazy-george-herriman-biography-michael-tisserand.html>. Acesso em: 18 de jun. de 2025.



Apesar de ser capaz de conseguir trabalho desenhando para diversos jornais e sindicatos da época, Herriman não era um artista de sucesso no meio dos Quadrinhos, pois no começo do século XX era necessário ter um personagem recorrente nas tiras dos jornais para ser considerado bem sucedido (Tisserand, 2018).

A primeira tentativa de Herriman foi “*Musical Mose*” (Figura 5), uma história cômica com um formato simples, em que temos Mose um homem negro que tenta conseguir trabalho em várias profissões se disfarçando de outra etnia, mas no final ele é descoberto e termina sendo punido, infelizmente essa tira não obteve sucesso comercial e acabou sendo cancelada (Tisserand, 2018).



**Figura 5.** Tira de *Musical Mose*. Fonte: Michael

Tisserand, [s.d.]. Disponível em: <https://images.squarespace-cdn.com/content/5ea76b4ca7782c4f14e3cfc0/1593077407913-6AJ2KQXK4NP56CXQ1XGI/05-phillyna-03-9-1902-musical-mose.jpg?content-type=image%2Fjpeg>. Acesso em: 18 de jun. de 2025.

Entre os anos de 1900 até 1910, Herriman continuou criando tiras de diversos personagens e temáticas, a grande maioria não passava de uma semana, mas alguns trabalhos conseguiam durar mais tempo como “*Professor Otto and his Auto*”, “*Acrobatic Archie*”, “*Mr. Proones the Plunger*”, “*Baron Bean*” e “*Mary's Home From College*”, os dois primeiros foram publicados no jornal *The New York World*, e os demais nas páginas do *Los Angeles Examiner* (Tisserand, 2018).

Mas enquanto suas tiras eram publicadas e canceladas o meio jornalístico estava mudando,

principalmente devido aos avanços na fotografia estarem substituindo as ilustrações feitas à mão, e por consequência diminuindo a demanda por artistas nos jornais (Matttt - comic & manga history, 2023).

Com poucas oportunidades de desenhar nas colunas de notícias e esportes, a única forma de manter seu emprego seria provar seu valor para Hearst através do sucesso de suas tiras, e as publicações mais longas de Herriman não duraram mais do que alguns meses (Tisserand, 2018).

Até que no dia 28 de junho 1910, sua sorte finalmente começou a mudar quando ele lançou a tira cômica “*The Dingbat Family*” (Figura 6), cuja premissa gira em torno da família de mesmo nome constituída pelo pai E. Pluribus Dingbat, sua esposa Minnie, e seus filhos Cicero, Imogene e um bebê cujo nome nunca foi revelado que vivem em um apartamento e vivem diversas confusões (Tisserand, 2018).

Apesar dessa tira ter sido publicada por 6 anos ela não fez muito sucesso, devido ao protagonista E. Pluribus Dingbat ser muito semelhante aos protagonistas de tiras mais populares como *Henpecko the Monk* de Gus Mager e *The Newlyweds* de George McManus, fazendo Herriman ter dificuldades em criar ideias novas para diferenciar sua história das demais (Tisserand, 2018).

Mas o que realmente mudou a carreira do mesmo, ocorreu na edição de 26 de julho de 1910 que além de renomear a tira para “*The Family Upstairs*” também introduziu dois elementos novos para as histórias, o primeiro seriam os vizinhos do andar de cima que apesar de nunca aparecerem fisicamente se tornaram uma espécie de rivais para E. Pluribus Dingbat (Tisserand, 2018).

O segundo elemento a ser adicionado foi uma pequena piada na parte de debaixo da tira em que um rato atirava uma pedra no gato da família (Figura 6), essa historinha secundária se tornou um elemento recorrente nas tiras de Herriman, enquanto E. Pluribus tentava sem muito sucesso frustrar os vizinhos do andar de cima, na parte inferior o gato e o rato travavam pequenas batalhas entre si (Tisserand, 2018).





**Figura 6.** Tira de “The Family Upstairs” datada de 26 de julho de 1910, note o gato e o rato que aparecem na parte debaixo da tira. Fonte: Ohio State University, 2018. Disponível em: [https://library.osu.edu/dc/concern/generic\\_works/g732zq04t?locale=en](https://library.osu.edu/dc/concern/generic_works/g732zq04t?locale=en).

Essas histórias secundárias começaram a ganhar mais popularidade que a tira principal, algo que o próprio autor descobriu quando Willie Carrey, o *office boy* do jornal, lhe contou que gostava mais do gato e do rato do que da família, inspirando Herriman a criar mais histórias dessa dupla, até que seu editor Arthur Brisbane sugeriu dar aos dois uma tira própria (Tisserand, 2018).

Assim no dia 28 de outubro de 1913, a tira Krazy Kat foi lançada nos jornais tirando o gato e o rato, que haviam recebido os nomes Krazy Kat e Ignatz Mouse respectivamente, da casa dos Dingbat e os colocando em uma cidade cheia de animais antropomórficos (Knudde, Schuddeboom, 2025).

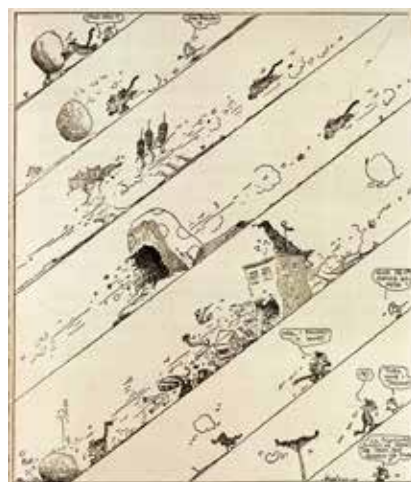
A premissa da tira é simples, Krazy Kat é um gato preto cujo gênero é incerto (Em algumas histórias Krazy é referido com pronomes femininos e masculinos em outras), que é loucamente apaixonado por Ignatz um rato branco que não corresponde os sentimentos do felino, e constantemente atira tijolos no mesmo o que Krazy interpreta como um sinal de afeto (García, p. 143, 2023).

Também existe um personagem chamado Offisa Pupp, um policial *bulldog* que secretamente é apaixonado por Krazy e vigia Ignatz constantemente com o objetivo de evitar que o roedor continue agredindo seu amado felino (García, p. 143, 2023).

Apesar da premissa simples Krazy Kat era uma obra completamente experimental, um exemplo seria a linguagem utilizada onde Herriman utilizou seu grande conhecimento em línguas para criar um dialeto único, que era uma mistura de sotaque nova-iorquino, francês,

inglês, *creole patois*, espanhol, e uma certa influência shakespeariana (Mathtt - comic & manga history, 2023).

Outro elemento que era constantemente experimentado eram os layouts da página, em algumas semanas era totalmente horizontal, em outras era vertical, tinha publicações em diagonal (Figura 7), em outras o layout era completamente aleatório (Figura 8), e a narrativa continuava coesa e fluída (Tisserand, 2018).



**Figura 7.** Tira de Krazy Kat com quadros em diagonal. Fonte: Lambiek Comiclopedia, © 2025. Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/h/herriman.htm>. Acesso em: 23 de jun. de 2025.



**Figura 8.** Tira de Krazy Kat, utilizando um layout com padrão aleatório. Fonte: Michael Tisserand, [s.d.]. Disponível em: <https://images.squarespace-cdn.com/content/5ea76b4ca7782c4f14e3cfc0/1593137349752-JTK53RBSXFDBMP87V3JT/15-1916-09-03-krazykat.jpg?content-type=image%2Fjpeg>. Acesso em: 23 de jun. de 2025.



Apesar de ser revolucionária e conquistar os leitores mais intelectuais, a tira se provou complexa demais para o grande público (Tisserand, 2018).

Como Krazy Kat conseguiu ficar tanto tempo nos jornais é um assunto que causa muito debate entre os pesquisadores de quadrinhos, com a teoria mais aceita sendo a que o próprio William Hearst teria se interessado na tira, ao ponto de ter dado a Herriman um contrato vitalício (Tisserand, 2018).

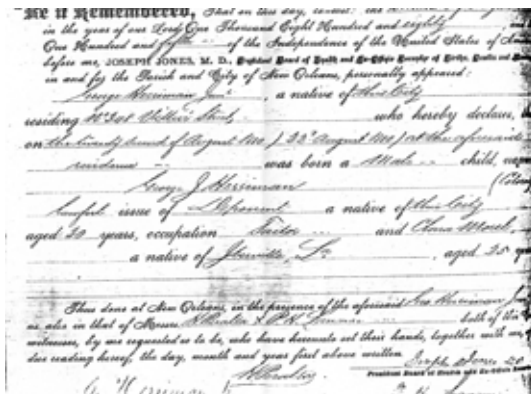
Especula-se que o motivo dessa proteção a obra de Herriman era por causa de Hearst estar tentando atrair o público intelectual para seus jornais, além do mesmo apreciar ter uma pessoa considerada um “Gênio dos Quadrinhos” trabalhando para ele (Tisserand, 2018).

Esse apoio contribuiu para que no dia 23 de abril de 1916, Krazy Kat ganhasse uma página inteira na seção “City Life” dos jornais de Hearst, publicando a obra de Herriman ao lado de críticas de arte e escrita mais alta (Tisserand, 2018).

Ao contrário das expectativas a tira faz sucesso com esse público e pela primeira vez um Quadrinho foi visto como uma forma de arte séria, um dos fãs mais fanáticos da tira foi o escritor e crítico cultural Gilbert Seldes, que em 1924 dedicou a Krazy Kat um capítulo inteiro em seu livro “The 7 Lively Arts” (Tisserand, 2018).

Mas apesar de todo esse prestígio Herriman continuava tímido e modesto, pois ele temia que se fosse muito exposto alguém poderia descobrir que ele tinha um segredo que poderia destruir não só sua carreira, como também toda a sua vida (Mathtt - comic & manga history, 2023).

Esse segredo só seria descoberto em 1971, 27 anos após sua morte, pelo sociólogo Arthur Asa Berger que estava pesquisando sobre Herriman para incluí-lo no “Dictionary of American Biography”, durante o processo de pesquisa o mesmo encontrou no Departamento de Saúde de Nova Orleans uma certidão de nascimento de uma criança nascida em 1880 chamada George Herriman (Tisserand, 2018) (Figura 9).



**Figura 9.** Certidão de nascimento de George Herriman, que o lista como “Colored”. Fonte: Michael Tisserand, [s.d.]. Disponível em: <https://images.squarespace-cdn.com/content/5ca76b4ca7782c4f14e3cfc0/1597706235034-02MGMXNQO22850SY6BDN/13-birth-cert-opt.jpg?content-type=image%2Fjpeg&format=2500w>. Acesso em: 26 de jun. de 2025.

A princípio Berger pensou se tratar de outra pessoa devido a certidão listar Herriman com a palavra “Colored”, uma expressão usada na época para identificar pessoas que não possuíam descendência totalmente branca, e acreditava-se que o cartonista George Herriman era um homem branco (Tisserand, 2018).

Após terminar seu trabalho, ele o enviou para seu editor Edward T. James que também foi a Nova Orleans e conseguiu acesso a certidão de nascimento, mas ao contrário de Berger, James concluiu que a pessoa na certidão e o cartonista eram a mesma pessoa (Tisserand, 2018).

Mas porque George Herriman iria querer esconder sua verdadeira identidade? Para responder essa pergunta teremos que conhecer como eram as relações raciais nos EUA durante esse período.

Durante o período de 1877 até 1954 diversos estados americanos, principalmente os sulistas, aprovaram diversas leis de segregação racial que ficaram conhecidas como as leis de Jim Crow (UROFSKY, 2025), que praticamente forçavam pessoas de cor (principalmente as negras, mas as vezes incluía outras etnias como asiáticos e indígenas) e pessoas brancas, a viverem separadas.





Sendo uma separação completa tendo sido criadas escolas, transporte público, restaurantes, teatros, cemitérios, banheiros, parques, praias e até prisões que eram exclusivas para uma determinada cor de pele, apesar de que no papel ambos os espaços deveriam ser iguais, na prática os espaços destinados a pessoas negras eram bem inferiores se comparados aos dos brancos (Vogalizando a História, 2023), como é possível ver na imagem abaixo:



**Figura 10.** Escola destinada a pessoas de cor. Fonte: Library of Congress, 1902. Disponível em: <https://www.loc.gov/resource/cph.3b25575/>. Acesso em: 25 de out. de 2025.

E uma das consequências das leis de Jim Crow foi um princípio jurídico e social conhecido como “*One Drop Rule*” que usava o conceito da hipodescendência para definir a etnia de uma pessoa com descendência mista, ou seja, qualquer indivíduo que possuísse ancestralidade africana era considerado “negro” aos olhos da sociedade (Hollinger, 2005).

Nascido em 22 de agosto de 1880 no bairro de Tremé em Nova Orleans em uma família que descendia de homens livres, escravos e donos de escravos (Tisserand, 2018). George Herriman tinha apenas 10 anos quando seu pai comprou passagens de trem, para que sua família se mudasse para a Califórnia onde eles se passariam por brancos, permitindo que Herriman e sua irmã fossem matriculados em uma escola para brancos, recebendo uma educação de melhor qualidade e mais oportunidades na vida (George, 2017).

Se Herriman, enxergava a si mesmo como branco ou negro é uma pergunta cuja resposta morreu com o autor, mas sabemos que a sociedade o rotulou como “negro”

quando nasceu (Mathtt - comic & manga history, 2023).

E mesmo em sua vida adulta, Herriman continuaria a esconder sua identidade se identificando como “branco” em formulários de censo, se casando com uma mulher branca, assinando documentos dizendo que ele jamais venderia sua casa para negros e usando um chapéu para esconder seu cabelo cacheado (Mathtt - comic & manga history, 2023).

Mas apesar de seu sucesso com leitores mais intelectuais e críticos de arte, Krazy Kat nunca conseguiu conquistar o grande público com sua popularidade diminuindo com o passar do tempo o que teria justificado seu cancelamento, mas especulase que o mesmo não aconteceu pois sempre que os editores tentavam cancelar a tira, o próprio Hearst intervia para salvar a mesma (Tisserand, 2018).

Assim quando Herriman morreu em 1944 parecia que o mesmo seria esquecido, em seu funeral o cartonista Bud Sagendorf notou que menos de dez pessoas haviam comparecido, e após a publicação póstuma de algumas histórias foi decidido que a tira seria descontinuada (Tisserand, 2018).

Felizmente dentre os fãs de Herriman estava o influente poeta Edward Estlin “E.E” Cummings que estava determinado a evitar que o mesmo fosse esquecido. O mesmo entrou em contato com a editora “*Henry Holt and Company*” e propôs que publicassem uma coletânea com diversas tiras de Krazy Kat (Tisserand, 2018).

O próprio Cummings se responsabilizou pelo processo de organizar, editar e escrever a introdução da coletânea, contando com a ajuda de Gilbert Seldes que lhe enviou sua própria coleção pessoal das tiras de Herriman (Tisserand, 2018).

Assim em 1946 foi lançada uma coletânea que incluía 310 tiras de Krazy Kat escolhidas pelo próprio Cummings, que apesar de não ter sido um *bestseller* em vendas, introduziu a obra de Herriman para uma nova geração de leitores, influenciando diversos artistas como Fritz Lang, Charles M. Schulz, Ralph Bakshi e muitos outros (Tisserand, 2018).

Essa coletânea manteve o legado de Herriman vivo, fazendo o mesmo ter influência suficiente para ser incluído no “*Dictionary of American Biography*”



na década 70, possibilitando a descoberta do segredo que o autor não pode revelar em vida.

#### 4. AS PISTAS DEIXADAS EM KRAZY KAT.

No vídeo “*Why society tortured this groundbreaking comic artist*” é especulado que o motivo que levou Herriman, a tentar uma carreira nos Quadrinhos, não foi a fama ou o dinheiro que a indústria gerava na época, mas que ele viu a mesma como uma chance de finalmente poder expressar sua verdadeira identidade que passou décadas escondida (Mathtt - comic & manga history, 2023).

Um exemplo que foi usado no vídeo é a tira “*Musical Mose*” em que após conhecer a história de Herriman, o autor do vídeo deduziu que *Mose* poderia ser uma representação do próprio autor, uma pessoa que fingia ser o que não era e que sofreria violência caso fosse descoberto, além de ser uma tentativa de criar uma história estrelada por um protagonista negro, se utilizando dos únicos meios que seriam aceitos pela sociedade na época (Mathtt - comic & manga history, 2023).

Mas será que essa existe algum mérito nessa teoria? Será que Herriman poderia ter usado Krazy Kat para deixar pistas sobre sua verdadeira identidade?

Para tentar comprovar essas afirmações, será feita uma análise de algumas tiras de Krazy Kat, utilizando uma metodologia baseada na que foi proposta por Márcia Tavares Chico (2020).

Assim como na metodologia de Chico, minha análise é formada por três etapas, sendo elas:

**Análise Narrativa:** Essa etapa é similar a metodologia de Chico, pois possui uma abordagem técnica, onde toda a estrutura da página do Quadrinho é analisada (Chico, 2020), mas possuindo o diferencial de possuir um foco maior na narrativa e no enredo que está sendo apresentado, essa diferença foi considerada necessária devido aos trabalhos de Herriman, possuírem um formato distinto da obra analisada por Chico.

Chico analisou a obra “*They Called Us Enemy*”, mais especificamente a tradução brasileira publicada em 2019 pela editora Devir, que foi publicada com o formato de *Graphic Novel*, em que o autor George

Takei utilizou 208 páginas para contar sua história, enquanto George Herriman publicou todas as suas obras como tiras de jornal, um formato que utiliza no máximo uma página para contar uma história.

Existem ocasiões em que Herriman criou narrativas contínuas que duraram semanas ou meses, o mais conhecido desses casos foi a saga “*Tiger Tea*” que durou quase um ano sendo publicada diariamente, mas devemos notar que essa experimentação com continuidade só foi introduzida mais de uma década após a estreia de Krazy Kat (Tisserand, 2018).

Vendo as diferenças nos formatos podemos notar que Takei teve mais liberdade para contar sua história, enquanto Herriman muitas vezes tinha que trabalhar com diversas limitações durante o processo criativo.

E como ele trabalhava para um dos maiores jornais da época, é possível presumir que Krazy Kat possuía prazos de entrega mais apertados, forçando o autor a priorizar a criação de histórias mais simples para suprir a alta demanda.

**Contexto Histórico:** Essa etapa foca no contexto político e social que o autor vivenciou, se diferenciando de Chico, pois a mesma separa o contexto em duas partes, o que está sendo representado na obra (Interno) e o período de produção da obra (Externo) (Chico, 2020), enquanto esta metodologia foca apenas no último.

O principal motivo para esse foco no período de produção da obra, é que os dois autores se expressaram de formas diferentes.

Além de sua carreira como ator, George Takei também é conhecido por ser um ativista dos direitos humanos, por esse motivo o mesmo se expressou de forma aberta sobre as injustiças que o mesmo e os demais imigrantes japoneses sofreram nos campos de concentração americanos.

Devido a George Herriman estar se passando por branco e temer o que poderia acontecer caso sua verdadeira identidade fosse descoberta, ao ponto de o mesmo não expressar diretamente seu ponto de vista sobre questões raciais nas raras vezes em que foi entrevistado.

**Interpretação dos Dados:** Chamada de “Análise qualitativa baseada nos dados” por Chico, essa etapa busca criar uma interpretação do Quadrinho analisado,



a partir dos dados obtidos através das etapas anteriores, utilizando outras bibliografias de acordo com o enfoque que queremos criar (Chico, 2020) que no caso das tiras de Krazy Kat, seriam as possíveis pistas deixadas por Herriman acerca de sua verdadeira identidade.

Agora que a metodologia que será utilizada já foi estabelecida, podemos aplicá-la para fazer a análise de algumas tiras, começando com a figura abaixo:



**Figura 11.** Tira de Krazy Kat, datada de 28 de setembro de 1918. Fonte: Comic Strip Library, [s.d.]. Disponível em: <https://www.comicstriplibary.org/display/45>. Acesso em: 06 de jul. de 2025.

**Análise Narrativa:** A primeira tira ser analisada possui um formato simples, onde temos quatro painéis numerados de 1 até 4, os dois primeiros painéis estão na parte superior, enquanto os dois últimos estão na parte inferior, as cores utilizadas são o preto e o branco, e o cenário é bem simples.

No primeiro painel temos Ignatz olhando para um personagem desconhecido, que está gritando “Extra”.

No segundo painel é revelado que Krazy Kat é o personagem que estava gritando, e ao vermos que ele está carregando um jornal, percebemos que Krazy está anunciando uma notícia.

No terceiro painel, Krazy nos revela que 18 vidas foram perdidas intrigando Ignatz, que pergunta sobre a identidade das vítimas.

No último painel Krazy revela que as vítimas eram

gatos, e vemos uma mudança no comportamento do rato, que tem uma expressão de aborrecimento no rosto e usa a palavra “Yap”, uma gíria americana utilizada descrever uma pessoa que fala muito sobre assuntos triviais ou desinteressantes, para se referir a notícia.

**Contexto Histórico:** Um dos maiores problemas que atormentavam a população negra durante o período das Leis de Jim Crow era uma crescente onda de violência, um dos casos mais famosos ocorreu em Chicago no ano 1919 quando um jovem de 17 anos chamado Eugene Williams foi morto por um homem branco chamado George Stauber (Vogalizando a História, 2021).

Dentre os principais atos de violência perpetrados contra a população afro-americana estava a prática do linchamento, cujo principal objetivo era aplicar uma punição rápida e exemplar aos indivíduos que, de alguma forma, desafiavam convenções da comunidade (Nascimento, 2019).

Embora tenha surgido nos estados de fronteira do oeste e tinha indivíduos brancos como suas principais vítimas, durante os anos de 1880 e 1920 a proporção de linchamentos ocorridos nos estados do sul foi de mais de 90% de todos os casos do país, registrando 723 assassinatos de pessoas brancas contra 3220 de pessoas negras (Nascimento, 2019).

Esses dados revelam que o linchamento começou a ser utilizado como uma forma de institucionalizar a supremacia da população branca, que após a abolição passou a ver os afro-americanos como elementos indesejados no ambiente estadunidense. (Nascimento, 2019).

E para piorar não havia muitos meios da população negra se proteger da violência, pois os sistemas policial e penal eram constituídos basicamente por brancos pobres que possuíam um forte viés racial contra os negros norte-americanos (Nascimento, 2019).

Assim era comum que as punições destinadas aos negros serem inacreditavelmente mais severas, enquanto os delitos praticados por brancos tinham penas mais leves (Nascimento, 2019).

Mais uma vez podemos citar o caso de Eugene Williams como exemplo, em que após a morte do jovem, a polícia não somente se recusou a prender o assassino, como também se recusou a agir quando os





bairros negros foram atacados pela população branca (Vogalizando a História, 2023).

**Interpretação dos Dados:** Ao juntar a narrativa da tira com o contexto histórico, é possível especular que a mesma contenha uma crítica sobre como a sociedade da época tratava a questão da violência contra pessoas negras.

Desde sua infância, George Herriman era constantemente lembrado dos perigos que a população afro-americana enfrentava.

Na Louisiana, o estado em que Herriman nasceu e viveu na infância, foram registrados 313 linchamentos de pessoas negras durante o período de 1889 até 1918, o quarto maior do país perdendo apenas para os estados da Geórgia, Mississippi e Texas, além de diversos casos de crimes raciais (Tisserand, 2018).

Um desses casos ocorreu em 1884, quando o pai de Herriman foi chamado para ser um dos membros do júri popular no julgamento de um ferreiro chamado Patrick Egan, que foi acusado de matar um mecânico de Maryland chamado George Blake (Tisserand, 2018).

Segundo as testemunhas, Egan e outro homem chamado Colbert Bailey estavam bebendo em um bar local, Egan saiu para fumar e quando retornou viu Bailey e o dono do bar discutindo com Blake, que estava embriagado e avançou contra Egan que atirou duas vezes contra o mecânico para se defender (Tisserand, 2018).

O motivo dessa confusão foi que Blake, que era branco, se irritou ao ver que um homem branco (Egan) estava se associando com um homem negro (Bailey) (Tisserand, 2018).

Após muita consideração o júri considerou que a motivação de Blake não era relevante para o caso, e Egan foi sentenciado a morte por enforcamento com o mesmo recorrendo e conseguindo mudar a pena para trabalhos forçados pelo resto da vida (Tisserand, 2018).

Casos semelhantes não só eram comuns na época, como também mostravam como a sociedade da época era completamente antipática para a população afro-americana, e por consequência qualquer indivíduo que se relacionava com a mesma.

Com essas informações podemos especular que nessa tira Ignatz é uma representação das pessoas brancas ou da sociedade em geral, que ao

verem pessoas negras (que são representadas pelos gatos) sofrendo atos de violência, respondem com desinteresse e antipatia.



**Figura 12.** Tira mostrando Krazy e Ignatz conversando sobre os pronomes do felino. Fonte: Panels & Prose, 2021. Disponível em: <https://panelsandprose.com/wp-content/uploads/2021/05/krazyheshe.jpg>. Acesso em: 08 de jul. de 2025.

**Análise Narrativa:** Essa tira possui formato simples possuindo cinco painéis numerados de 1 até 5 que estão alinhados em fila da esquerda para a direita, os cenários apesar de simples possuem mais detalhes e variedade.

Na história Ignatz pergunta a Krazy porque o felino é referido tanto por pronomes masculinos e femininos, e o mesmo conta que lhe foram dadas três opções de como deveria ser chamado, e o gato não querendo ofender falou que qualquer opção serviria.

**Contexto Histórico:** O conceito do *Passing* é usado para descrever uma pessoa que consegue se passar por um membro de outro grupo racial ou étnico, até os dias atuais essa prática é extremamente controversa por diversos motivos, um deles era que apenas uma pequena parcela da população negra tinha a oportunidade de executá-la (Tisserand, 2018).

Outra consequência dessa prática, é a necessidade de editar ou até apagar qualquer coisa ou indivíduo que não se encaixava na nova realidade que a pessoa que está praticando *Passing* criou para si (Tisserand, 2018).

Apesar de ser uma decisão que gerava diversas consequências, a mesma gerava muitos benefícios, pois como foi mostrado anteriormente os espaços destinados a população negra eram de qualidade bem precária, principalmente as escolas, que possuíam estrutura caindo aos pedaços, livros desatualizados e professores despreparados, o que limitava as chances de sucesso dos mesmos (Vogalizando a História, 2023).





Assim muitas pessoas viam o *Passing* como uma forma de conseguir melhores condições de vida.

**Interpretação dos Dados:** O gato Krazy Kat nunca teve seu gênero definido, em algumas histórias os pronomes são masculinos e em outras são femininos, e ainda houve uma tira em que o gênero do gato mudou 4 vezes na mesma frase (Bellot, 2017).

Em uma conversa com o diretor Frank Capra, o mesmo perguntou se Krazy era “ele” ou “ela” e Herriman revelou que já havia tentado tornar o gato em uma fêmea, mas ao fazer isso muito da essência do personagem era perdida com o mesmo chegando até a comparar Krazy Kat com os *Sprites*<sup>2</sup>, seres mitológicos que não possuem gênero (Bellot, 2017).

E nessa tira Ignatz tenta descobrir o motivo dessa constante troca de pronomes, com a parte mais interessante ocorrendo no painel de número quatro, quando Krazy fala que devido a não querer ofender ninguém qualquer pronome poderia ser usado para identificá-lo, e foi assim que sua tristeza começou.

Ter tido que escolher se identificar pela opção que seria a considerada menos problemática, foi uma situação que Herriman vivenciou diversas vezes durante sua vida.

Um exemplo ocorreu em 1o de junho de 1900, naquele dia a pensão em que ele vivia estava sendo visitada por um recenseador para uma pesquisa de censo, e Herriman se identificou como um homem branco filho de imigrantes franceses, pois o mesmo sabia que os donos da pensão o expulsariam se soubessem de sua verdadeira origem (Tisserand, 2018).

Podemos notar que assim como Krazy teve que escolher seus pronomes, Herriman teve que escolher sua etnia.

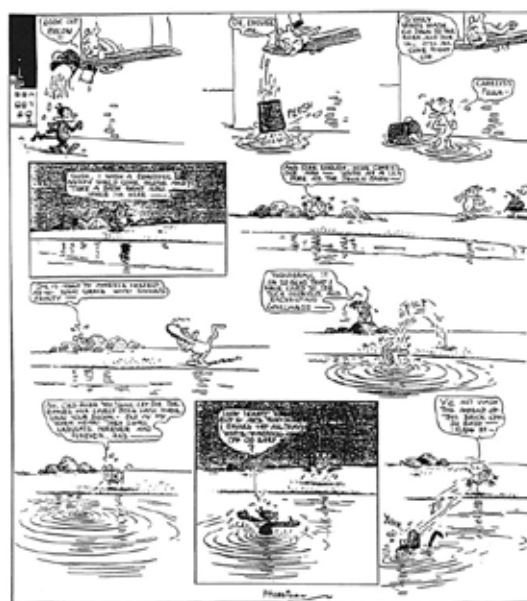
Então é possível concluir que esse é o motivo de Krazy Kat não ter um gênero definido? Sim e não.

Ter que escolher sua etnia em formulários de censo pode ter sido uma influência na criação de Krazy, mas acredito que a razão para o gato não ter gênero definido seja mais filosófica, pois o Krazy Kat provavelmente é uma representação do próprio conceito de *Passing*.

Essa prática já foi referida como “Perder Limites”, pois

se imagina que uma pessoa está cruzando uma fronteira entre os lados branco e negro, mas para boa parte da população mestiça da Louisiana o *Passing* é visto como uma jornada de vida em que se está constantemente cruzando de um lado para o outro (Tisserand, 2018).

Dá mesma que forma uma pessoa que está praticando *Passing* transita entre branco e negro, Krazy Kat transita entre os gêneros masculino e feminino pois o mesmo é a representação de alguém que vive em constante mudança.



**Figura 13.** Tira de 16 de outubro de 1921, em que Krazy é acidentalmente pintado com tinta branca. Fonte: ImageTexT, © 2025. Disponível em: <https://imagetextjournal.com/krazy-kolors-exploring-identities-and-ambiguities-in-george-herrimans-krazy-kat/>. Acesso em: 09 de jul. de 2025.

**Análise Narrativa:** Na figura acima vemos uma tira de composição mais complexa e detalhada, pois no total existem dez painéis que estão organizados em quatro fileiras, três na primeira, dois na segunda, dois na terceira e três na última fileira.

Não existem linhas que separam os painéis, com exceção do primeiro painel da segunda fileira e do segundo painel da última fileira que possuem cenário mais escuro, que possivelmente são utilizados para evitar que o cenário de um quadro se misture ao outro.

<sup>2</sup> Seres da mitologia europeia considerados espíritos da natureza, geralmente representados como pequenos humanóides com asas ou entidades etéreas.



Toda tira é desenhada em preto e branco e os cenários apesar de serem simples, são facilmente identificáveis.

Apesar da composição mais complexa dos painéis, a leitura continua fluída e fácil de entender, com o sentido sendo da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Na história um balde de tinta branca acidentalmente cai em Krazy deixando seus pelos totalmente brancos, e para se limpar o felino decide mergulhar em um rio próximo, coincidentemente Ignatz estava no local e ao ver o que pensa ser um gato branco mergulhando no rio ele imediatamente se apaixona, mas ao perceber que era Krazy o roedor indignado joga um tijolo na cabeça do mesmo.

**Contexto Histórico:** Como foi mostrado na análise da Figura 12, a prática conhecida como Passing era bastante controversa e trazia diversas consequências que durariam pelo resto da vida, dentre as quais estava o constante risco de ser descoberto.

Histórias de pessoas que foram descobertas se passando por brancas eram comuns de aparecer nas páginas dos jornais.

Um desses casos foi o da estudante da universidade de Chicago Cecilia Johnson, que se passou por branca para entrar em uma irmandade exclusiva, mas foi descoberto que a mesma era parente do magnata negro dos jogos de azar John “Mushmouth” Johnson (Tisserand, 2018).

Um detalhe desse caso foi que uma colega de Johnson revelou que todas as alunas gostavam muito da mesma até descobrirem a verdade (Tisserand, 2018), essa afirmação pode inferir que após ter sua verdadeira identidade revelada, Johnson perdeu boa parte do respeito de seus colegas.

Fora esses casos, o *Passing* também era comum de ser visto na literatura com obras como “*Passing*” de Nella Larsen e “*Imitation of Life*” de Fannie Hurst tendo sido populares na época (Tisserand, 2018).

Nesses casos a pessoa que se passava por branco era representada como uma figura trágica, que inevitavelmente era descoberta e sofria as consequências por esse ato (Tisserand, 2018).

Interpretação dos Dados: Uma piada recorrente nas tiras é o icônico gato acabar sendo pintado de

branco e Ignatz não reconhecer e muitas vezes até se apaixonar pelo felino, apenas para descobrir a verdade e imediatamente volta a atirar tijolos na cabeça de Krazy.

Mas será que essa piada recorrente traz um significado mais profundo do que imaginamos?

Como foi mostrado anteriormente, na literatura popular o indivíduo que se passava por outra etnia sempre termina a história sendo descoberto e tendo sua vida destruída.

Na tira vemos que Ignatz se apaixonar pelo o que ele pensa ser uma gata branca mergulhando no rio, usando palavras como “Encantadora” e “Graciosa” para descrevê-la, mas quando se revela que a “ninha” era na verdade Krazy, a reação do rato é se irritar e jogar um tijolo na cabeça do pobre felino.

Assim é possível especular que essa piada recorrente é provavelmente uma metáfora para como a sociedade da época via o *Passing*.

Nesse caso Krazy é uma representação das pessoas de cor, que enquanto estão criando essa ilusão de branquitude (Tinta Branca) são respeitadas ou até admiradas pelas pessoas brancas, que é representada por Ignatz.

Mas ao serem desmascaradas, todo respeito e admiração que foram conquistados são imediatamente substituídos por sentimentos de ódio e violência, que são representados pela tijolada.

Essas são apenas algumas das leituras que podem ser feitas com base nas histórias de Herriman, e também existem diversas tiras que possuem potencial para serem analisadas, mas essas são as que foram consideradas as que melhor expressavam quais seriam as possíveis ideias do autor.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que pode parecer uma simples história de um gato preto que se apaixona por um rato branco e recebe uma tijolada como resposta, é muito provavelmente uma metáfora para a vida de George Herriman, um homem negro que esconde sua identidade tentando desesperadamente ser aceito por uma sociedade que o lincharia caso descobrisse seu segredo.

Mas apesar de sua vida traumática sua influência



continua viva nos dias atuais, não apenas na indústria dos Quadrinhos, cujas obras foram essenciais para que os mesmos fossem considerados como expressão artística, mas também nas indústrias do cinema e da animação.

A partir da divulgação de sua história e da interpretação de prováveis pistas deixadas nas tiras de Krazy Kat, o presente artigo tentou expor para os leitores uma faceta da vida de Herriman que para muitos é desconhecida, atrair interesse acadêmico para as obras do mesmo e explorar elas foram afetadas pelo período segregacionista que a sociedade americana vivia no início do século XX.

## REFERÊNCIAS

- BELLOT, Gabrielle. **The Gender Fluidity of Krazy Kat**. The New Yorker; 19 de jan. de 2017. Disponível em: <https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-gender-fluidity-of-krazy-kat>. Acesso em: 05 de jul. de 2025.
- CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. **Cadernos UniFOA**, Volta Redonda, n. 43, p. 121-131, abril 2020.
- DAHLMAN, Ian; **The legal surrealism of George Herriman's Krazy Kat**. Law Text Culture. vol.16, n.1, p.35-64, 01 de jan. de 2012. Disponível em: <https://www.uowojournals.org/ltc/article/528/galley/526/view/>. Acesso em: 01 de nov. de 2025.
- GARCÍA, Rafael. **“George Herriman”**. In: 35ª Bienal Internacional de São Paulo. Coreografias do impossível. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2023.
- GEORGE, Nelson. **Invisibly Black: A Life of George Herriman, Creator of ‘Krazy Kat’**. The New York Times; 12 de jan. de 2017. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2017/01/12/books/review/krazy-george-herriman-biography-michael-tisserand.html>. Acesso em: 14 de jun. de 2025.
- HEER, Jeet. **The Boy Who Collected Comics**. American Experience; 08 de set. 2021. Disponível em: <https://www.pbs.org/wgbh/americanexperience/features/citizen-hearst-boy-collected-comics/>. Acesso em: 14 de jun. de 2025.
- HOLLINGER, David A. **The one drop rule & the one hate rule**. Daedalus; vol. 134, n. 1, p.18–28, dez./mar. de 2005. Disponível em: <https://direct.mit.edu/daed/article/134/1/18/27352/The-one-drop-rule-amp-the-one-hate-rule>. Acesso em: 30 de out. 2025.
- HUMPHREY, Aaron. **The Cult of Krazy Kat: Memory and Recollection in the Age of Mechanical Reproduction**. The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship, vol. 7, p.1–24, 05 de jun. de 2017. Disponível em: <https://www.comicsgrid.com/article/3550/galley/5205/view/>. Acesso em: 01 de nov. de 2025.
- KNUDDE, Kjell; SCHUDDEBOOM, Bas. **George Herriman**. Lambiek Comiclopedia; 24 de abr. de 2025. Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/h/herriman.htm>. Acesso em: 14 de jun. de 2025.
- MARTIN, Will; **George Herriman’s Krazy Kat – revisiting an abstruse but charming comic strip**. Apollo: The International Art Magazine; 11 de dez. 2019. Disponível em: <https://apollo-magazine.com/george-herrimans-krazy-kat-revisiting-an-abstruse-but-charming-comic-strip/>. Acesso em: 14 de jun. de 2025.
- Mattttt - comic & manga history. **Why society tortured this groundbreaking comic artist**. Youtube. 19 ago. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SXjlx-1h6yQ&t=351s>. Acesso em: 14 de jun. de 2025.
- NASCIMENTO, Carlos Alexandre da Silva. Uma era de contradições: segregação e resistência afro-americana no período progressista, 1890-1920. Revista Eletrônica da ANPHLAC, [S.l.], n. 27, p. 103–143, 2019. DOI: 10.46752/anphlac.27.2019.3434. Disponível em: <https://revista.anphlac.org.br/anphlac/article/view/3434>. Acesso em: 30 out. 2025.



TISSERAND, Michael. **Krazy**: George Herriman, a Life in Black and White; Nova York: HarperCollins Digital. nov. de 2018. E-book ISBN: 978-0-06-209805-4 Version 10152018. Disponível em: [https://www.amazon.com.br/dp/B01CY0N244?ref=ppx\\_yo2ov\\_dt\\_b\\_fed\\_digi\\_asin\\_title\\_351](https://www.amazon.com.br/dp/B01CY0N244?ref=ppx_yo2ov_dt_b_fed_digi_asin_title_351). Acesso em: 18 de out. de 2025.

UROFSKY, Melvin I. **Jim Crow law**. Britannica; 21 de mai. de 2025. Disponível em: <https://www.britannica.com/event/Jim-Crow-law>. Acesso em 26 de jun. de 2025.

Vogalizando a História. **AS LEIS JIM CROW E A SEGREGAÇÃO NOS EUA**. Youtube. 10 de fev. de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uPBo42d0pdo>. Acesso em: 26 de jun. de 2025.

Vogalizando a História. **VOCÊ SABE O QUE FOI O MASSACRE DE TULSA?**. Youtube. 24 de jun. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AwPkhlhaknM>. Acesso em: 09 de jul. de 2025

### Como citar este artigo:

BETTIOL, Pedro Paulo Willrich Santiago. Krazy Kat: Um Registro da Vida Traumática e do Legado Inspirador de George Herriman. **Revista Multidisciplinar de Estudos NERDS/Geek**, Rio Grande, v.7, n.11, jan.dez. 2025.



**Gabriel Lacerda de Souza**

Mestrando em História e bolsista CAPES pelo  
Programa de Pós-Graduação em História da  
Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG).

E-mail: [lacerdangabriel@gmail.com](mailto:lacerdangabriel@gmail.com)

# O RETRATO DO GENOCÍDIO CULTURAL EM THE CHANT DE GOJIRA: o flagelo do Tibete

## RESUMO:

O presente artigo visa analisar o clipe *The Chant* lançado em 2021 pela banda de metal francesa *Gojira*, reconhecida como uma banda com forte viés político em suas letras de denúncia e posicionamentos pessoais, inclusive com integrantes participando de movimentos sociais internacionalmente. O videoclipe expressa em sua narrativa, lírica e gráfica, uma denúncia direta e explícita ao genocídio cultural praticado pela China no Tibete a partir de 1949, com a invasão chinesa ao território tibetano. Fazendo uso da análise musical a partir de Marcos Napolitano, assim como de demais autores com destaque ao gênero do rock e metal, além dos debates e definições conceituais sobre genocídio, segundo Jacques Sémelin e por fim com bibliografia base sobre o evento que tomou lugar no Tibete do século XX. Se busca analisar o videoclipe e a letra de *The Chant*, combinando parâmetros verbo-poéticos, musicais e recursos audiovisuais, a partir de um viés historiográfico.

**PALAVRAS-CHAVES:** Genocídio; Tibete; Metal; Gojira; Denúncia.





## 1. O GENOCÍDIO CULTURAL NO TIBETE

Primeiro de tudo, creio ser de excepcional importância se destacar sobre qual é o recorte local e temporal no qual surge o tema do objeto aqui analisado, sendo este o do Tibete invadido pela China em 1949. Além de uma breve explanação sobre este ocorrido, tendo em vista que justamente a principal noção para a escolha de tal tema de análise se dá em decorrência do evidente genocídio cultural que se deu no Tibete é ainda, ao que aparenta, um fato pouco explorado historicamente, quando se pensam em genocídios na História definitivamente outros veem à mente primeiro. Jamais pesando suas relevâncias históricas, visto que nenhum é mais ou menos importante que o outro, não importando quantas mortes gerou ou quanto tempo durou, se foi mais ou menos violento. Não há aqui pretensão de se fazer qualquer juízo de valor, apenas o singelo destaque ao fato de tal tema enquanto menos explorado em pesquisas no campo da História.

Se busca analisar através do videoclipe e da letra de *The Chant* como a banda *Gojira* representa o genocídio cultural do Tibete através da narrativa visual e poética/lírica de sua música. Realizando isso através da descrição e interpretação dos trechos tanto da letra quanto do clipe, assim como em letreiros em tela durando o clipe, abordando a temática de denúncia que a banda faz com relação ao fato histórico abordado.

Conforme afirma Raphael Lemkin, o jurista polonês que cunhou o conceito de genocídio com sua obra *Axis Rule In Occupied Europe* em 1944, derivando a palavra do grego antigo *genos* (raça, tribo) e do *latim tude* (matar), ele entende tal noção pela destruição de uma nação ou grupo étnico. Por mais que de modo geral não signifique necessariamente a destruição imediata de uma nação, a não ser que se faça presente assassinatos em massa de todos os membros desta. É, antes disso, um plano coordenado com diferentes ações de objetivo comum em destruir os fundamentos essenciais da vida

desses grupos nacionais em questão, buscando a sua aniquilação. Desintegrando suas instituições políticas e sociais, sua cultura, sua língua, seus sentimentos nacionais, sua religião, sua liberdade, sua dignidade e suas vidas (Lemkin, 1944, p. 79). Fatores estes que se fazem presentes no cenário de genocídio cultural que ocorreu no Tibete e são considerados como crime contra o direito internacional, conforme a Organização das Nações Unidas definiu em 1948 com a *Convention on the Prevention and Punishment of the Crime of Genocide*<sup>1</sup> (ONU, 1948).

Dito isso, como apresentado, o cenário do ocorrido se trata do Tibete em 1949, quando a região foi invadida por forças militares chinesas e posteriormente incorporado à China em 1951, inclusive situação essa a qual se encontra até o presente. Conforme apresentam Tuttle e Schaeffer:

Em 1951, o Tibete foi anexado à força pela República Popular da China, um evento marcado tanto simbolicamente quanto na prática pelo Acordo de Dezesete Pontos. Shakya destaca corretamente a importância das relações internacionais para esse acordo, o único do gênero no processo de consolidação do Estado chinês moderno (Tuttle; Schaeffer, 2013, p. 609).<sup>2</sup>

Com argumentos por parte do governo chinês de grande proximidade a um discurso imperialista e que não possui nenhuma sustentação historicamente falando, segundo o que constata Palazzo-Almeida (2000, p. 170). Semelhante ao que declara Santos sobre como “a China recorreu, desde o princípio, ao emprego de força militar no Tibete e vem desempenhando ações de caráter ilegítimo aos olhos das instituições internacionais formais” (2014, p. 3), algo que destaca a partir da visão proporcionada pelo direito internacional.

Em relação a essa intervenção chinesa podemos fazer uso do que apresenta Melvyn Goldstein ao falar sobre como os líderes chineses do século XX

<sup>1</sup> Ainda que o termo genocídio cultural não tenha sido incorporado de forma literal no tratado, está presente nas práticas e debates definidos a partir de genocídio que contam reconhecidos como crime. Além de aparecer com esse termo direto em produções acadêmicas de Relações Internacionais, Antropologia, História e afins.

<sup>2</sup> No idioma original em inglês: In 1951 Tibet was forcibly subsumed under the People's Republic of China, an event marked both symbolically and practically by the Seventeen-Point Agreement. Shakya correctly points out the importance of international affairs to this agreement, the only one of its kind in the process of the consolidation of the modern Chinese state.



acreditavam historicamente que o Tibete era parte da China e buscavam reunificar esse território com sua “pátria mãe” e, portanto, a divergência de crenças entre os dois países ocasionou em um clima de disputa e de tensões, que no fim levou o Tibete a aceitar de maneira forçada a soberania chinesa (Goldstein, 1991, p. 815).

Ainda Palazzo-Almeida afirma tal atividade, considerada, de certa forma, neocolonial por parte da China para com o Tibete, ao comparar os atos governamentais chineses com aqueles realizados por europeus ao colonizarem a África ou outros países tomados como colônias, com as justificativas de que levariam a civilização, o avanço a substituir os costumes e cultura invalidados do povo de origem. “Foram sempre atos de violência que se seguiram à ideia de transformar o outro, de destruir crenças nativas, de considerar a religião e os costumes como dados culturais passíveis de homogeneização.” (Palazzo-Almeida, 2000, p. 170).

De modo a exemplificar como se dava a dinâmica de políticas linguísticas e religiosas no Tibete, temos a partir de Goldstein a constatação de que o governo tibetano expressava a sua ideologia religiosa a partir do termo *chösi nyitrel* que se traduz em algo como religião e assuntos políticos unidos. Tanto que monges dos principais mosteiros tibetanos definiram seu governo, *Ganden Photrang*, como chefe e patrono da religião, o que nos permite ver como o Tibete como um Estado religioso tem um compromisso com a religião como uma identidade nacional tibetana (Goldstein, 1991, p. 13).

Desde o início dos anos 1950 houveram mudanças culturais no Tibet por parte da China, com grande destaque para a reforma da língua escrita e falada, como destaca Shakya. Com um grande número de acadêmicos tibetanos traduzindo textos de literatura marxista para o tibetano, além de memorandos e diretrizes burocráticas, o que levou a uma nova linguagem literária que pretendia atrair as massas e tornar o tibetano mais fácil de compreender (Shakya, 1999, p. 332).

Ao invadir o Tibete em 1949, o governo da China comunista concretiza uma vontade imperialista que já vinha sendo bastante considerada e sofrido algumas tentativas de realização anteriormente. “O Tibete é um pequeno país do planalto asiático, com pouco

menos de 3 milhões de habitantes, que foi anexado ao território chinês mais precisamente em 1951 [...]” (Santos, 2014, p. 2).

Em 1904 os ingleses ocupam Lhasa, a capital tibetana. No início do século XX, os impérios britânico e russo estavam competindo pela supremacia na Ásia Central. Para evitar que os russos avançassem, em 1904, uma expedição britânica liderada pelo coronel Francis Younghusband foi enviada para Lhasa para forçar um acordo de comércio e impedir os tibetanos de estabelecer relações com os russos. Em resposta, o Ministério das Relações Exteriores chinês afirmou que a China era soberana sobre o Tibete, a primeira declaração clara de tal afirmação. As tropas do coronel britânico Younghusband forçaram o governo tibetano a aceitar um “tratado comercial” com a Índia. Esse “tratado” só favorecia os britânicos, que ainda estavam colonizando a Índia; porém é muitas vezes mencionado como uma das provas de que o Tibete era uma nação independente (Santos, 2014, p. 7).

Um fato que era desesperançoso quando Palazzo-Almeida afirma ainda no ano de 2000 em seu texto, é hoje consideravelmente mais desesperançoso ainda para o ponto de vista do Tibete, visto que atualmente a China se destaca mais e mais economicamente de forma global a cada dia, se tornando uma grande potência mundial. Ao que ela declara Palazzo-Almeida:

Mais acentuadamente desde 1998, o governo tibetano no exílio, instalado em Dharamsala na Índia, se dispõe a negociar saídas que não sejam a total independência, pois, o Dalai Lama está consciente de que não contará com o apoio de nenhuma potência em sua cruzada contra os invasores. Dificilmente algum país se arriscará a enfrentar a China no momento em que esta se abre ao exterior como um promissor parceiro comercial (2000, p. 171).

Além do território tibetano estar sob ocupação chinesa desde a invasão em 1949, quase 75 anos, a República Popular da China também está sobre o controle do sistema político administrativo do Tibete. Assim como ser responsável por minar, tentar e conseguir em muito destruir a cultura tibetana, conforme aponta Ana Ferreira (2013, p. 64) ao constatar dentre os atos realizados pela China a partir





da ocupação no Tibete: “proibindo o ensino do idioma tibetano nas escolas e impondo o chinês como idioma oficial dentro do Tibete; impedindo o deslocamento de nômades; e destruindo seus mosteiros”.

Vale destacar aqui o conceito moderno de Tibete com um significado duplo, a partir do que afirmam Tuttle e Schaeffer, há o Tibete político, que se trata da região que era governada pelo Dalai Lama e que atualmente nomeia-se de Região Autônoma do Tibete (RAT) dentro da nomenclatura governamental da China, e há também o Tibete etnográfico, que se trata de uma área muito maior habitada pelos povos étnicos tibetanos e que abrange grande parte da China, assim como várias regiões ao longo do Himalaia na Índia, Nepal e Butão (Tuttle; Schaeffer, 2013, p. 4-5).

Embora o Tibete ainda seja, em muitas áreas, referido por alguns estudiosos por sua antiga integridade e divisão tradicional, ele foi reorganizado e fragmentado em várias partes na China. Essas partes acabaram por se tornar cinco províncias chinesas contemporâneas: Região Autônoma do Tibete (RAT), Qinghai, Gansu, Sichuan e Yunnan (Tuttle; Schaeffer, 2013, p. 5).<sup>3</sup>

Conforme afirma a autora Ana Ferreira (2013, p. 65) em seu trabalho, desde que o Tibete foi ocupado, sua vizinha a Índia vem dando apoio a causa. O Estado indiano abriga o governo tibetano desde o exílio do XIV Dalai Lama (líder religioso e político do Tibete), e ainda tentou agir diplomaticamente buscando tentativas de diálogo com a China, que não resultaram positivamente.

Ao que declara Santos (2014, p. 9), após os protestos em 1959 contra a invasão de uma década, temendo a possibilidade de o XIV Dalai Lama ser capturado pelo governo chinês, o líder religioso e político do Tibete, juntamente com mais de 100 mil tibetanos, foge para Dharamsala, na Índia, onde encontram refúgio. “A insurreição foi amplamente apoiada pelos Estados Unidos e pela Índia, como forma de conter o comunismo crescente.” (Santos, 2014, p. 9). Conforme constata Tsering Shakya, se Dalai Lama caísse nas mãos dos chineses isso efetivamente marcaria o fim da resistência

tibetana (Shakya, 1999, p. 236). Santos apresenta os dados que estão disponíveis no site *Free Tibet*, uma organização não governamental e sem fins lucrativos sediada em Londres que defendem a liberdade do Tibete e que os tibetanos possam determinar seus direitos humanos e sejam capazes de definir seus futuros (Free Tibet, 2025). Entre esses dados, constam afirmações de que em meio a tudo isso, até então já haviam morrido cerca de 1,2 milhão de tibetanos, cerca de quase 20% da população do Tibete.

Dos 6.254 mosteiros, apenas 13 foram preservados, outros 4 foram transformados em presídios. Milhares de tibetanos foram enviados para campos de trabalho forçado. Bibliotecas com manuscritos centenários foram incendiadas. Praticantes do budismo foram blasfemados, ridicularizados e torturados (Free Tibet, 2005 apud Santos, 2014, p. 9-10).

Algo que Ferreira (2013) destaca, a partir de uma visão possibilitada pela lente das ciências políticas, são os interesses geopolíticos que motivam a invasão e permanência do Estado chinês no território do Tibete desde o século passado. Uma das razões para isso, consiste no destaque militar de dominação local, perante a viabilidade de mísseis intercontinentais instalados na localidade que capacitam a China em atacar qualquer inimigo a partir deste ponto e ao mesmo tempo oprimir a nação tibetana com o domínio desse poderio na região ocupada. Conforme aponta Julia Santos em sua produção da área das Relações Internacionais, a partir dos dados que estão presentes no capítulo *Early and Medieval Tibet* escrito por Helmut Hoffman no livro *The History of Tibet*, editado por Alex McKay e publicado em 2003, chegava a cerca de 25% dos mísseis intercontinentais da China posicionados no Tibete, inclusive nestes aproximadamente 70 mísseis nucleares (Santos, 2014, p. 10).

Esse cenário representa não apenas uma afirmação de controle do território tibetano pelo governo chinês, como uma ameaça aos demais países do continente, principalmente à Rússia e à Índia.

<sup>3</sup> No idioma original em inglês: While Tibet is still in many areas referred to by some scholars by its former integrity and traditional division, it has been reorganized and fragmented into several parts in China. These parts eventually fell into five contemporary Chinese provinces, including the TAR, Qinghai, Gansu, Sichuan, and Yunnan.



Uma eventual renúncia da China ao 'seu direito sobre o território tibetano', diminuiria futuras possibilidades de haver invasões territoriais além-fronteiras e eventuais agravos com demais Estados próximos (Ferreira, 2013 p. 65).

Ainda fazendo uso das noções da Ciência Política, pode-se averiguar a constatação de Ferreira conforme a perspectiva de Galtung, considerando o conflito sino-tibetano como sendo de natureza direta e cultural. Algo que corrobora com a leitura a ser apresentada mais em frente durante a análise, ao se tratar do genocídio em questão, evidentemente de natureza cultural seguindo as evidências e os fatos. Acerca da defesa de uma violência de natureza direta e cultural, Ferreira relata que é

direta por causa das inúmeras mortes ocorridas desde a ocupação chinesa até os dias atuais, provocadas em sua grande maioria pela repressão do governo chinês às inúmeras manifestações contra o seu modelo de governo, resultando em violações aos direitos dos tibetanos. A violência cultural está presente na percepção do governo chinês e de sua população – em sua maioria da etnia *han* – em relação aos tibetanos, que são colocados em situação de inferioridade dentro da área de domínio chinês, não tendo os mesmos direitos que os chineses (2013, p. 65-66).

Outra das razões que motivam as ações e posicionamento internacional tomado pelo Estado chinês perante a dominação do Tibete, se dá em relação à economia, à exploração mineral e à geopolítica. Conforme apontam os dados expressados por Santos (2014, p. 10), além do Tibete ser extremamente rico em minerais, como ouro, zinco, manganês e até madeira, o seu controle garante controlar grande parte do sul da Ásia, e de parte da Ásia Central, através de onde a China pode então estabelecer fronteiras com a Índia, Mianmar, Nepal e Butão. Wiedemann (2002, p. 39-41) conclui que o Tibete é responsável por possuir 40% de todos os recursos minerais da China inteira, além de ter a maior reserva de urânio do mundo e campos petrolíferos que produzem mais de um milhão de toneladas de petróleo cru por ano.

Acerca desta mesma defesa, considerando o que a China praticou no Tibete como um genocídio cultural, a partir das Relações Internacionais, Julia Santos

(2014, p. 1) categoriza o que o Estado Chinês realizou como etnocídio ou genocídio cultural. Considerando que a China mobilizou e ainda mobiliza esforços para conseguir homogeneizar a minoria populacional tibetana, com o intuito de estabelecer uma identidade nacional coesa sob o Estado chinês, dominar a população tibetana e exterminar sua cultura, além de quem sabe sua própria existência como indivíduos.

Tal procedimento pode ser feito, frequentemente, às custas do emprego da força física e moral. Contudo, o direito internacional aplica regras claras quanto ao estabelecimento de uma relação de dominação visando o extermínio de traços culturais que pode levar à extinção de uma etnia, ao que denomina Etnocídio (ou Genocídio Cultural). (Santos, 2014, p. 1).

Segundo a definição que Santos (2014, p. 16) apresenta, essa violência de massas acontece quando um grupo étnico tem seu direito de desenvolver e transmitir sua própria cultura e linguagem proibidos, algo que a China vem realizando com tibetanos desde a invasão no final da década de 1940, com as restrições severas e políticas de substituição linguística. Por mais que possuam proximidade geográfica, China e Tibete diferem em diversos aspectos culturais, com origens étnicas distintas, sejam elas na língua, na educação, nos costumes, na religião. Conforme aponta Wiedemann (2002, p. 37), o controle forçado da população tibetana somado à imigração chinesa, transformaram o povo tibetano em minoria étnica dentro de seu próprio país, além de sofrerem repressão religiosa, sua principal forma de expressão cultural, terem o ensino de sua língua restrita, sua educação controlada e a própria história de seu país manipulada, violando mais do que direitos básicos.

Após a transformação da China comunista, tais diferenças se radicalizaram ainda mais, uma vez que a religião era completamente abolida neste sistema político. A partir de então, iniciou-se uma campanha ideológica pelo governo chinês de que seria necessário livrar o Tibete das amarras da religião. Assim, a força e a violência foram necessárias para a "libertação" do Tibete, ou a anexação da nação tibetana à nação chinesa. A violência, a brutalidade, os derramamentos de sangue e a destruição cultural, são sinais



profundos da falta de legitimidade por parte do Estado chinês (Santos, 2014, p. 19-20).

Shakya aponta que até o início dos anos 1970 todos os monastérios do Tibete já haviam sido vandalizados pelos militares chineses, os monges que faziam parte da sociedade tibetana desapareceram e suas práticas religiosas foram proibidas, até mesmo adorações clandestinas não eram possíveis (1999, p. 397).

Em certos aspectos, conforme Santos apresenta os fatos relacionados a violência de massas realizada por parte do Estado chinês no Tibete, se aproxima inclusive de ações eugênicas e higienistas, com mulheres tibetanas sendo esterilizadas forçosamente, populações nativas sendo deportadas e a intensa imigração de população chinesa visado alterar a composição demográfica na sociedade tibetana, com essa sendo minada e destruída pela força e imposição da cultura chinesa estrangeira (2014, p. 22).

Ademais, um dos supostos crimes cometidos pelo governo chinês em relação ao Tibete, foi quando, em 1996, o menino de 8 anos, Gendhun Choekyi Nyima, já então designado pelo XIV Dalai Lama como a XI reencarnação do Panchen Lama, sendo essa a segunda figura mais importante do budismo no Tibete, foi raptado pelo governo chinês. Que logo após isso, reconheceu outra criança como sucessor e XI Panchen Lama, Gyaincain Norbu, indo contra qualquer desígnio tibetano (Santos, 2014, p. 23).

Acredita-se que tal elucubração acerca da temática política dos eventos se fez necessária, justamente por não ser um tema tão debatido e explorado na área da História, mesmo no ensino superior. Tendo em vista após este breve cenário em relação aos acontecimentos que tomaram espaço no Tibete a partir de 1949, é possível se ter em mente um pouco do que foi infligido sobre o anteriormente país, atualmente parte da China, além do que segue acontecendo ainda nos dias presentes.

## 2. O METAL COMO FONTE NA REPRESENTAÇÃO DO GENOCÍDIO CULTURAL

Partindo então para fonte a se analisar aqui, se trata de uma música, mais especificamente de

um clipe musical, algo que adiciona mais uma camada, a audiovisual, à camada musical com letras e instrumental. Algo que se busca na presente proposta, e já deve ter ficado explícita, é a perspectiva interdisciplinar; não pela falta de material na própria área, mas por escolha de enriquecimento do conhecimento científico unindo diferentes áreas das ciências com uma mesma proposta. Como aponta José Moraes (2000, p. 1), quando fala da possibilidade de se mostrar como se dão as relações entre história, cultura e música e de que forma elas são capazes de revelar processos ainda pouco explorados na historiografia, isto tudo com o advento da interdisciplinaridade.

Com isso posto, se fará uso aqui da música popular como fonte documental, sendo popular toda música que não se enquadra na música erudita, “clássica”. De acordo com o que fala Marcos Napolitano:

[...] em linhas gerais, o que se chama de “música popular” emergiu do sistema musical ocidental tal como foi consagrado pela burguesia no início do século XIX, e a dicotomia “popular” e “erudito” nasceu mais em função das próprias tensões sociais e lutas culturais da sociedade burguesa do que por um desenvolvimento “natural” do gosto coletivo, em tomo de formas musicais fixas (2002, p. 14).

Conforme afirma Moraes ao falar acerca da “[...] viabilidade do historiador tratar a música e a canção popular como uma fonte documental importante para mapear e desvendar zonas obscuras da história, sobretudo aquelas relacionadas com os setores subalternos e populares.” (2000, p. 1). Neste caso, a música popular a se estudar consiste no gênero do rock, mais especificamente no subgênero do metal, com a banda francesa Gojira, gênero musical este há longas décadas consolidado no meio musical tanto de forma geral quanto dentro da bolha do gênero do rock em si.

O gênero musical heavy/thrash metal surgiu no final dos anos de 1970 na Europa Ocidental, principalmente na Inglaterra, e também nos Estados Unidos da América. Dado esse momento, tão logo se espalhou pelos quatro cantos do mundo nos anos seguintes, fato que o consolidou como uma verdadeira -tribo global (Dunn, 2005 *apud* Ferreira; Santos; Sousa, 2021, p. 594).





A banda é ouvida mundialmente e conta com mais de 3 milhões de ouvintes mensais, segundo dados apontados pela plataforma de *streaming* musical, *Spotify*. Além de recentemente *Gojira* ter tocado na abertura das Olimpíadas de Paris de 2024 (Olympics, 2025), com performance ao vivo para o mundo todo. O que apenas constata seu destaque socialmente falando e pode-se afirmar a partir de Moraes, como é possível constatar que a expressão artística presente na canção “contém um forte poder de comunicação, principalmente quando se difunde pelo universo urbano, alcançando ampla dimensão da realidade social.” (2000, p. 2). Reitera-se, justamente por isso o valor presente nessa produção cultural, com potencial de se desbravar camadas sociais muitas vezes sem tanto ou nenhum destaque dentro da historiografia como um todo, considerando o seu poder relacionado com as sensibilidades humanas de todos envolvidos no processo desde sua criação, veiculação até o consumo.

[...] a música, além de seu estado de imaterialidade, atinge os sentidos do receptor, estando, portanto, fundamentalmente no universo da sensibilidade. Por tratar-se de um material marcado por objetivos essencialmente estéticos e artísticos, destinado à fruição pessoal e/ou coletiva, a canção também assume inevitavelmente a singularidade e características especiais próprias do autor e de seu universo cultural. Além disso, geralmente uma nova leitura é realizada pelo intérprete/instrumentista. E, finalmente, o receptor faz sua (re)leitura da obra, às vezes trilhando caminhos inesperados para o criador (Moraes, 2000, p. 9).

Acerca da análise em questão, é viável se dizer que o(s) sentido(s) extraído das obras musicais, sejam eles quais ou quantos forem, são produtos de convenções socioculturais, não sendo apenas um efeito direto ou algo intrínseco da obra musical. Também o processo de construção desse sentido se dá ligado às composições e alianças ideológicas e culturais entre grupos e classes sociais (Middleton, 1997, p. 12 *apud* Napolitano, 2002, p. 32). Em outras palavras, é como quando Certeau fala sobre o lugar social em que ocupamos ao realizar nosso fazer historiográfico, de certa forma semelhante assim também se dá a construção dos sentidos perante a análise dos textos

culturais conforme apresenta Napolitano em sua fala. Em conformidade ao que Napolitano declara ao apresentar o argumento de que

As apropriações, usos e mediações culturais tendem a se mover dentro de um leque possível de ações, limitadas por fatores estruturais (econômicos, sociais, ideológicos, culturais), ainda que não determinadas por eles. Além disso, o historiador não pode negligenciar os efeitos da conjuntura histórica que ele está estudando e o papel da música em espaços sociais e tempos históricos determinados (Napolitano, 2002, p. 36).

Além do mais, em consonância ao que fala Napolitano (2002, p. 77-78), é essencial se articular o texto e o contexto, ou seja, a música a ser analisada e o que há por trás disso, para que não se reduza a importância desse objeto analisado ou mesmo minimize a própria análise. Justamente aí reside o grande desafio do pesquisador em música popular, para Napolitano, isto se dá em mapear as camadas de sentido na obra, como se insere na sociedade e história “evitando, ao mesmo tempo, as simplificações e mecanicismos analíticos que podem deturpar a natureza polissêmica (que possui vários sentidos) e complexa de qualquer documento de natureza estética.” (2002, p. 77-78).

Seguindo aquilo que é enunciado por Napolitano como uma metodologia a se analisar a música, deve se levar em conta a estrutura geral da mesma, que tende a relacionar elementos diversos e os quais devem ser articulados ao longo da análise a ser trabalhada. Basicamente os parâmetros verbo-poéticos, como motivos, categorias simbólicas, figuras de linguagem, procedimentos poéticos; e os parâmetros musicais de criação e interpretação, respectivamente como harmonia, melodia, ritmo, arranjo, vocalização, entre outros (2002, p. 78-79). Tais elementos e parâmetros se estendem aqui para a análise conjunta da música com o videoclipe realizado para a mesma obra, com certas leituras e interpretações distintas pela natureza audiovisual, porém compatíveis com a análise do objeto cultural. Neste caso considerando além das naturezas verbal e musical apontadas por Napolitano (2002, p. 80), também a natureza visual dessa mídia.

Para isso se enquadra aqui juntamente o uso de





Carol Vernallis fazendo uma ponte entre aquilo que Napolitano situa e a especificidade da gramática própria do videoclipe na sua relação audiovisual. Vernallis demonstra em seu trabalho que o videoclipe prioriza as relações de som e imagem com os elementos visuais frequentemente usados para iluminar a forma musical e servir em seu apoio (2013, p. 5). Podemos relacionar os parâmetros musicais apresentados por Napolitano, como o ritmo, a harmonia e a melodia, por exemplo, que encontram correspondência através do uso dos movimentos de câmera, cortes de cena, colorização de diferentes momentos a fim de expressar sentimentos, por exemplo, que podemos observar durante o videoclipe e refletem a natureza da mídia audiovisual (Vernallis, 2013, p. 36). E assim, com essa forma de abordagem ao longo da análise de *The Chant*, possibilita se mapear camadas de sentido que não estão apenas no texto direto, mas também nos elementos musicais representados em tela.

Portanto, a análise adiante leva em consideração o método estruturado por Napolitano e sua construção se dá através das relações presentes entre a letra oficial da música, seu videoclipe e seus trechos escritos ao longo da narrativa visual, trazendo na soma de cada uma das partes a força política presente na produção cultural de *Gojira*. Em suma, uma análise combinando os parâmetros verbo-poéticos, como as metáforas a partir da letra, parâmetros musicais, como melodia, utilização de instrumentos em certos momentos, e recursos audiovisuais, como as sutilezas conforme o clipe apresenta a narrativa em tela.

### 3. ANÁLISE DE LETRA E CLIPE DE THE CHANT DE GOJIRA

Sem mais protelações, após as já percorridas contextualizações sobre o tema a ser tratado e a metodologia considerada para encarar a música com viés de pesquisa, enfim a análise em questão, do videoclipe musical intitulado *The Chant*, em tradução nossa: *O Canto* ou *O Cântico*. Faixa presente no álbum *Fortitude*, lançado em 2021 e realizado pela banda de metal francesa *Gojira*, fundada em 1996 em Baiona e integrada por Joe Duplantier como vocalista e guitarrista, seu irmão Mario Duplantier, como

baterista, Christian Andreu como guitarrista e Jean-Michel Labadie como baixista.

A banda é destacadamente reconhecida por sua atuação politizada no campo da arte, da música, inclusive é possível se afirmar a partir de Napolitano (2011, p. 29) que *Gojira* é uma banda de arte militante, visto que ela mobiliza com as consciências e paixões, vindo a motivar a ação dentro de lutas políticas específicas. Até mesmo cabe a concordância em definir os integrantes da banda, ou ao menos o vocalista e principal letrista, Joe Duplantier, como um artista-intelectual. Conforme o que apresenta Napolitano (2011, p. 28) ao constatar que um intelectual é aquele que também se ocupa de política, além da já conhecida função de registrar e circular seu pensamento e produção intelectual, algo que evidentemente Joe Duplantier faz através de suas letras com as músicas do *Gojira* veiculadas mundialmente e com forte viés político militante.

Por sinal a atuação política do *Gojira* não fica restrita apenas às letras das músicas ou clipes, mas vai além para a atuação política e civil. Novamente o destaque se dá no vocalista Joe Duplantier, que é um ativista ambiental, algo evidente por suas letras, e “se fez presente na manifestação pacífica ocorrida em Brasília contra o PL 490, projeto que revê a demarcação de terras indígenas no Brasil.” (Ferreira; Santos; Sousa, 2021, p. 599).

A tradição acadêmica francesa tende a plasmar o conceito moderno de “intelectual” à própria idéia de engajamento, à medida que o intelectual é definido como aquele que coloca sua palavra “littero-jornalística” a serviço de causas humanistas, republicanas e progressistas (Napolitano, 2011, p. 27).

Tal fato se relaciona diretamente com outra música da banda, que por mais que não se tenha como foco de análise aqui, não pode deixar de ser ao menos mencionada considerando sua relevância e valor música, discursivo e político, se trata de *Amazonia*. Faixa presente no mesmo álbum *Fortitude*, trata da tragédia ambiental que toma lugar na floresta amazônica com as gigantescas queimadas com intuito de abrir espaço para pasto de gado, no meio do processo matando incontáveis espécies de animais silvestres,



acabando com hectares da floresta “pulmão do mundo” e desabrigando milhares de povos indígenas que vivem em tais regiões. Segundo Ferreira, Santos e Sousa (2021, p. 601) toda a renda obtida através da divulgação da faixa foi revertida em doações para a Articulação dos Povos Indígenas do Brasil (APIB). Tal informação foi divulgada pela banda e se encontra em seu site, destacando como uma forma de protesto em defesa aos direitos ambientais e culturais desses povos indígenas da Amazônia “que estão constantemente sofrendo com o avanço do desmatamento, com a perda de terras para os Karaiwas, além do trabalho forçado, da violência e do assédio.” (Ferreira; Santos; Sousa, 2021, p. 601).

De tal forma, o texto se mostra contaminado por um conjunto de imagens que justificam o nível de compreensão buscado por suas linhas. Essas imagens são, de fato, todo um aspecto contextual, que permeia tanto os autores quanto o público, e não pode ser ignorado pelo pesquisador caso ele pretenda analisar o sentido das canções como sendo construções de um diálogo vivo e interminável (Sousa, 2007, p. 4).

Partindo primeiramente para a letra de *The Chant* temos abaixo tanto no original quanto em tradução nossa. Se pensa ser importante o destaque desse momento na análise em tratar a letra, pois nela reside grande parte do significado dessa obra de arte, ainda que alguns possam considerar “como simples e de baixa qualidade dado que, para sujeitos que possam não conhecer o real significado de determinado contexto linguístico, a letra pode ser considerada como boba e pobre de conteúdo.” (Ferreira; Santos; Sousa, 2021, p. 592).

**You were told to swallow crawl and hide**

*Disseram para você engolir, rastejar e se esconder*

**Victims of fear and deception**

*Vítimas do medo e do engano*

**Get ahold of yourself rise above**

*Controle-se, eleve-se acima*

**The better part of you, immortal**

*A melhor parte de você, imortal*

**May this purple spring flow into your soul**

*Que esta primavera roxa flua para sua alma*

**Exhausting all these black holes inside**

*Esgotando todos esses buracos negros dentro*

**Wake up to the sound of doom!**

*Desperte para o som da perdição!*

**Let this chant ring in your bones and lift you up**

*Deixe este canto soar em seus ossos e elevá-lo*

**Get strong**

*Fique forte*

**Leave the mud behind and climb up the sky**

*Deixe a lama para trás e suba ao céu*

**Wake up to the sound of doom!**

*Desperte para o som da perdição!*

Considerando já se saber ao que se refere essa letra, podem-se traçar diversos paralelos líricos e poéticos para com a situação tibetana após a invasão chinesa. Por mais que não sejam totalmente apurados ao historicamente corretos, já que essa nem se trata da proposta, sabendo-se da existência da liberdade poética para a arte ali representada. Assim sendo, seguindo a ordem da letra, primeiro vemos cabível de relação para como os tibetanos seriam tratados pelos chineses que invadiram seu território e os subjugaram, algo reafirmado pelo trecho seguinte quando se denominam os tibetanos como a vítimas desse evento.

A seguir se canta sobre como deveriam então estas vítimas se controlarem e superaram algo, se elevarem, com sua melhor parte sendo imortal. Nesse momento pode-se relacionar em como essa parte imortal se trata da cultural e da memória, da história de todos os tibetanos, além dessa conjecturada capacidade de se elevar e superar algo, quase etéreo, similar a algum conceito religioso como um estado de nirvana, ainda mais quando se considera como a religião, budista, é um dos pilares da cultura tibetana.

Somado ao trecho que se canta sobre a *purple spring*, uma primavera roxa, evocando uma imagem de renovação, e é algo que se relaciona visualmente no videoclipe com a paleta de cores e com a fotografia apresentada ao longo da narrativa. Com tal trecho



surgindo no mesmo momento de um corte de cena e avanço temporal que mostra a figura central se refugiando na Índia em um templo budista, trazendo consigo uma mensagem de renovação, de nova chance. Ao passo que as cores apresentadas no momento anterior, mais frias, agora se tornar mais quentes em consonância com os tons quentes amarelos e vermelhos das vestes dos mantos budistas mostrados em tela.

Antes da letra chegar ao fim, temos mais uma vez o elemento religioso quando se alude ao referido canto ou cântico que batiza a música, ao se pedir que tal elemento tenha a permissão para ressoar até os ossos e assim elevar este sujeito. Em sequência como se isso fosse capaz de fortalecer tal indivíduo, através da ação desse poder religioso e oral ele fosse capaz de deixar toda essa lama e desgraça para trás dos sofrimentos passados e alcance a redenção, se eleve a um estado de plenitude aos céus, despertando em fim para o som da perdição do fim dos tempos.

Porém como apontado anteriormente, não se pretende analisar meramente a letra da música, ainda mais seguindo ao que aponta Napolitano quando destaca o valor de cada elemento em volta desse como tão relevante e parte identitária da produção cultural. Sendo assim, tem-se a outra parte constitutiva dessa obra e evidentemente também desta análise, o clipe realizado para a música, a performance da banda tão intrínseca à letra.



**Figura 1.** Letreiros em tela na abertura do clipe. Fonte: GOJIRA. The Chant. YouTube, 30 abr. 2021. Captura de tela do vídeo 'The Chant'. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EkRrend3sIw>. Acesso em: 15 ago. 2025.

O clipe possui cerca de 6 minutos e inicia com uma paisagem da Cordilheira do Himalaia, com vista para onde é o Tibete, havendo texto escrito em tibetano, com alfabeto uchen, em tela no primeiro plano. Não há tradução do que o texto diz e após isso aparecem alguns textos breves em inglês apresentando o contexto histórico e denunciando a violência praticada pela China sobre o Tibete. Os textos apresentam as mensagens, em tradução nossa: “Desde a invasão do Tibete pela China em 1949, 1.2 milhão de tibetanos foram mortos. Mais de 6.000 mosteiros foram destruídos e milhares de tibetanos aprisionados. É um genocídio cultural. Em uma tentativa desesperada de preservar sua cultura, famílias tibetanas enviaram seus filhos para a segurança no Nepal, Butão e Índia. Muitos foram contrabandeados através da fronteira escondidos em caixas”<sup>4</sup>. Então outro texto em uchen surge, mas dessa vez com a tradução indicando se tratar do título da música. Cabe aqui situar que se trata de uma transliteração possível através do método desenvolvido por Turrel Verl Wylie de uma transcrição do alfabeto uchen para o nosso alfabeto latino, utilizando os caracteres padrão do teclado, o que permite transcrever a escrita tibetana. E ao fim do clipe um último texto surge anunciando: “Até hoje, os órfãos do Tibete ainda esperam voltar para sua terra natal.”.

Nesse campo se insere a questão relativa ao Etnocídio, também denominado Genocídio cultural, tema principal a ser analisado. De acordo com Vieira (2011) o criador desta definição foi o etnólogo francês Robert Jaulin, o qual expôs em sua obra “La Paix Blanche: introduction à l’ethnocide”, para o criador deste termo, o ‘etnocídio indica o ato de destruição de uma civilização, o ato de descivilização.’ (Santos, 2014, p. 15).

O clipe é intercalado entre cenas de dramatização de uma narrativa que acompanha uma das vítimas tibetanas na história, ao longo de momentos-chaves de sua vida, e cenas da banda *Gojira* performando e tocando a música em questão. Isso enquanto a performance musical toma palco, algo considerado por Napolitano como um ato

<sup>4</sup> No idioma original em inglês: Since the invasion of Tibet by China in 1949, 1.2 million tibetans have been killed. Over 6,000 monasteries have been destroyed and thousands of tibetans imprisoned. It's a cultural genocide. In a desperate attempt to preserve their culture, tibetans families sent their children to safety in Nepal, Bhutan and India. Many were smuggled over the border hidden in boxes and shipping crates.



performático que configura um processo social e histórico fundamental para a realização da obra musical (2002, p. 85-86); iniciando com instrumentos leves e calmos que remetem à cultura tibetana e que se transformam em coro, quem sabe o canto ou cântico que dá nome a faixa, ao longo do início do clipe. Conforme os textos vão deixando a tela e a narrativa inicia, começa a transição instrumental, apresentando as guitarras, baixo, e bateria consideravelmente mais pesados e encorpados ao som, enquanto que o cântico ganha um tom grave. Ao longo da música são vários os momentos sem muita letra cantada e com mais instrumental pesado com o cântico na voz de Joe acompanhando, se tornando às vezes gutural conforme avança na letra emocional da música.

Nessa dinâmica de alternância entre o cântico indo do leve até o instrumental pesado acaba por ilustrar bem a relação som-imagem intensificada da qual Vernallis (2013) trata em seu trabalho, somando ao elemento da banda como um ato social e histórico segundo o que Napolitano nos permite apontar, se combina na modulação sonora. Através da transição instrumental com elementos mais pesados de guitarra, baixo e bateria, vemos em tela uma representação visual condensada do sofrimento tibetano, criando assim uma dinâmica audiovisual ao longo do videoclipe que dá ênfase aos sentimentos e perpassa a mensagem e intenção política da obra.

A música popular pode nos mostrar os contornos, o fluxo e refluxo, de nossas emoções. Como Suzanne Langer argumentou há muito tempo, uma canção nos permite acompanhar o movimento do sentimento. Uma melodia não é um sentimento em si, mas carrega a forma de um sentimento. Podemos descrever isso de forma mais simples com um modelo neurológico: quando ouvimos música, alguma parte do nosso cérebro reproduz a forma do arco, ou padrão, da música através das células-espelho do cérebro. Mas a música não se vincula a objetos reais no mundo. Então, quando estou ouvindo música, tenho sentimentos, mas suas associações podem ser vagas. Um videoclipe pode direcionar esses sentimentos (Vernallis, 2013, p. 158).<sup>5</sup>

A cada breve inserção do personagem tibetano, que não possui nome, se desenvolvendo nos é apresentada sua localização e temporalidade. Passando desde o Tibete ocupado, já mais afrente em 1965, passando por 1979 em uma região mais ou norte na Índia, até 2021 na mesma localidade, porém posicionado na mesma região cuja paisagem dá início ao clipe, vendo a Cordilheira do Himalaia ao longe com o Tibete aos seus pés.

Acompanhamos nessa breve narrativa um menino, ainda criança, presenciando um assassinato, provavelmente de seu pai, conforme vemos em um segundo momento mais adiante na narrativa de forma extremamente violenta, fria e explícita pelas mãos de um soldado chinês o espancando com um cacetete até a morte. Esse momento é mostrado com um aspecto esfumado passando a representação de se tratar de uma memória, uma lembrança sendo revisitada pelo menino já jovem em seu início da vida adulta, enquanto neste momento musicalmente temos o refrão na voz de Joe cantando de forma intensa “Get Strong”, possibilitando uma leitura que se coloca como um pedido ao menino que presencia aquela violência para aguentar isso e ficar mais forte para seu próprio bem. Enquanto que na cena inicial do menino ainda criança há uma escolha de direção empregada nesta cena, com a presença de cores frias, e cortes breves pontuados conforme a batida da música entre a figura do menino e deste mesmo personagem já adulto com enquadramento semelhante, do personagem olhando adiante com visão estática ao que parece estar pensando sobre aquilo que presenciou e em seu futuro olhando para o vazio empregando um sentido de que essa visão da violência o acompanhou ao longo da vida toda com a memória daquilo que sofreram, algo que nos sensibiliza com a denúncia da desumanização e violência empregados na invasão.

Após o ocorrido inicial da infância do personagem, sua mãe consegue uma forma de contrabandeá-lo para a Índia, onde encontra refúgio em um templo

<sup>5</sup> No idioma original em inglês: Popular music can show us the contours, the ebb and flow, of our emotions. As Suzanne Langer argued long ago, a song allows us to track the movement of sentiment. A tune isn't feeling per se, but it bears the shape of feeling. We might describe this more simply with a neurological model: when we listen to music, some part of our brain matches the shape of music's arc, or pattern, through the brain's mirror cells. But music doesn't pin itself to actual objects in the world. So when I'm listening to music, I have feelings but their attachments can be vague. Music video can direct these sentiments.





budista possivelmente com mais refugiados tibetanos. Inclusive com momento de direção sensibilizada, ao apresentar os pontos de vista sendo em questão dos olhos do menino dentro da caixa.

Essa sequência é construída com a preparação da mãe embrulhando um busto de buda e colocando na mochila do filho e o levando até aqueles que vão conseguir contrabandeá-lo pela fronteira escondido dentro da caixa em questão. Temos aí os cortes de cenas seguidos que apresentam o ponto de vista do menino, sendo posto dentro da caixa, tendo a tampa fechada acima de sua cabeça, sua mãe secando as lágrimas do rosto ao passo que a tampa da traseira do caminhão é levantada para partirem, o chacoalhar da câmera demonstrando o movimento enquanto temos o olhar curioso do menino vendo que se aproximam de uma vistoria por militares chineses que param o transporte para inspecionar a carga.

Nesse momento acompanhamos o olhar do menino tendo de ver o mundo pelas brechas da caixa com poucos feixes de luz adentrando seu interior, vendo apenas pedaços cortados dos locais pelos quais está passando e o rosto de militares chineses que podem acabar o encontrando e talvez ocasionando em um fim trágico como aquele de seu suposto pai. Seguindo esse ponto de vista, igualmente quem assiste é narrativamente e poeticamente colocado nesse lugar e assim gerando um sentimento de confusão e agonia intencionais.

A sequência se encerra após o militar chinês liberar o transporte para seguir viagem e temos um salto temporal do menino da caixa para ele já jovem adulto varrendo o piso do templo budista onde pode se abrigar na Índia depois de sua fuga do Tibete, nos possibilitando ver assim a resistência cultural desse personagem que representa tantos tibetanos que sofreram tal destino ou mesmo outros muito piores.

Ainda, se considerando o aspecto musical presente nesse momento é cabível uma leitura de transição entre medo e esperança ao longo da narrativa, conforme tememos pelo destino do personagem sendo contrabandeado até que temos um alívio ao ver que o mesmo conseguiu se refugiar e o instrumental acompanha esse sentimento com os elementos mais graves e do cântico grave ao longo da tensão e a

presença de aspectos que variam mais levemente com outra parte de canto diretamente que surgem como um respiro de esperança ao final desse trecho.

Tal momento de violência posto ao longo dessa cena toda encarna aquilo que aponta Sémelin em sua obra quando aborda a relação do ódio destinado àqueles vistos como “outros” dentro desse processo desumanizador presente no cerne do genocídio. Quando fala acerca de uma

“transmutação” da angústia latente em medo concentrado em uma “figura” hostil, desenvolve-se o ódio contra esse “Outro” maligno. [...] No final das contas, o resultado lógico e formidável dessa dinâmica - da ansiedade ao ódio - inevitavelmente equivale a fazer surgir em uma sociedade o desejo de destruir o que é designado como a causa do medo. (Sémelin, 2009, p. 25).



**Figura 2.** Ponto de vista a partir da caixa. Fonte: GOJIRA. The Chant. YouTube, 30 abr. 2021. Captura de tela do vídeo ‘The Chant’. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EkRrend3sIw>. Acesso em: 15 ago. 2025.

Conforme argumento que Jacques Sémelin aponta em sua obra *Purificar e Destruir* ao tratar de questões relacionadas aos aspectos de diferentes tipos de genocídios que ocorreram ao longo da História, nisso se vê uma estratégia do poderio do Estado que pratica o genocídio, onde “[...] o massacre provém sobretudo de uma operação de espírito: uma forma de ver um “Outro”, de estigmatizá-lo, de rebaixá-lo, de aniquilá-lo antes mesmo de matá-lo.” (Sémelin, 2009, p. 21). Através do que se pode ver, nas ações de tibetanos representadas no clipe, como desumanizadas de fato, no caso com uma criança tendo de ser transportada dentro de uma caixa pela fronteira vigiada por



militares, para que possa ter sua liberdade cultural e religiosa em outro lugar que não o seu lar, sob a ameaça constante da morte caso ficasse de onde foi forçada a deixar, assim como se vê o destino de seu pai representando tantos outros tibetanos que tiveram o mesmo fim opressor.

O tempo vai passando e se vê que ao longo do desenvolvimento e crescimento do personagem, ele nunca esquece de sua casa e de onde deixou sua mãe, cuja qual carrega sempre simbolicamente através de um busto de Buda ganhado por ela na despedida quando foi enviado a se refugiar fora do Tibete. O elemento religioso da figura do Buda significa ao mesmo tempo a religião budista, cerne cultural e identitário tibetano, assim como o laço familiar e geracional que o menino mantém apenas por esse vínculo de memória, além de simbolicamente representar o próprio Tibete, através do anseio do personagem em um dia ter a liberdade de poder retornar ao seu lar de onde teve de fugir décadas antes.



**Figura 3.** Busto de Buda nas mãos do personagem. Fonte: GOJIRA. The Chant. YouTube, 30 abr. 2021. Captura de tela do vídeo 'The Chant'. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EkRrend3sIw>. Acesso em: 15 ago. 2025.

Trazendo novamente as interpretações a partir de Sémelin, é cabível constatar que são diversas questões acumuladas que geram um acontecimento tal qual o genocídio apresentado aqui. Neste caso um acúmulo de fatores, dentre os quais os principais veem a ser as tensões étnicas e religiosas entre chineses e tibetanos, assim como o valor e importância econômicos em explorar a reserva mineral presente no Tibete, além da significativa relevância geopolítica em dominar a região pensando o uso para posicionamento de armamentos militares de longo alcance.

Pode-se então pensar que o processo que leva ao massacre resulta não de uma dessas chamadas "causas", mas sim de sua acumulação. A intuição não está errada. Porque, muitas vezes, podemos observar em um país que conheceu tais eventos uma situação econômica desastrosa, grandes desigualdades sociais, uma tendência à superpopulação ou um influxo de imigrantes percebidos como estrangeiros, tensões étnicas ou religiosas, etc. No entanto, essa conjunção de causas "objetivas" ainda está longe de levar inevitavelmente ao massacre. É, evidentemente, uma situação favorável ao desenvolvimento da violência contra tal e tal grupo, contra a qual preconceitos negativos, mesmo atitudes racistas, poderiam existir (Sémelin, 2009, p. 23).

Através dessa sensível e tocante narrativa, a banda *Gojira* foi capaz de espalhar e conscientizar um enorme público, de no mínimo mais de 4 milhões de pessoas segundo as visualizações do clipe no canal oficial da banda. Produção cultural e política esta que sem sombra de dúvidas atingiu pessoas que já se compadeciam da séria situação no Tibete desde a década de 1940 e muito provavelmente outras que não faziam nem ideia da existência desse genocídio cultural até terem contato com essa história por meio da produção artística militante e politicamente ativa da banda. Em conformidade com o que afirma Napolitano ao comentar sobre o "artista-intelectual", sendo neste caso tanto Gojira enquanto banda, quanto Joe Duplantier em si, atores intelectuais na sociedade.

Portanto, ao discutirmos "arte engajada", estaremos tangenciando categorias correlatas como o papel do intelectual e do "artista-intelectual" (ou seja, aquele que produz uma reflexão sobre a sua poética), bem como a relação entre linguagem artística e valores políticos (Napolitano, 2011, p. 26).

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita ter se feito nítida aqui a relação de como se dá na produção cultural da banda *Gojira*, no videoclipe e letra da música *The Chant*, lançada em 2021, a dita representação do genocídio cultural ocorrido no Tibete a partir de 1949 com a invasão chinesa.



[...] a música tem sido, ao menos em boa parte do século XX, a tradutora dos nossos dilemas nacionais e veículo de nossas utopias sociais. Para completar, ela conseguiu, ao menos nos últimos quarenta anos, atingir um grau de reconhecimento cultural que encontra poucos paralelos no mundo ocidental (Napolitano, 2002, p. 8).

Se prova extremamente rica a fonte de pesquisa no campo da música, a partir do viés da historiografia para se analisar e debruçar sobre elementos intrínsecos à produção ou a narrativa apresentada nestas obras culturais. No caso aqui específico, da música popular do gênero do rock, com foco no subgênero do metal, indiscutivelmente politizados e como se pode apurar, militantes e intelectuais como no caso de *Gojira*.

Sendo assim, não há dúvidas de como o documento artístico-cultural é um documento histórico como qualquer outro, sendo parte de uma experiência histórica subjetiva e envolto em diversas aproximações de indivíduos para com grupos sociais e as obras de arte em questão (Coelho, 1999 *apud* Napolitano, 2002, p. 32). Ou como defende Moraes, a música popular pode ser encarada como uma rica fonte para se compreender certas realidades da cultura popular, além de desvendar a história de setores da sociedade pouco lembrados pela historiografia (2000, p. 2). Como foi possível de se explanar brevemente ser o caso da temática aqui levantada e tratada.

Desta forma, ao exporem suas ideias no mundo em que vivem, as canções dialogam entre as várias falas encontradas nos diferentes meios de interação social e cultural. Ao mesmo tempo, realizam a um exercício que intercala discursos e subjetividades, interagindo na construção de ideias e conceitos (Sousa, 2007, p. 4).

Enfim, esse pesquisador que vos escreve esperançosamente considera que cada vez mais surjam pesquisas e trabalhos acerca das questões políticas e historiográficas intrínsecas às produções culturais, sejam elas quais forem, da música ao cinema, dos jogos às histórias em quadrinhos. Pois são tão infundáveis as problemáticas presentes nessas fontes culturais e históricas, que não podem ser deixadas de lado dentro da escrita acadêmica.

## REFERÊNCIAS

FERREIRA, Ana Paula Lopes. **Dossiê Tibete**: análise dos conflitos sino-tibetanos. In: Conjuntura Global. UFPR: Curitiba, 2013. p. 64-68.

FERREIRA, José Ângelo Almeida; SANTOS, Alessandra de Sousa; SOUSA, Francisca Angêla de Oliveira. **Análise do discurso de Pêcheux**: a formação discursiva em músicas do estilo heavy/thrash metal no contexto indígena amazônico. In: Revista Philologus, ano 27, n. 81. CiFEFiL: Rio de Janeiro, 2021. p. 591-603.

FREE TIBET. **Free Tibet**. Londres: Free Tibet. Disponível em: <https://freetibet.org>. Acesso em: 10 out. 2025.

GOJIRA. **The Chant**. YouTube, 30 abr. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EkRrend3sIw>. Acesso em: 15 ago. 2025.

GOLDSTEIN, Melvyn C. **A History of Modern Tibet, 1913-1951**: The Demise of the Lamaist State. Berkeley: University of California Press, 1991.

LEMKIN, Raphael. **Genocide**. In: Axis Rule in Occupied Europe: Laws of Occupation, Analysis of Government, Proposals for Redress. Washington, D.C.: Carnegie Endowment for International Peace, Division of International Law, 1944. p. 79-95.

MORAES, José Geraldo Vinci de. **História e música**: canção popular e conhecimento histórico. In: Revista Brasileira de História, v. 20, nº 39. ANPUH: São Paulo, 2000. p. 203-221.

NAPOLITANO, Marcos. **A relação entre arte e política**: uma introdução teórico-metodológica. In: Temáticas, v. 19. UNICAMP: Campinas, 2011. p. 25-56.

NAPOLITANO, Marcos. **História e música**: história cultural da música popular. Autêntica: Belo Horizonte, 2002. 120 p.



OLYMPICS. **Gojira ganha Grammy e se apresenta na cerimônia de abertura de Paris 2024.** Disponível em: <https://www.olympics.com/pt/noticias/gojira-ganha-grammy-apresentacao-cerimonia-de-abertura-paris-2024>. Acesso em: 10 out. 2025.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Convention on the Prevention and Punishment of the Crime of Genocide.** Nova Iorque: United Nations, 1948. Disponível em: [https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/atrocities-crimes/Doc.1\\_Convention%20on%20the%20Prevention%20and%20Punishment%20of%20the%20Crime%20of%20Genocide.pdf](https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/atrocities-crimes/Doc.1_Convention%20on%20the%20Prevention%20and%20Punishment%20of%20the%20Crime%20of%20Genocide.pdf). Acesso em: 31 out. 2025.

PALAZZO-ALMEIDA, Carmen Lícia. **O domínio chinês sobre o Tibet.** In: Revista Brasileira de Política Internacional. v. 43. n. 1. UNB: Distrito Federal, 2000. p. 170-172.

SANTOS, Julia Caligiorne. **Unificação nacional e os processos de homogeneização cultural: o caso do Tibete sob a luz do direito internacional.** In: Revista Eletrônica de Direito Internacional. v. 13. CEUB: Distrito Federal, 2014. p. 1-32.

SÉMELIN, Jacques. **Purificar e destruir: usos políticos dos massacres e dos genocídios.** Bertrand Brasil: Rio de Janeiro, 2009. 546 p.

SHAKYA, Tsering. **The Dragon in the Land of Snows: A History of Modern Tibet Since 1947.** New York: Columbia University Press, 1999.

SOUSA, Rainer Gonçalves. **Rock, uma trajetória entre história e música.** In: XXIV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 24., 2007. São Leopoldo. Anais [...]. 2007. p. 1-9.

SILVA, Raniery Bezerra da. O tema das sensibilidades na produção historiográfica contemporânea. In: VI SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA CULTURAL, ESCRITAS DA HISTÓRIA: VER – SENTIR – NARRAR, 6., 2012. Teresina. Anais [...] Uberlândia: GT Nacional de História Cultural, 2012. p. 1-10.

TUTTLE, Gray; SCHAEFFER, Kurtis R. **The Tibetan History Reader.** New York: Columbia University Press, 2013.

VERNALLIS, Carol. **Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema.** Oxford: Oxford University Press, 2013.

VIEIRA, Gustavo José Correia. **Breves notas sobre a concepção de Etnocídio a seu contexto como violação de Direitos Humanos.** In: Lex Humana, v. 3, n. 1, 2011, p. 36.

WIEDEMANN, Jacqueline Pereira. **Tibet: um país sob o jugo da opressão.** 2002. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em História) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2002.

## Como citar este artigo:

SOUZA, Gabriel Lacerda de. O Retrato do Genocídio Cultural em The Chant de Gojira: O flagelo do Tibete. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.7, n.11, jan-dez. 2025.





### Carlos Felipe da Silva Reis

Pós-graduado em Educação Especial e Inovação Tecnológica pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Especialista em Ensino de Biologia e em Educação a Distância, ambas pelo Instituto Pedagógico Brasileiro/Grupo FAMART. Atua como professor II de Ciências na Secretaria de Educação Municipal de Paraíba do Sul.

E-mail: cfelipereis@ufrj.br

### Fábio Ortiz Goulart

Doutorando em Educação em Ciências pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG) e professor colaborador no curso de licenciatura em Física (EaD) na FURG.

E-mail: fabioortiz@furg.br

### Evelym Ferreira Machado

Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Unicesumar. Possui pós-graduação (especialização) em Botânica e Zoologia pela Faculdade Metropolitana. Atualmente é residente no Programa de Residência em Educação do município de Paty do Alferes.

E-mail: machadoevelym@gmail.com

Submissão: 27/10/2025

Revisão: 29/12/2025

Aprovação: 10/01/2026

Publicação: 14/02/2026

# FLOWERS AND POKÉMON: a comparative analysis of the morphology of flowers and characters from the Pokémon franchise and their use in botany teaching

## ABSTRACT:

*This article aims to provide a botanical survey of the different species of higher plants that feature floral structures represented in the Pokémon video game franchise, with the intention of enhancing botanical education. To achieve this, we sought pokémon whose characteristics could be identified as plants and observed the artistic presence of a flower or floral structures in their design. We considered morphological, physiological, and ecological features of the characters, in order to relate them to real-world plant species. In total, we identified 20 pokémon at the botanical order, family, and genus levels. We conclude the text by suggesting that the use of mass media can complement botanical education, making the learning of concepts of anatomical and physiology of plants more dynamic and relatable to students' experiences.*

**Keywords:** Angiosperms; Cultural botany, Botany teaching; Flowers.



## 1. INTRODUÇÃO

As plantas são seres vivos fascinantes e importantes para a vida como conhecemos em nosso planeta. Estes seres intrigantes estão em quase todos os ecossistemas terrestres e sua influência é vista inclusive na cultura. A música, a cultura de massa, a arte e a literatura, por exemplo, se apropriam das plantas para significar aspectos culturais das diferentes sociedades, como podemos exemplificar, na música *Rosas*, da artista Ana Carolina, que cita as plantas da gênero *Rosa L.*<sup>1</sup> da família Rosaceae Juss. (Rosales). Poderíamos citar uma infinidade de outras obras artísticas que remetem ao uso das plantas, e em especial as flores, consideradas popularmente a parte visual mais atraente destes organismos. Sua popularidade atinge até o mundo pop e *geek*, como por exemplo, o pokémon Roselia, que não só pelo nome, mas como sua forma tem influência de plantas do gênero *Rosa*.

Na franquia multimídia japonesa *Pokémon*<sup>2</sup> há diversas formas de espécies fictícias. Conhecidas como pokémon, estes organismos eletrônicos são divididos em tipos - grama, venenoso, pedra, dragão, noturno, fada, voador, normal, terrestre, elétrico, aquático, lutador, fantasma, gelo, fogo, psíquico, metal e inseto (Mendes et al, 2016, Goulart, 2019). Cada tipo possui habilidades diferentes os distinguem, e seus designs geralmente são inspirados em objetos, animais, plantas, fungos, mitos etc, que tradicionalmente têm vinculação direta entre o tipo e o que está sendo representado no design. Por exemplo, o tipo grama/planta logicamente é inspirado em plantas do mundo real, englobando diversos grupos taxonômicos da flora do planeta.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o documento normativo que traz em seu texto a definição de um conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens estabelecidas como essenciais para todas as redes de ensinos do Brasil, públicas e particulares. Sendo referência obrigatória para elaboração dos currículos escolares e propostas

pedagógicas para o ensino básico, onde os alunos devem desenvolver ao longo de todas as etapas e modalidades do ensino básico (Brasil, 2022).

Situada no contexto amplo de políticas públicas voltadas para o âmbito educacional, trazendo definições de que se deve ensinar e aprender na educação básica, a BNCC busca estar em conformidade com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996). Estabelecendo conhecimentos, competências e habilidades que se espera que os estudantes adquiram durante todo o período em que estiverem na escola. Tais conhecimentos, orientados por princípios éticos, políticos e estéticos traçados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, soma-se aos propósitos que orientam a educação brasileira para formação humana e integral na busca pela construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva (Brasil, 2022).

Para Young (2013 *apud* Freitas et al, 2021) o currículo tem um propósito além de transmitir conhecimento, mas dentro das sociedades modernas é o de habilitar as próximas gerações a construir um novo conhecimento sobre o pré-existente. Desta forma o currículo deve dar aos alunos da educação básica o “poder do conhecimento” e habilitá-lo para mudar o mundo, entender o mundo em toda sua complexidade, interpretá-lo e controlá-lo, assim tornando o conhecimento poderoso para o estudante (Young, 2013 *apud* Freitas et al, 2021).

Contudo, apesar de a BNCC ser o currículo norteador obrigatório para todo ensino, sua implicação é estudada e criticada por pesquisadores de área de educação e professores (Franco & Munford, 2018; Filipe et al, 2021. Freitas et al, 2021). Desta forma, o conjunto de aprendizagens essenciais e indispensáveis, referido no texto da BNCC, além de todo o seu conteúdo, contempla uma ideia que visa disponibilizar à classe trabalhadora o mínimo necessário de conhecimento, delimitando um rol de aprendizagens, e restringindo o direito ao conhecimento em sua globalidade, apresentando uma visão da educação como serviço a

<sup>1</sup> Neste texto será utilizado a nomenclatura para plantas adotada pelo International Plant Names Index (IPNI, 2023).

<sup>2</sup> O nome será grafado da seguinte maneira: Pokémon (em itálico e inicial maiúscula, quando se referir à franquia) e pokémon (sem itálico e em inicial minúscula, quando se referir às espécies da franquia).



ser oferecido pelo estado em níveis de suficiência e não de excelência (Filipe *et al*, 2021).

A compreensão sobre “o que deve ser ensinado”, “o quanto deve ser ensinado” e a forma como deve se dar o Ensino é influenciada pelos contextos sociais e históricos, dando materialidade à função social da escola, sempre em disputa entre as classes fundamentais, constituindo um campo de conflito pela hegemonia sobre o conhecimento e sobre a própria sociedade. Embora a BNCC proclame os princípios da objetividade, da justiça distributiva, dos direitos de aprendizagem e da democracia, a busca pela qualidade educacional se fundamenta no eficientismo, que reduz o direito à Educação à concessão de serviços educacionais em suas dimensões prático-instrutivas, vinculando a qualidade aos resultados das avaliações externas. O processo educativo imposto na BNCC visa à aquisição de competências e habilidades, impõe uma relação entre currículo e avaliação por resultados e se alinha às políticas educacionais neoliberais em que a Educação se reduz a direitos de aprendizagem mínimos, oferta de serviços educacionais básicos pelo Estado e estimulação para que os indivíduos busquem a autoescolarização, uma contradição em termos (Filipe *et al*, 2021).

No que tange o ensino de ciência, Franco & Munford (2018) abordam que a BNCC enfatiza conceitos do campo do conhecimento científico, mas não favorece a articulação entre os diferentes elementos que constituem a construção da ciência, refletindo uma visão equivocada de ensino-aprendizagem que não é coerente com as discussões atuais do campo de educação em ciências (Franco & Munford, 2018). Desta forma é necessário que professores, educadores e pesquisadores em educação ampliem e apresentem análises e argumentos que dão força ao debate sobre a ideia de que BNCC “não está pronta” (Franco & Munford, 2018).

Dentro do ensino de ciências se encontra o ensino de botânica, que na BNCC, a abordagem de seu conteúdo é escassa e quase inexistente (Freitas *et al*, 2021). A BNCC é construída a partir de 10 competências que devem ser trabalhadas em todas as disciplinas escolares visando uma formação integral do sujeito aluno, tendo uma abordagem interdisciplinar das Ciências. Desta forma não há uma sequência exclusiva para cada conteúdo, tampouco para a botânica (Freitas *et*

*al*, 2021). Os conteúdos voltados para as plantas no documento são retratados no ensino fundamental I, no segundo ano, e depois, no fundamental II no oitavo ano, não tendo em nenhuma outra série referência ao ensino do reino vegetal (Freitas *et al*, 2021), restringindo o ensino de botânica a poucos anos escolares, reduzindo os saberes necessários no fundamental.

Já no ensino médio, as palavras voltadas ao ensino de botânica não são sequer citadas (Freitas *et al*, 2021), se mostrando um agravante para o ensino desta ciência e também para o ensino de biologia como um todo, que se torna incompleto e raso sem o conhecimento botânico. Segundo Freitas e colaboradores (2021), em dezembro de 2019, o Ministério da Educação (MEC) publicou as novas “Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica” e instituiu a “Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores”, e a partir destas novas diretrizes a formação dos professores deve ser voltada ao que preconiza a BNCC, que, como já mencionado, perpetua o desconhecimento da botânica. Assim estimulando a ignorância a respeito do reino vegetal, indo na contramão da própria construção do currículo escolar, cujo um dos objetivos é formar cidadãos críticos e pensantes sobre a realidade que os cerca.

O que é criticado por Filipe e colaboradores (2021) em relação à BNCC é que ela está vinculada a um ensino calcado no Neoliberalismo e ao Capitalismo, entregando um ensino minimalista e pouco aprofundado, a fim de formar cidadãos resilientes e colaborativos para uma mão de obra barata e alienada e não seres globais e íntegros, cuja capacidade crítica seja estimulada.

As proposições da BNCC articulam-se organicamente como estratégias de reprodução do modo de produção capitalista, buscando atender à demanda da força de trabalho polivalente, multifuncional, resiliente e colaborativa no processo de expropriação de mais-valia, ao mesmo tempo em que se institui como dispositivo legal para o controle sobre o que o professor ensina, a partir de teorizações superadas e criticadas nas décadas precedentes, pelo seu caráter restritivo e empobrecedor da formação humana das funções psíquicas por meio da Educação escolar. Devido





à objetividade das disputas interclassistas e à subjetividade envolvida nas escolhas sobre o que se ensina e se aprende, no limite, o controle se revela intangível (Filipe *et al*, 2021).

Ao nos debruçarmos sobre este breve contexto em relação ao ensino de botânica na educação, nos propomos a pensar em estratégias que poderiam ser úteis e sanar a falta do conhecimento botânico existente na BNCC. Mediante a isso buscou-se realizar um levantamento de personagens que têm a presença da flor em sua morfologia, relacionando-os com exemplares botânicos reais que inspiraram os organismos fictícios existentes na franquia *Pokémon*. Assim, nos propusemos a realizar uma breve análise das espécies fictícias existentes nos jogos e anime da franquia *Pokémon*, para pensarmos nas possibilidades pedagógicas do uso destes personagens.

## 2. POKÉMON E BIODIVERSIDADE

Abiodiversidade está relacionada com a diversidade de espécies, de genes, de populações. Se trata do estudo da riqueza e variedade dos seres vivos, e cada vez mais vem sendo estudada. Essa riqueza é de suma importância para o equilíbrio ecológico dos biomas e ecossistemas, como também para a economia. Tendo a educação uma parte importante no processo de preservação, servindo de base para políticas de conservação da biodiversidade, e a educação ambiental agindo como um instrumento fundamental para diminuição de perturbações antrópicas no ambiente natural (Rangel *et al*, 2020).

Para potencializar o ensino, o uso do lúdico vem ganhando espaço dentro das salas de aulas e na divulgação científica. As franquias de mídia vêm sendo apontadas como ferramentas auxiliares para o ensino e aprendizagem, e *Pokémon* tem sido levantada como uma ferramenta potente para o ensino de ciências, tanto por sua popularidade entre jovens e adultos, quanto pela sua complexidade, riqueza e diversidade de personagens, ou seja, por sua biodiversidade de espécies fictícias (Lopes & Oliveira, 2019; Santos & Meneses, 2019; Rangel *et al*, 2020; Sarges & Marinho, 2022).

*Pokémon* conta com uma gama de representações

de criaturas fictícias que, segundo alguns autores, são baseadas em diversos grupos de seres vivos, tais como peixes (Mendes *et al*, 2016), aves (Graça *et al*, 2020; Rangel *et al*, 2020), moluscos (Alexandre & Ribeiro-da-Silva, 2016), artrópodes (Prado & Almeida, 2017), insetos (Kittel, 2018), fungos (Goulart, 2019) e plantas (Goulart, 2020; Sarges & Marinho, 2022). Além de retratar espécies viventes, a franquia também aborda organismos extintos, como alguns equinodermos, répteis e artrópodes (Hormanseder *et al*, 2019), servindo também como um facilitador do ensino de paleontologia.

Outros autores, como Lima Filho e colaboradores (2022), buscaram problematizar o ensino de ciências biológicas a partir de trabalhos publicados em revistas e que tratavam sobre o uso da franquia no ensino de biologia. Os autores realizaram um levantamento desses trabalhos, e argumentaram que tais produções podem ser problematizadas e serem úteis na aplicação no processo de ensino-aprendizagem nas diversas áreas das ciências biológicas. Assim observamos que a franquia e seus personagens, para além de constituírem uma forma de produto de massa, podem contribuir com a aprendizagem de estudantes de maneira lúdica, colocando em sala de aula um artefato que é de conhecimento de grande parte dos estudantes.

Após as discussões sobre o ensino de botânica, a BNCC e a biodiversidade fictícia da franquia, passamos a olhar as representações de organismos vegetais presentes em tal artefato. De forma a não nos estendermos, os critérios escolhidos estão relacionados à morfologia externa dos pokémon do tipo grama/planta, sendo o principal a presença visível de órgãos reprodutivos das plantas superiores, ou seja, as flores.

Como forma de inclusão no levantamento, foram considerados somente aqueles personagens que apresentam elementos distinguíveis da morfologia vegetal, excluindo aqueles personagens que são híbridos entre plantas e outros organismos. Ressaltamos que a grande totalidade dos pokémon apresentam características que se assemelham a animais, como olhos, bocas e narizes, assim relativizamos essas características, por entendê-las que ao retirá-las da iconografia destes personagens, estaríamos diante de representações figurativas de plantas comuns. A



partir deste recorte, passamos a realizar um breve estudo comparativo, onde atentamos o olhar para as características morfológicas dos órgãos reprodutivos dos personagens e de plantas reais.

### 3. FLORES EM POKÉMON

Ao seguirmos a metodologia proposta, pudemos identificar um total de 7 (sete) ordens, 7 (sete) famílias e 10 (dez) gêneros botânicos. A maioria representa a planta em si, enquanto outros combinam animais e plantas como um organismo fictício híbrido. Estes últimos não estão contemplados em nosso levantamento por entendermos que seu apelo visual estético está sobre a parte animal e não a vegetal, e o foco do presente texto é colocar em ênfase as plantas. Assim, temos no Quadro 1, uma lista com os pokémon que apresentam as características que se enquadram em nossos critérios de avaliação.

| Pokémon                      | Ordem          | Família       | Gênero              | Elementos botânicos      |
|------------------------------|----------------|---------------|---------------------|--------------------------|
| Gloom, Vileplume e Bellossom | Malpighiales   | Rafflesiaceae | <i>Rafflesia</i>    | Folhas e flor            |
| Hoppip, Skiploom e Jumpluff  | Asterales      | Asteraceae    | <i>Taraxacum</i>    | folha e fruto flor       |
| Sunkern e Sunflora           | Asterales      | Asteraceae    | <i>Helianthus</i>   | fruto, folha e flor      |
| Cacnea                       | Caryophyllales | Cactaceae     | <i>Echinocactus</i> | flor, caule e folhas     |
| Budew, Roselia e Roserade    | Rosales        | Rosaceae      | <i>Rosa</i>         | flor                     |
| Cherubi e Cherrim            | Rosales        | Rosaceae      | <i>Prunus</i>       | fruto e flor             |
| Petilil e Lilligant          | Liliales       | Liliaceae     | <i>Lilium</i>       | flor caule, raiz e folha |
| Maractus                     | Caryophyllales | Cactaceae     | <i>Opuntia</i>      | caule, folhas e flores   |
| Florges                      | Asparagales    | Asparagaceae  | <i>Hyacinthus</i>   | folha e flor             |
| Gossifleur e Eldegoss        | Malvales       | Malvaceae     | <i>Gossypium</i>    | flor                     |

Quadro 1. Pokémon grama com órgãos florais.

Fonte: Elaborado pelos autores.

#### 3.1 Gloom, Vileplume e Bellossom

Gloom, Vileplume e Bellossom (Figura 1), são pokémon que apresentam uma morfologia peculiar, eles são bípedes, associados a uma flor que morfologicamente se assemelha ao gênero das plantas parasitas do gênero *Rafflesia* R.Br. (Malpighiales: Rafflesiaceae). Para colaborar com essa hipótese, a partir de um olhar botânico, podemos associar os pés e mãos destes pokémon com as células filamentosas desta planta parasita, pois o gênero *Rafflesia* não possui caule e nem folhas, mas apresenta células filiformes que ficam emaranhadas abaixo da casca de trepadeiras do gênero *Tetrastigma* (Miq.) Planch. (Vitales: Vitaceae). O

corpo do pokémon pode ser comparado à coluna central da flor que sustenta a planta.

Levando uma vida parasitária, após reter e assimilar os nutrientes, plantas do gênero *Rafflesia* desenvolvem botões florais esféricos, e essa estrutura pode ser similar à do pokémon Gloom (Figura 1a). Os brotos florais emergem da casca do hospedeiro e ao se desenvolverem dão origem à uma flor carnosa de grande porte, que apresenta cinco pétalas de cor vermelha e forte odor de carne em putrefação. As manchas presentes no pokémon e na planta também são bem semelhantes. Estas características podem ser visualizadas no pokémon Vileplume (Figura 1b), que possui uma flor de cinco pétalas e cor vermelha. Estes pokémon também liberam um odor fétido que é ‘forte o suficiente para fazer o adversário desmaiar, mas também pode servir para atrair outros pokémon, que servirão de alimento. Podemos entender Bellossom (Figura 1c) como a estrutura da planta hospedeira, a *Tetrastigma*, sendo suas folhas as "saías" de Bellossom. O corpo do pokémon pode ser associado ao caule da *Tetrastigma* de onde emergem duas flores de *Rafflesia* que se localizam sobre a cabeça do personagem. Além das referências botânicas, Bellossom também compartilha elementos iconográficos com dançarinas de hula, uma dança tradicional de povos do Havaí (Bulbapedia, 2023).



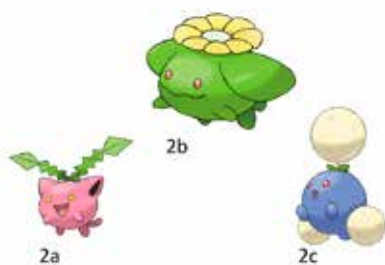
Figura 1. Gloom (1a), Vileplume (1b) e Bellossom (1c). Fonte: Bulbapedia (2023).

#### 3.2 Hoppip, Skiploom e Jumpluff

Hoppip, Skiploom e Jumpluff são três pokémon que correspondem ao desenvolvimento do “dente-de-leão”, *Taraxacum officinale* F.H.Wigg (Asterales: Asteraceae). Hoppip (Figura 2a) apresenta duas folhas dentadas de coloração verde, correspondendo às folhas de algumas espécies da família Asteraceae, como o dente-de-leão.



As Asteraceae são em sua maioria ervas com folhas simples, dentadas, lobadas ou cortadas, pinatissectas, apresentando formas variadas sem estípulas. Skiploom (Figura 2b) carrega uma flor de cor amarela no topo de sua cabeça, que pode corresponder à estrutura reprodutiva de *T. officinale*, tratando-se, portanto, de uma inflorescência do tipo capítulo, que contém pequenas flores divididas entre flores do raio e flores do disco. Jumpluff (Figura 2c) é a representação do que seria o fruto tipo “aquênio” desta planta, possuindo uma estrutura com tricomas similares a pelos finos e que servem para flutuar e se espalhar através do ar. As folhas presentes em Hoppip apresentam morfologia semelhante às de *T. officinale* que são pinatipartidas ou lobadas (Souza, Flores & Lorenzi, 2013).



**Figura 2.** Hoppip (2a), Skiploom (2b) e Jumpluff (2c). Fonte: Bulbapedia (2023).

### 3.3 Sunkern e Sunflora

Sunkern e Sunflora são representações do girassol, *Helianthus annuus* L. (Asterales: Asteraceae). Sunkern (Figura 3a) representa o fruto tipo aquênio do girassol, que é um fruto seco, popularmente confundido com a semente desta planta. Estes pokémon provavelmente fazem referência ao processo de germinação do girassol, dentro do fruto aquênio existe uma semente que em condições ideais pode germinar. Apesar do Sunkern apresentar duas folhas que podem ser os cotilédones, não apresenta estrutura de raiz, porque a germinação se dá início com o surgimento da radícula que vai dar origem à raiz. A inflorescência do girassol é em capítulo e está dividida em brácteas, receptáculo, disco e raio. No raio, que é a porção da inflorescência que se encontra rodando o disco, há a presença de pétalas grandes e amarelas, às quais são inférteis. No centro do disco, estão as flores férteis, que são pequenas

e têm formato de sino. Tal qual o girassol, Sunflora apresenta flores no raio, porém, diferentemente da planta real, não possui flores no disco, em seu lugar há a presença de um rosto sorridente, tornando o pokémon simpático ao telespectador.



**Figura 3.** Sunkern (3a) e Sunflora (3b).  
Fonte: Bulbapedia (2023).

### 3.4 Cacnea

De acordo com Goulart (2020), Cacnea (Figura 4) tem inspiração em cactos do gênero *Echinocactus* Link & Otto (Caryophyllales: Cactaceae), devido ao seu corpo arredondado flores amarelas, compartilhando dessa maneira características com a espécie *Echinocactus platyacanthus* Link & Otto, nativa do México. A flor de Cacnea só abre uma vez por ano, enquanto as de *E. platyacanthus* está presente em grande parte do ano, ambas possuem formato de sino e emergem do ápice da planta (Jiménez-Sierra et al., 2019).



**Figura 4.** Cacnea. Fonte: Bulbapedia (2023).

### 3.5 Budew, Roselia e Roserade

Budew é representação de um botão floral - que em botânica são gemas florais - das famosas flores do gênero *Rosa* L. (Rosales: Rosaceae). Podemos notar que Budew (Figura 5a) representa as sépalas ainda unidas, caracterizando um botão floral, no qual as que permanecem desta forma até que a flor desabroche, conferindo proteção à estrutura floral. Já os outros dois pokémon representam as flores da roseira já desabrochadas, apresentando-se como flores vistosas,





de cor vibrante. As flores deste grupo são completas e de tamanho variado, podem aparecer em pequenos cachos, mas são mais frequentemente isoladas. Roselia (Figura 5b) ainda apresenta folhas verdes, e as rosas possuem folhas simples ou compostas, apresentam pecíolo, são folhas alternadas e serradas, neste pokémon sobre sua cabeça representam estruturas que lembram os acúleos comuns neste gênero de plantas que são projeções da epiderme, voltadas para proteção, e que muitas vezes são confundidas com espinhos. Roserade (Figura 5c) apresenta-se como um conjunto de rosas de três cores distintas: azul, vermelha e branca, não possui acúleos e sua capa a estrutura abaixo de sua cabeça lembram folhas e sépalas, respectivamente. Esse pokémon pode ser relacionado com uma representação de um buquê de rosas.



**Figura 5.** Budew (5a), Roselia (5b) e Roserade (5c).  
Fonte: Bulbapedia (2023).

### 3.6 Cherubi e Cherrim

Cherubi e Cherrim são representantes do gênero *Prunus L.* (Rosales: Rosaceae), inspirados nas cerejeiras, plantas muito apreciadas no Japão sendo conhecidas em japonês como “sakura”, e está presente em inúmeras obras geek como animes e jogos. Cherubi (Figura 6a) é inspirado no fruto das cerejeiras. As cerejas são frutos simples do tipo baga, redondos e de coloração vermelha, assim como representado pelo personagem. Cherrim (Figuras 5b-c) é o pokémon que representa a flor da cerejeira, que assim como nas rosas, possui flores exuberantes, pentâmeras, com uma formação axilar, são solitárias, mas se apresenta em cachos, panículas, pleiocásios ou cimosas, geralmente unissexuadas, actinomorfas, diclamídeas, pentâmeras. Cherrim Overcast Form (Figura 6b) se assemelha às gemas florais antes de desabrochar (Souza, Henri & Lorenzi, 2013), enquanto que Cherrim Sunshine Form (Figura 6c) corresponde as flores já desabrochadas,

podemos perceber que possui 5 pétalas cor-de-rosa que fica em torno do pokémon, seu rosto parece uma mistura entre gineceu e androceu da planta, pois as cerejeiras possuem estames muitas vezes com anteras da cor vermelha e carpelos amarelos, assim o rosto do pokémon possui uma cor amarela com esferas vermelhas.



**Figura 6.** Cherubi (6a) e Cherrim Overcast Form (6b) e Sunshine Form (6c). Fonte: Bulbapedia (2023).

### 3.7 Petilil e Lilligant

Petilil (Figura 7a) se assemelha a plantas do gênero *Lilium L.* (Liliales: Liliaceae) - comumente denominadas de lírios - em sua fase de desenvolvimento, apresentando uma estrutura que se assemelha a um caule do tipo bulbo (corpo globular) e folhas pequenas e lanceoladas na região da cabeça e pés que são similares a raízes (Reis, 2022). O pokémon Lilligant (Figura 7b) faz referência às flores dos lírios, com um corpo verde e sobre sua cabeça uma bela flor laranja. As flores deste grupo possuem características muito marcantes. As flores são solitárias, vistosas e perfumadas. Estas características podem ser observadas no pokémon, que também apresenta uma elegância e um perfume característico. Além disso, também é possível notar a presença de algo similar a uma coroa, que pode ser relacionado ao androceu composto por estames livres entre si, com anteras sendo representadas por estruturas circulares e de cor laranja escuro (Souza, Henri & Lorenzi, 2013).



**Figura 7.** Petilil (7a) e Lilligant (7b).  
Fonte: Bulbapedia (2023).





### 3.8 Maractus

Maractus (Figura 8) é um pokémon inspirado em um cacto com flores. Sua aparência e habilidades são semelhantes às de uma planta do gênero *Opuntia* (L.) Mill. (Caryophyllales: Cactaceae). *Opuntia* é um gênero de plantas suculentas que inclui muitas espécies de cactos, essas plantas possuem hastes achatadas, com folhas reduzidas transformadas em espinhos, e flores coloridas (Azevedo et al, 2013). Da mesma forma, Maractus possui um corpo espinhoso e achatado, com flores coloridas na parte superior. Seus espinhos se assemelham às folhas reduzidas em forma de espinhos. Além disso, Maractus é capaz de se mover de maneira semelhante à dança do cacto, comportamento observado em algumas espécies de *Opuntia* durante ventos fortes, onde as hastes se movimentam de um lado para o outro. As flores de Maractus e *Opuntia* são semelhantes em formato e aparência, apresentando pétalas coloridas e vistosas. As flores de *Opuntia* são polinizadas principalmente por insetos, enquanto Maractus é polinado principalmente por pokémon do tipo inseto (Bulbapedia, 2023).



Figura 8. Maractus Fonte: Bulbapedia (2023)

### 3.9 Florges

Florges (Figura 9) é um Pokémon do tipo Fada, introduzido na sexta geração de jogos Pokémon. Ela tem uma aparência elegante e suntuosa, com um corpo esbelto e coberto de flores coloridas, que pode ser associada às plantas do gênero *Hyacinthus* L. (Asparagales: Asparagaceae). Este é um gênero de plantas bulbosas, com flores em forma de sino e um aroma forte e adocicado. Apesar de aparentemente divergentes, é possível estabelecer uma relação entre Florges e espécies de *Hyacinthus*. As pétalas do pokémon são semelhantes às pétalas das flores

de *Hyacinthus*, que também são em forma de sino e possuem uma textura suave e delicada com uma diversidade de coloração em tons vibrantes, da mesma forma que Florges apresenta diferentes cores (vermelho, laranja, amarelo, branco e azul) nos produtos da franquia.



Figura 9. Florges vermelho.  
Fonte: Bulbapedia (2023)

### 3.10 Gossifleur e Eldegoss

Gossifleur (Figura 10a) é baseado em uma flor que é conhecida por espalhar pólen ou dispersar suas sementes por meio do vento: as flores do algodoeiro. As flores do gênero *Gossypium* L. (Malvales: Malvaceae) é um gênero de plantas que inclui várias outras conhecidas como algodoeiro, que produzem a matéria-prima utilizada na produção de tecidos de algodão. Eldegoss, a evolução de Gossifleur, tem uma aparência semelhante a uma bola de algodão, com fibras brancas em formato de bola localizadas no topo da cabeça do personagem. Ainda há a presença de sementes no emaranhado de fibras. Tanto Gossifleur quanto Eldegoss (Figura 10b) têm uma aparência suave, Gossifleur apresenta com pétalas em forma de estrela semelhantes às produzidas pelo algodoeiro (Souza, Henri & Lorenzi, 2013). Essa semelhança sugere que eles foram inspirados na aparência de plantas do gênero *Gossypium* e na textura suave e macia de suas fibras.



Figura 10. Gossifleur (10a) e Eldegoss (10b).  
Fonte: Bulbapedia (2023).



#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente texto teve como objetivo apresentar as semelhanças entre as flores e os personagens da franquia *Pokémon* que apresentam tal estrutura, observando quais elementos morfológicos das flores foram utilizados pelos designers para a construção de personagens. A partir deste trabalho, entendemos que é possível utilizar as mídias de massa como ferramentas para o ensino de em geral, especialmente para o de botânica, muitas vezes visto com tedioso pelos alunos (e mesmo para alguns docentes). Nesse sentido, ao trazermos à tona às semelhanças entre plantas e pokémon, conseguimos, ao menos em parte, possibilitar um modelo que pode ser exemplo a ser utilizado em sala de aula, de forma a incluir os discentes nas aulas a partir de seus interesses pessoais.

Ao prestar atenção nos detalhes morfológicos dos pokémon, em um ambiente de ensino-aprendizagem, o professor precisa ficar atento para não gerar interpretações equivocadas pelos alunos, sendo possível propor aos discentes uma atividade de corrigir erros conceituais e botânicos na estrutura dos pokémon apresentados, proporcionando o senso crítico dos alunos, ou ainda possibilitar a identificação de características morfológicas a partir de uma mídia de acesso dos estudantes, facilitando assim a compreensão dos temas abordados em aula.

#### REFERÊNCIAS

- ALEXANDRE, G.; RIBEIRO DA-SILVA, E. Os moluscos presentes em Pokémon. In: COELHO, L. B. N.; RIBEIRO DA-SILVA, E. (Org.). **I Colóquio de Zoologia Cultural**, p.80-87.
- AZEVEDO, C. F.; et al. 2013. Morfoanatomia vegetativa de *Opuntia brasiliensis* (Willd) Haw. **Revista Ambiência**, 9(1): 73-82.
- BRASIL. 1996. **Lei Nº 9.394**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União.
- BRASIL. 2022. **Base nacional curricular comum** [online]. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 12 dez. 2022.
- BULBAPEDIA. 2023. [online]. Disponível em: [bulbapedia.bulbagarden.net/](http://bulbapedia.bulbagarden.net/). Acesso em: 12 dez. 2023.
- FILIPPE, F. A.; SILVA, D. S.; COSTA, A. C. 2021. Uma base comum na escola: análise do projeto educativo da Base Nacional Comum Curricular. **Ensaio: aval. pol. públ. Educ.**, 29(112): 783-803.
- FRANCO, L. G., MUNFORD, D. 2018. Reflexões sobre a Base Nacional Comum Curricular: Um olhar da área de Ciências da Natureza. **Horizontes**, 36(1): 158–17.
- FREITAS, Kelma C; et al. 2021. Panorama da Abordagem dos Conteúdos de Botânica nos Documentos Norteadores da Educação Básica Brasileira. In : VASQUES, Diego T.; FREITAS, Kelma C.; URSI, Suzana, (Org.). **Aprendizado Ativo no Ensino de Botânica**. Instituto de Biociências. Universidade de São Paulo.
- GOULART, F. O. 2019. Os fungos em Pokémon. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, 1(1): 31- 38.
- GOULART, F. O. 2020. As plantas carnívoras e cactos (Caryophyllales) em Pokémon: um olhar a partir da Botânica Cultural. **A Bruxa**, 4(6): 13-22.
- GRAÇA, P. K. C.; FONSECA, O. V.; NASCIMENTO, R. R. 2020. Poké-aves: a diversidade ornitológica como referência para a franquia Pokémon. **A Bruxa**, 4(10): 1-19.
- HORMANSEDER, B. M.; et al. 2019. A paleontologia de Pokémon como ferramenta para a divulgação científica. **A Bruxa**, 3(2): 1-20.
- SOUZA, V. C.; FLORES, T.B.; LORENZI, H. 2013. **Introdução à botânica: morfologia**. Instituto Plantarum de Estudos da Flora.
- IPNI. 2023. **International Plant Names Index** [online.] Disponível em: <https://www.ipni.org/>. Acesso em: 02 nov. 2023.



JIMÉNEZ-SIERRA, C.L.; et al. 2019. Flores de *Echinocactus platyacanthus* Link & Otto y sus visitantes. In: FERNÁNDEZ-LUQUEÑO, F.; LÓPEZ-VALDEZ, F. & MARTÍNEZ-ÁVALOS, J.G. (ed.), **Avances internacionales de cactáceas y suculentas: manejo y conservación ante el cambio global**. Cinvestav, p. 22-26.

KITTEL, R. N. 2018. The entomological diversity of Pokémon. **Journal of Geek Studies**, 5(2): 19–40.

LIMA FILHO, R. O.; et al. 2022. Franquia Pokémon e seu uso para o ensino de ciências naturais. In: SILVA, E. M. F.; et al. (org). **Ensino de Ciências no Piauí: múltiplos olhares em pesquisas e práticas**. EDUFPI, p.51-67.

LOPES, A. J. S.; OLIVEIRA, C. A. S. 2019. Utilização do anime Pokémon para o ensino-aprendizagem de ciências naturais. In: **Congresso Nacional de Pesquisa e Ensino em Ciência**, s.p.

MENDES, A. B.; GUIMARÃES, F. V.; SILVA, E. P. 2016. Diversidade ictiológica em Pokémon: a mídia como uma ferramenta educacional possível. In: COELHO, L. B. N.; RIBEIRO DA-SILVA, E. (Org.). **I Colóquio de Zoologia Cultural**, p.32-52.

PRADO, A. W.; ALMEIDA, T. F. A. 2017. Arthropod diversity in Pokémon. **Journal of Geek Studies**, 4(2): 41–52.

RANGEL, D. F.; SILVA, E. F. N.; COSTA, L. L. 2020. Diversidade de aves marinhas em Pokémon: uma

ferramenta de educação ambiental e conservação. **A Bruxa**, 4(4): 28-34.

REIS, C. F. S. 2022. **Cultura pop**: uma proposta para o ensino de morfologia externa dos órgãos vegetativos das plantas superiores para o ensino fundamental. Monografia (Graduação em Ciências Biológicas). Universidade Federal do Rio de Janeiro.

SANTOS, A. B.; MENESES, F. M. G. 2019. O anime Pokémon como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem em ciências (Física e Química). **Ludus Scientiae**, 3(1): 69-86.

SARGES, W. V. D.; MARINHO, L. C. 2022. Pokémon como ferramenta de divulgação científica em diferentes universos. **Botânica Pública**, 3: 19-25.

## Como citar este artigo:

REIS, Carlos Felipe da Silva; GOULART, Fábio Ortiz; MACHADO, Evelyn Ferreira. As flores e os Pokémon: uma análise comparativa da morfologia das flores e de personagens da franquia Pokémon e sua utilização no ensino de botânica. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.7, n.11, jan.dez. 2025.

# Revista Multidisciplinar de Estudos

# NERDS GEEK