



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS

CENTRO DE CIÊNCIAS INTEGRADAS - CCI

CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

VALDEMAR SOBRAL JUNIOR

OS SENTIDOS DO ANARQUISMO NA ANIMAÇÃO

“AVATAR, A LENDA DE KORRA”

ARAGUAÍNA, TO

2023

VALDEMAR SOBRAL JUNIOR

OS SENTIDOS DO ANARQUISMO NA ANIMAÇÃO
“AVATAR, A LENDA DE KORRA”

Artigo apresentado à Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Ciências Integradas (CCI), para obtenção do título de licenciado em História.

Orientador: Plábio Marcos Martins Desidério

ARAGUAÍNA, TO

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Geração de Ficha Catalográfica SGFC-UFNT
Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S677o Sobral Junior, Valdemar .

OS SENTIDOS DO ANARQUISMO NA ANIMAÇÃO
“AVATAR, A LENDA DE KORRA” / Valdemar Sobral Junior. -
Centro de Ciências Integradas - CCI, TO, 2023.
39 f.

Artigo de Graduação (Graduação - em História) -- Universidade
Federal do Norte do Tocantins, 2023.

Orientador: Plábio Marcos Martins Desidério.

1. Cinema e História: Animação. 2. Representação. 3. Anarquismo.

CDD 901

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

VALDEMAR SOBRAL JUNIOR

OS SENTIDOS DO ANARQUISMO NA ANIMAÇÃO
“AVATAR, A LENDA DE KORRA”

Artigo apresentado à Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Ciências Integradas (CCI), curso de Licenciatura em História. Foi avaliado para a obtenção do título de licenciado em História e aprovado em sua forma final pelo orientador e pela banca examinadora.

Data de aprovação: 12 / 12 / 2023

Banca examinadora:

Prof. (a) Dr. (a) Plábio Marcos Martins Desidério – Orientador (UFNT)

Prof. (a) Dr. (a) Sariza Oliveira Caetano Venâncio - Membro interno (UFNT)

Prof. (a) Me. Marlon Marques Pinheiro de Melo – Membro externo (UFNT)

Quando você baseia suas expectativas apenas no que consegue ver, você se limita a não enxergar as possibilidades de uma nova realidade.

RESUMO

Avatar: a lenda de Korra é uma animação produzida pelo canal de televisão Nickelodeon e veiculada pela plataforma de streaming Netflix. A história da série se passa num mundo mágico onde os indivíduos possuem a capacidade sobre-humana de manipular os elementos da natureza e a narrativa da animação se desenvolve em torno do Avatar, um ser transcendental e de grande poder, figurado por Korra, uma garota de 17 anos que precisa lutar contra governos corruptos e vilões impiedosos, visando manter a paz e o equilíbrio naquele universo. Considerando o enredo da terceira temporada da animação e a relação entre História e Cinema, o objetivo deste artigo é mostrar, a partir da análise de conteúdo proposta por Laurence Bardin (2016) e das formulações de estudiosos da história cultural, como a animação representa a concepção político-filosófica definida como anarquismo radical.

Palavras-chave: Cinema e História; Representação; Anarquismo; Animação; Concepção político-filosófica

ABSTRACT

Avatar: The Legend of Korra is an animation produced by the television channel Nickelodeon and broadcasted by the streaming platform Netflix. The history of the series happens in a magical world where individuals have the superhuman ability to manipulate the elements of nature, the animation's narrative develops around the Avatar, a transcendental being of great power, represented by Korra, a 17-year-old girl who needs to fight against corrupt governments and merciless villains, aiming to maintain peace and balance in that universe. Considering the plot of the third season and the relationship between Cinema and History, the objective of this article is to show, based on the content analysis proposed by Laurence Bardin (2016) and the formulations of cultural history scholars, how the animation represents the political-philosophical conception defined as radical anarchism.

Keywords: Cinema and History; Representation; Anarchism; Animation; Political-philosophical conception.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 9 |
| 2. ANIMAÇÃO E O DISCURSO POLÍTICO | 10 |
| 3. ANARQUISMO RADICAL E SEU SENTIDOS | 19 |
| 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 39 |
| REFERÊNCIAS | 37 |

INTRODUÇÃO

Avatar: A lenda de Korra é uma animação co-criada e produzida pelo roteirista e escritor literário Michael Dante DiMartino em parceria com o escritor e animador Bryan Konietzko. A série foi produzida para o canal televisivo Nickelodeon e é um *spin-off*¹ do original Avatar: A lenda de Aang (2005-8), veiculado pelo mesmo canal. A história da série se passa no mundo preexistente de ATLA², que é dividido em quatro nações mais a Cidade República. Cada nação está ligada a um dos elementos básicos, podendo este ser fogo, água, terra ou ar, alguns dos indivíduos nascidos neste universo possuem a habilidade de controlar o elemento corresponde ao seu lugar de origem, sendo chamados então de dobradores ou dominadores.

O enredo da animação é ambientado 70 anos após os acontecimentos de ATLA e acompanha as aventuras do novo Avatar, Korra, uma garota de 17 anos, nascida na Tribo da Água do Sul. O Avatar é o único ser capaz de dominar os quatro elementos e isso ocorre devido a ligação do seu corpo humano com a de um espírito transcendental, essa particularidade garante ao Avatar o dever e a responsabilidade de manter a paz e o equilíbrio entre os mundos físico e espiritual. A narrativa da série é desenvolvida a partir das mudanças, mais precisamente dos efeitos dessas, ocasionadas pelos eventos da animação original. Inovações tecnológicas no estilo *steampunk*³, nova ordem mundial e conflitos políticos, sociais e culturais são os eixos articuladores da trama.

A coleta, organização e interpretação dos dados foram realizadas de acordo com o método proposto por Laurence Bardin (2016), e o mesmo pode ser entendido como “(...) Um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a “discursos” (conteúdos e continentes) extremamente diversificados.”

¹ O termo em inglês “*Spin-off*” é utilizado para designar produções que se originam de uma história, filme, seriado ou tecnologia já existentes, a palavra pode ser traduzida como derivagem. Normalmente os spin-offs conservam características da produção que os antecede, assim como também, desenvolvem elementos brevemente explorados na primeira criação.

² ATLA é uma forma reduzida de dizer o nome da série em inglês, significa *Avatar: The Last Airbender*. A sigla é utilizada pelos fandoms, pois facilitam a menção à série animada.

³ *Steampunk* é um termo em inglês utilizado para se referir a um conceito artístico, literário ou cinematográfico onde a tecnologia existente é altamente desenvolvida, mas funciona a partir de engrenagens e máquinas a vapor.

(Bardin, 2016, p. 15). O aparato analítico desenvolvido por Bardin permite ao pesquisador selecionar que mecanismos específicos serão utilizados para se chegar aos devidos fins. Considerando o caráter diverso dessa metodologia, os filtros e técnicas de análise escolhidos correspondem aos tipos de resultados que essa pesquisa buscou alcançar, previamente fica esclarecido que o método utilizado se divide em pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados: a inferência e a interpretação. Cada um desses três procedimentos se divide em fases que compõe a análise proposta, inicialmente temos a escolha de fontes, a criação de hipóteses e objetivos, e a definição de indicadores que facilitam a interpretação dos dados, em seguida é realizada uma investigação das fontes, sua codificação, e por fim, uma lapidação dos dados e resultados obtidos.

A estruturação da parte teórica tem como base as contribuições do crítico cultural Stuart Hall (2016) que traz uma interpretação do conceito de representação e seus efeitos de sentido. Conforme o pensamento de Hall, a produção de sentido através da linguagem constrói a representação que, por sua vez, revela a forma como nos vemos e significamos o mundo (Hall, 2016). A discussão feita pelo autor sobre o conceito de representação estabelece uma conexão assertiva com o propósito deste artigo que tem como objetivo identificar quais linguagens estão presentes na animação e como elas se organizam para produzir os sentidos que figuram o anarquismo presente na terceira temporada da série. Por se tratar de uma discussão que envolve história e cinema, o diálogo a ser realizado com os teóricos da história cultural é indispensável, pois a problemática dessa pesquisa se enquadra nas pautas abordadas por este campo de estudos.

Num primeiro momento, será explicado o contexto da animação, sua proposta narrativa, e as relações que esta modalidade cinematográfica pode estabelecer com a realidade não ficcional. Serão expostas também as contribuições de autores que tratam a intersecção entre história e cinema. Em seguida, será apresentado o método utilizado e seus respectivos procedimentos que irão suceder as unidades a serem analisadas. Em consonância a isto será realizada a discussão teórica amparada pelos autores que argumentam sobre cinema e representação, e por fim, através de uma síntese elucidativa, serão expostos os resultados desta pesquisa.

ANIMAÇÃO E DISCURSO POLÍTICO

A animação criada por Michael DiMartino e Bryan Konietzko, foi produzida na Califórnia pela *Nickelodeon Animation Studios* em parceria com o sul-coreano *Studio Mir*, a série estreou pela primeira vez no canal Nickelodeon em abril de 2012, sendo transmitida no Brasil entre os anos de 2012 e 2015 pelo mesmo canal. A animação desenvolve a história de Korra, uma garota nascida na tribo da água do sul, que devido ao seu status de Avatar tem como dever essencial manter a paz e a harmonia nos mundos físico, espiritual e entre ambos, agindo como uma figura moderadora cuja o objetivo principal é o equilíbrio dos mundos. Os criadores da série têm o costume de se inspirar em eventos históricos para estruturar as narrativas de suas produções, TLOK⁴ apresenta isso de forma clara quando exhibe como elemento principal de cada uma de suas quatro temporadas a representação de ideologias e/ou regimes políticos baseados naqueles que existem na realidade não ficcional.

Ainda que o elemento ideológico esteja presente no enredo completo da animação, a terceira temporada, em específico, é a que melhor figura uma concepção político-filosófica, pois contém uma quantidade maior de cenas, diálogos e elementos em geral que deflagram a existência do Anarquismo. É partindo deste pressuposto que o presente artigo busca compreender e explicar como esta concepção político-filosófica é representada na animação Avatar: A lenda de Korra. O esforço em interpretar e definir a forma como a representação está organizada dentro da animação, corresponde também à necessidade histórica de entender qual versão historiográfica constituiu o elemento político na realidade fictícia e quais referências da não ficção foram utilizadas para a construção desse sentido.

A leitura histórica que originou o conteúdo da terceira temporada certamente sofreu deformações devido aos atributos narrativos empregues na construção da história da série. Então, buscando evitar os possíveis equívocos referentes à legitimidade da representação e sua manifestação como cópia fiel da realidade impressa na narrativa da animação, o trabalho objetivo também distinguir a História da representação histórica.

Por ser uma narrativa posterior aos acontecimentos de ATLA, o mundo mágico, antes habitado por animais híbridos, espíritos rebeldes e povos separados, tanto geograficamente, quanto por sua cultura e tradição, tem como novas características os resultados advindos do fim da Guerra de Cem Anos. Apesar de ser homônima do conflito ocorrido entre França e Inglaterra durante os séculos XIV e XV, a guerra citada na animação não corresponde o evento não ficcional, sendo a conquista por território e os conflitos geopolíticos as únicas

⁴ sigla para *The Legend of Korra*.

características de ambos os eventos que podemos relacionar, mas ainda sim, as intenções de cada guerra foram diferentes.

No conflito europeu, a disputa pelo trono francês foi permeada por interesses políticos e econômicos, a quebra de alianças, más sucessões de tronos, peste negra e guerras civis, indo de 1337 a 1453, e apesar de sua duração ser pouco mais de cem anos, esta guerra não foi contínua, obviamente ela teve suas fases de conflito armado, mas não foi uma batalha ininterrupta durante os 116 anos marcados pelo evento. Já na guerra ocorrida em ATLA, as intenções genocidas e imperialistas do Senhor do Fogo Sozin, foram os principais precursores do conflito. Segundo as propostas do monarca, a nação do fogo tinha a intenção de utilizar seu poder econômico, tecnológico e militar para promover a prosperidade ao resto do mundo.

No entanto, a verdadeira vontade de Sozin era se tornar soberano e controlar as outras nações. A Guerra dos Cem Anos teve início com genocídio dos Nômades do Ar, no ano 0 DG⁵, quando numa estratégia de impedir o (re)nascimento do novo Avatar, a nação do fogo, liderada por Sozin, extinguiu o povo de onde ele iria ressurgir. Diferentemente do conflito entre França e Inglaterra, os cem anos de guerra em ATLA foram marcados por investidas da nação do fogo contra os outros povos, destruindo seus territórios, estabelecendo colônias e tomando o poder dos derrotados. Somente a Tribo da Água do Norte e duas cidades do reino da terra conseguiram, com muito esforço, manter sua integridade. A guerra terminou no ano 100 DG, quando o Avatar Aang reapareceu e subjugou o Senhor do Fogo Ozai, o sucessor de Sozin, devolvendo a paz às nações.

Setenta anos após esses eventos, o mundo reorganizado tem como novos elementos a tecnologia moderna movida a vapor que garante à população tudo aquilo que as Indústrias Futuro⁶ forem capazes de produzir, além de uma capital mundial, a República Unida das Nações, governada democraticamente por um presidente e um conselho composto por representantes de cada nação empenhados em promover a ordem, a integração cultural e a segurança.

Há também uma série de outras sofisticações que compreendem os âmbitos político, sociocultural e econômico dessa nova ordem e organização mundial. A incidência dessas inovações e mudanças na história da série são consequências da transformação mundial

⁵ Sigla para “Depois do Genocídio”, em referência ao extermínio dos nômades do ar. Os fãs da série utilizam esse termo para marcar a linha do tempo no universo avatar, identificando os acontecimentos em AG (Antes do Genocídio dos Nômades do Ar) e DG.

⁶ As Indústrias Futuro são uma grande empresa fundada por Hiroshi Sato. Utilizando tecnologias como a linha de montagem e fontes de energia elétrica e a vapor, as fábricas desta empresa produzem diariamente mais de cem satomóveis, maquinários, aviões, dirigíveis, armas, etc.

ocorrida após a Guerra de Cem Anos e, não coincidentemente, esses elementos lembram o contexto político e social que surgiu nas décadas posteriores ao fim da Segunda Guerra Mundial. De acordo com o professor Ricardo Gaspar (2015) em um de seus trabalhos onde é discutida a trajetória da economia mundial no pós guerra, ele afirma que:

(...) as duas ou três décadas do pós-guerra foram um período de mudanças generalizadas e de duradouro crescimento econômico. A ideia de um verdadeiro desenvolvimento com distribuição de renda que significasse melhorias concretas no padrão de vida das populações parecia estar se convertendo em realidade, independentemente do modelo político adotado. (Gaspar, 2015, p. 274)

Com isso podemos ver que a construção narrativa da série visou, mais uma vez, utilizar-se de elementos da não ficção para formular um enredo correspondente à sucessão dos eventos dentro da ficção, inserindo, deste modo, características do meio de produção na história inventada. Esses acontecimentos e novidades providos pela transformação mundial, na animação, resultou no que podemos chamar de “efeitos colaterais do mundo moderno”, dentre os quais destacam-se o aumento da criminalidade, a radicalização de grupos políticos, a criação de máfias, o surgimento de disputas inerentes a interação dos diferentes povos e as problemáticas envolvendo os fragmentos dos conflitos passados. Em relação a isso, Gaspar (2015) informa também sobre uma turbulência política e cultural entre os anos de 1960-70, quando surgiram os:

(...) movimentos de contestação anti-sistêmicos em todo o mundo, que atravessavam um amplo espectro político e ideológico, com fortes conotações culturais. (...) governos nacionalistas ou reformistas, de forte conteúdo anti-imperialista, bem como movimentos guerrilheiros de esquerda que algumas vezes chegavam (ou ameaçavam chegar) ao poder representavam outros elementos de instabilidade a até então aparentemente inabalável ordem mundial do pós-guerra. (Gaspar, 2015, p. 275-276)

Ainda que o mundo, no pós-guerra, estivesse se reorganizando em novos moldes, estabelecendo novas relações políticas e econômicas, e caminhando para um futuro tecnológico e supostamente cheio de oportunidades, a insatisfação de alguns grupos sociais, a polarização política e revoltas adjacentes a isto irão permear essa nova ordem, e serão estas instabilidades políticas, econômicas e culturais, os principais desafios que Korra terá que enfrentar no desenrolar da história.

Não é uma simples coincidência o fato de que esta animação, assim como tantas outras, possua características semelhantes a elementos constituintes da nossa realidade, na

verdade, é intencional e até mesmo inevitável a ocorrência de tais similitudes dentro da história, pois “(...) toda a ficção está sempre impregnada da realidade vivida, seja com ou sem a intenção de seu autor.” (Barros, 2011, p. 188). Esta constatação serve como prova de que a narrativa da obra se estrutura conforme as particularidades do meio que a produz, e este, por sua vez, compreende um conjunto de fenômenos, eventos, histórias, e narrativas próprias que são transpostas e adaptadas para a realidade da animação possibilitando aos produtores (re)inventar circunstancialmente situações e contextos propícios ao desenvolvimento da história. Tal elucidação concorda harmoniosamente com José d’Assunção Barros (2007) quando ele diz que:

(...) o cinema é ‘produto da História’ – e, como todo produto, um excelente meio para a observação do ‘lugar que o produz’, isto é, a Sociedade que o contextualiza, que define a sua própria linguagem possível, que estabelece os seus fazeres, que institui as suas temáticas. Por isto, qualquer obra cinematográfica – seja um documentário ou uma pura ficção – é sempre portadora de retratos, de marcas e de indícios significativos da sociedade que a produziu. (Barros, 2007, p. 8)

As ponderações de Barros (2007) a respeito do cinema e seu vínculo com a História compreendem a totalidade de formas que a produção cinematográfica é capaz de assumir, sendo ela a perfeita expressão do audiovisual configurado em filme, documentário, seriado, novela, desenho animado e, em específico, a fonte aqui pesquisada, a animação. Suas discussões a respeito do cinema como um todo consideram também as modalidades fílmicas sobre as quais este se desenvolve.

Parafraseando o referido autor, o filme, apesar de ser um arranjo compacto onde se manifesta a expressão cultural, terá sempre em sua composição as percepções e interpretações que seus produtores fazem da realidade, tornando-se também um meio representação. Portanto, não é estritamente necessário que o resultado final da produção cinematográfica seja um filme histórico ou um documentário historiográfico para que este possua um válido teor representativo ou esteja inteiramente suscetível a interferências do meio, o simples fato de ser uma criação humana garante a toda e qualquer produção cinematográfica uma dimensão formada pelas influências socioculturais inerentes às diferentes configurações do cinema (Barros, 2007, p. 2 e 8).

Entende-se que a animação, ao contrário do documentário e do filme histórico, não se compromete tanto com a veracidade dos fatos, pois sua configuração depende principalmente de conjecturas ficcionais que podem ou não conter em si um material histórico válido, mas devido ao aspecto inventivo predominante nessa modalidade cinematográfica, a estrita

responsabilidade de corresponder ao fato histórico ou verídico não se faz presente, e esse detalhe não anula a posição da animação como um produto pertencente ao campo audiovisual, o mesmo do cinema, prerrogativa que torna as reflexões de Barros (2007) pertinentes nesse contexto.

Retornando a narrativa da série, é importante explicar e especificar quais são os motivos que levaram às desordens na história para que se entenda o tema sobre o qual irei discorrer no restante do trabalho. Primeiramente, elucido que o advento da transformação mundial não foi o único, nem o principal motivo dessas discontinuidades, a ausência do Avatar como figura moderadora e sua predisposição a diplomacia foi um dos fatores que terminou de empurrar a sociedade para um fosso assombrado por crises políticas, sociais e ideológicas.

Esta função diplomata do Avatar está vinculada ao poder e significado que ele detém. Devido a sua história de origem, ele sempre deve promover a paz e a segurança, além de servir como uma ponte entre as diferentes nações e mundos. No que se refere à “ausência” do Avatar, fica esclarecido que isso ocorre no período em que ele ou ela ainda não possuem a idade adequada, nem as habilidades necessárias para assumir a posição de figura moderadora. Korra, por exemplo, passou toda a sua infância e parte da adolescência no Polo Sul com sua família e sob a supervisão da Ordem do Lótus Branco⁷, ela só se mudou para Cidade República aos 17 anos.

Para fins de explicação geral, o Avatar é um ser transcendental que surgiu da união ancestral e eterna entre um ser humano e um espírito de luz chamado Raava⁸, esta idiosincrasia faz dele ou dela a única entidade capaz de dominar os quatro elementos, consecutivamente ou de forma individual, além garantir ao Avatar uma forte conexão com o mundo espiritual e suas forças adjacentes. O nascimento do Avatar é correspondente a um ciclo de reencarnação contínuo baseado na ordem de apreensão dos elementos pelo primeiro Avatar existente.

⁷ A Ordem do Lótus Branco é uma antiga sociedade secreta que transcende as fronteiras das quatro nações, que procura a beleza, a filosofia e a verdade. Eles são dedicados a partilhar conhecimentos antigos mesmo com as diferenças nacionais e políticas, o nome da Ordem inspira-se na posição de uma peça do jogo de tabuleiro Pai Sho.

⁸ Raava é o espírito da Luz e da Paz, um dos mais antigos seres espirituais conhecidos, existindo mais de vinte mil anos antes do aparecimento dos primeiros seres humanos. Ela coexiste com Vaatu, o espírito das Trevas e do Caos. Durante a Convergência Harmônica em 9.829 AG, Raava utilizou a carga energética espiritual do evento para fundir permanentemente sua essência com Wan, o primeiro Avatar, e assim conseguir, com auxílio dos quatro elementos, vencer Vaatu.

[Figura 1: Avatar Korra]



[Fonte: Fandom, 2023]

O primeiro Avatar veio da Nação do Fogo, o segundo dos Nômades do Ar, o terceiro das Tribos da Água, e o quarto, do Reino da Terra, após a conclusão do ciclo ele volta a se repetir. Como característica principal o Avatar tem a capacidade de entrar numa condição mental e física chamada de Estado Avatar, que nas palavras do Avatar Roku (2008):

É um mecanismo de defesa projetado para dotá-lo dos conhecimentos e de todas as habilidades de todos os Avatares anteriores. O brilho é a combinação de todas as suas vidas passadas concentrando a energia através do seu corpo. No Estado de Avatar, você está poderoso ao máximo, mas também está vulnerável ao máximo. (Avatar..., 2005-8, temporada 2, ep. 1)

Quando Roku diz “brilho” ele está se referindo ao fenômeno que se manifesta nos olhos e tatuagens do Avatar nos momentos em que ele usa todo seu poder. A partir destas informações gerais sobre a animação e seus esquemas de funcionamento torna-se evidente que a elaboração da narrativa desenvolvida na série compreende discussões e temas razoavelmente complexos para a faixa etária a qual ela é proposta, crianças de 10 anos. Entretanto, a inserção de temas históricos dentro de narrativas e produtos destinados à cultura infanto-juvenil dá a essas produções um caráter instigante e contributivo devido ao seu arranjo que mescla história, fantasia, realidade externa e lógica de funcionamento interno da narrativa, tais aspectos corroboram não só para o melhor desenvolvimento da trama como

também para o interesse e aproximação do telespectador com a história criada, considerando que “(...) O cinema não é apenas uma forma de expressão cultural, mas também um ‘meio de representação’” (Barros, 2011, p. 178), a ferramenta lúdica e imagética do audiovisual potencializam com seu jogo de cores, sons e movimentos, a criação de situações e possibilidades narrativas a partir de enredos circunscritos por uma didática inerente a contagem da história, a ordem de ocorrência e a intensidade de um elemento ou outro.

Embora o objetivo deste trabalho não seja discutir o uso da animação em pauta dentro do ensino de história, julgo ser importante mencionar que essa produção cultural audiovisual possibilita tantas conexões temáticas com conteúdos históricos, quanto os filmes que visam reconstruir determinado período ou evento. O aspecto humorístico, colorido e sintetizado das animações entrega ao seu público alvo produções lúdicas que abordam assuntos um tanto complexos, mas que são suavizados por uma didática intrínseca à narrativa e pela exposição divertida de temas políticos, socioculturais e ideológicos.

Percebe-se que devido à limitada quantidade de pesquisas nessa área, os historiadores encontram uma certa dificuldade em validar o caráter historiográfico das animações e seu potencial como ferramentas eficazes de ensino em comparação aos filmes propriamente históricos, ainda que ambos sejam um produto da cultura humana.

Como já afirmou, Marcos Napolitano (2010):

Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte. (Napolitano, 2010, p.11)

Quando o autor diz “cinema” ele não está se referindo somente aqueles filmes consagrados pelo historiador e que geralmente possuem um realismo histórico palpável, mas a totalidade das produções vindas desse meio e as possíveis reflexões que podem surgir do encontro entre cinema e ensino de história. Vê-se que os animes, desenhos animados, cartoons, animações e todas as outras configurações dessa modalidade cinematográfica e, portanto, do audiovisual, constituem espaços favoráveis para a abundante ocorrência de representações, pois essas produções são, na maioria das vezes, obras ficcionais e, por esse motivo, precisam formular realidades a partir de componentes já existentes dentro não-ficção, tornando a representação algo inevitável.

São inúmeras as possibilidades de uso das animações e desenhos animados dentro do ensino-aprendizagem. A lenda de Korra, por exemplo, pode ser uma fonte conveniente para se

discutir os regimes políticos e guerras civis, ou até mesmo a importância da tradição e da cultura, mas podemos ampliar ainda mais os temas e discutir outras questões que envolvem o social, o cultural, o político e o ideológico, por exemplo, discutir gênero e diversidade com *Steven Universo* (2013-2019), ou industrialização e conflitos ambientais com *Princesa Mononoke* (1997), estudar fascismo com *Akira* (1988), intolerância religiosa e medievalismo com *Castlevania* (2017), desigualdade social e corrupção com *O fantasma do Futuro* (1985) e *Ataque ao Titan* (2013-2020), dentre outras possibilidades. As animações têm muito a oferecer quando enxergamos seu potencial como suporte didático e fonte passível de análise, interpretação, reflexão, crítica e organização inteligível de conteúdos históricos.

A princípio as ambições deste trabalho visavam considerar não somente a terceira temporada da série, mas a animação como um todo, já que o discurso político ou discursos políticos presentes em *Avatar, a lenda de Korra* são manifestados em toda a série. Se esta proposta fosse executada, as ponderações da filósofa política Hannah Arendt a respeito dos regimes totalitários seriam imprescindíveis a este trabalho, pois três das quatro partes da série abordam e representam governos e líderes essencialmente ditatoriais.

Contextualizando, a primeira temporada explora o conflito entre dobradores e não-dobadores criado pelo vilão Amon, que evoca ideais “igualitários” na mesma medida em que induz uma polarização política e social, agindo de forma repressiva e coercitiva enquanto arquiteta a tomada e centralização do poder sobre a capital; a segunda temporada explora uma disputa religiosa quando expõe Unalaq, um líder corrupto, que em sua busca pelo poder supremo realiza um acordo com espíritos trevosos intencionando fundir-se a Vaatu⁹ e tornar-se o Avatar Sombrio, a antítese do Avatar, que por sua vez mergulharia o mundo em trevas controladas por ele; a quarta e última temporada traz uma personagem controversa, Kuvira, que tem como objetivo submeter todas as outras nações ao seu controle e domínio. Ela apresenta-se inicialmente como uma figura salvadora e altruísta, mas potencializa a violência e opressão na medida em que ascende a posição de ditadora, proclamando através de crises sistematizadas e golpes de estado, os ideais fascistas.

Considero importante apresentar, ainda que resumidamente, a premissa de cada temporada da animação para que se entenda brevemente a lógica inerente a continuidade dos discursos político-ideológicos presentes na narrativa da série. Entretanto, a síntese dessas

⁹ Vaatu é o Grande Espírito das Trevas e do Caos. Existindo por milhares de gerações antes do aparecimento dos primeiros seres humanos, ele foi o primeiro espírito a passar para o Mundo Físico ao romper o limite que separavam ambos os planos, posteriormente, permitindo que outros espíritos fizessem o mesmo. Sua essência tendia os espíritos para o lado sombrio, transformando-os em seres das trevas, por esse motivo, Vaatu foi aprisionado na Árvore do Tempo pelo Avatar Wan, o primeiro.

temporadas também serve como parâmetro justificador do recorte definido para a realização desta pesquisa, pois a terceira temporada é a única a apresentar, ou melhor, representar uma concepção político-filosófica que não se fundamenta no totalitarismo. Deste modo, ela aparece como uma ruptura nessa continuidade ideológica de cunho ditatorial no momento em que expõe Zaheer, o antagonista, um líder criminoso de uma facção que busca destruir toda e qualquer forma de poder centralizado ou liderança representativa, incluindo, principalmente, o Avatar.

O anarquismo é o eixo que movimenta a narrativa da terceira temporada da animação, as constantes investidas de Zaheer em instaurar o caos por meio da destruição violenta do *status quo* e, conseqüentemente, do Avatar, o caracterizam como a personificação dos ideais terroristas do anarquismo radical, similar aquele proposto pelo teórico russo Mikhail Bakunin¹⁰ que se posicionava do mesmo modo em relação ao Estado durante o século XIX.

A exposição e interpretação dos elementos constituintes da narrativa desta temporada revelará como e quando os símbolos, contextos, diálogos e cenas estão se articulando para formar a possível representação de anarquismo. É ponderado aqui, não somente a ocorrência dos fatores representativos e sua ligação com a história elaborada, mas principalmente o conteúdo substancial de cada manifestação e sua correspondência com eventos históricos, figuras revolucionárias e signos semelhantes presentes na realidade não ficcional.

Como já foi observado, a animação *Avatar: a lenda de Korra* possui uma estrutura narrativa baseada na continuidade, mantém-se na série, uma coerência mediada pelos desdobramentos e efeitos subsequentes de eventos passados, a história é envolta por uma proposta de linearidade temporal, organizada conforme os acontecimentos sequenciais e o seu desenvolvimento. Portanto, para que se compreenda o contexto narrativo a ser analisado, torna-se inevitável a menção a temporadas anteriores a que está sendo tratada aqui e a série *Avatar: A lenda de Aang*. Dito isto, partiremos então para a análise e discussão dos dados.

ANARQUISMO RADICAL E SEU SENTIDOS

¹⁰ Mikhail Bakunin foi um russo, teórico político, sociólogo, filósofo e revolucionário anarquista. Considerado atualmente uma das figuras mais influentes do anarquismo, ele possuía uma visão anarquista radical que evocava ações terroristas e uma revolução sangrenta. Um de seus conceitos mais importantes é a “Liberdade” inspirada na revolta do indivíduo contra todo tipo de autoridade, divina, coletiva ou individual.

A terceira temporada de *Avatar, a lenda de Korra* tem o seguinte enredo: após a Convergência Harmônica¹¹ e a derrota de Unalaq, o mundo teve um novo começo marcado pela abertura dos portais e sua permanência, realizados por Korra, tal feito permitiu que a convivência entre espíritos e humanos fosse possível, já que no passado ambos viviam separados pelas restrições impostas a seus respectivos mundos. Graças a essa interferência do Avatar em manter os portais abertos, uma grande quantidade de energia espiritual foi dispersa por todo o planeta fazendo com que, de algum modo, dominadores de ar ressurgissem em diferentes nações, indivíduos aleatórios adquiriram inesperadamente a capacidade de manipular o elemento, motivo de surpresa para os personagens, já que havia apenas quatro dominadores de ar existentes naquele mundo até então, Tenzin¹² e seus três filhos, os descendentes do Avatar Aang.

A ocorrência de novos dobradores de ar motivou Korra e Tenzin a se organizarem para ir em busca dessas pessoas, objetivando reuni-las e ensiná-las toda a cultura e tradição dos nômades do ar, restaurando, assim, a nação que fora dizimada há quase 200 anos. No entanto, o plano de trazer de volta a nação do ar encontra-se em descontinuidade quando Zaheer, líder do Lótus Vermelho, em virtude de suas novas habilidades garantidas pela convergência harmônica, foge da prisão que o conteve durante 13 anos. As pretensões do vilão e sua equipe de infratores motivados pela destruição dos líderes e governantes em qualquer instância é o conteúdo que nos interessa, pois será através da interpretação dos símbolos, diálogos e elementos referentes à atuação e concepção político-filosófica destes personagens que iremos determinar quais inferências nos levam a identificar uma possível representação de anarquismo.

Antes de iniciar a análise, vejamos o modo como esta investigação foi organizada. O método de Laurence Bardin (2016) nos orientou a sistematizar esse trabalho partindo da reunião dos dados, sua codificação e exploração do material, em outras palavras, todos os episódios da terceira temporada foram assistidos, em seguida definiu-se quais seriam as unidades de registro, os “núcleos de sentido” estudados, e por fim, com o auxílio do referencial teórico, a interpretação dos dados obtidos. Ao considerar a quantidade de instrumentos disponibilizados pela autora e suas respectivas orientações, identificamos que

¹¹Convergência Harmônica é um fenômeno sobrenatural que ocorre uma vez a cada dez mil anos. Quando os planetas se alinham, a energia espiritual é amplificada ao extremo, causando a união dos portais espirituais nos Polos Norte e Sul, enquanto uma aura de energia espiritual envolve a Terra.

¹² Tenzin é um Nômade do Ar, filho caçula do Avatar Aang e ex-conselheiro de Cidade República. Ele é um tradicionalista que trabalha duro para proteger e transmitir a cultura e os ensinamentos dos Nômades do Ar, foi mestre na dobra de ar e mentor no desenvolvimento espiritual de Korra.

para uma melhor compreensão desse conteúdo seria adequado definir as unidades de registro conforme a sua pertinência e intensidade de aparição, já que “(...) A medida de intensidade com que cada elemento aparece é indispensável para a análise dos valores (ideológicos, tendências) e atitudes” (Bardin, 2016).

Em vista disso, informo que a ordem de aparição dos elementos investigados neste trabalho nem sempre corresponderá a sua ordem de aparição dentro da série, pois foi pensado um esquema que visou construir uma sequência de eventos mediada pelos índices qualitativos e a intensidade de sua ocorrência, observando como e em que níveis o tema do anarquismo se manifesta na animação, portanto, as unidades serão analisadas e classificadas a partir de sua exposição gradual conforme a pertinência dos indícios. Constitui-se, desse modo, o corpus da análise que prenuncia o diálogo com o referencial teórico.

Em primeiro lugar, vamos entender o que é o Lótus Vermelho e como ela se formou. Segundo a explicação dada por Zaheer no episódio 09 (A tocaia), após a Guerra dos Cem Anos, a Ordem do Lótus Branco abandonou a discrição e assumiu o posto de “guarda costas glorificados que serviram a nações corruptas e estavam a serviço do avatar” (Zaheer, 2014), insatisfeito com esse novo modo de atuação, um dissidente rompeu com o grupo original e criou sua própria Ordem que, por sua vez, compartilhava de uma vertente mais extrema dos princípios veiculados, seus integrantes proclamavam ideais revolucionários, se autodeclarando como “(...) uma sociedade secreta dedicada a restaurar a liberdade no mundo” (Zaheer, 2014). Começamos nossa análise por aqui.

Logo de início, se observarmos com cuidado a conduta do Lótus Vermelho, torna-se ostensivo, através de suas falas e ações, que a estratégia dos rebeldes intenciona, sobretudo, o triunfo da liberdade dos indivíduos em relação às antigas ordens e aos líderes imoderados, eles repudiam toda e qualquer forma de poder centralizado, representativo ou autoritário. Dentro da animação, esse aspecto é manifestado em vários momentos que ainda serão ponderados neste artigo, mas devido à ênfase que é dada ao tema assim que os revolucionários aparecem, é inevitável a comparação de suas aspirações políticas com as do teórico russo Mikhail Aleksandrovitch Bakunin (1814-1876), um socialista revolucionário, que durante o século XIX difundiu suas concepções anarquistas na mesma medida em que inspirou e participou de levantes e insurreições.

O apeço pelo pensamento de Marx e Proudhon circunscreveu as perspectivas extremistas do filósofo, para Bakunin (1999) “(...) o advento da liberdade é incompatível com a existência dos Estados.” e é exatamente por isso que ele sugere “(...) a destruição de todos

os Estados e, ao mesmo tempo, de todas as instituições religiosas, políticas e sociais”. Segundo o autor, somente isso trará a verdadeira liberdade e consequentemente irá promover um avanço nas relações sociais. As concepções de Bakunin sobre a destruição do Estado e a sua definição do conceito de liberdade foram essenciais para que pudéssemos dimensionar a representação do anarquismo na série.

[Figura 2: Integrantes do Lótus Vermelho]



[Fonte: Fandom, 2023]

Na figura 2, cena retirada do episódio 10 (Vida longa a rainha), podemos ver os principais integrantes da facção, ao centro temos Zaheer, a sua esquerda está P’li¹³, a direita, Ghazan¹⁴, e logo atrás, Ming-Hua¹⁵. A partir das vestimentas dos integrantes do grupo podemos presumir qual elemento é manipulado por cada um deles, pois no universo de Avatar os signos, cores e elementos de identificação dos personagens sempre estão ligados ao seu lugar de origem ou a sua dobra, observa-se que o verde representa a terra, o azul representa a água, o vermelho se refere ao fogo, e o cinza, usado por Zaheer, poderia ser identificado como um aspecto neutro, representando os não dobradores, já que os dominadores de ar usam laranja e amarelo nas suas vestes. Esse frame mostra o quarteto reunido dentro do palácio no reino da terra, trata-se do primeiro contato do grupo com a rainha, é uma conversa entre

¹³ P’li, dominadora de fogo e combustão, aprisionada no Polo Norte durante 13 anos, após tentar o sequestro do Avatar. Par romântico de Zaheer.

¹⁴ Ghazan, dominador de terra e lava, foi enclausurado em um barco no meio do oceano, dentro de uma cela feita de madeira. Cercado por elementos que não era capaz de manipular.

¹⁵ Ming-Hua, dobradora de água, aprisionada numa gaiola de metal suspensa sob um vulcão adormecido. A temperatura do lugar impossibilitava o acúmulo da água nas proximidades, impedindo que a prisioneira tivesse recursos para fugir.

Zaheer e a monarca onde ambos negociam um acordo que levará o Avatar até ele, mas isso será discutido mais à frente.

Quando o Avatar Korra ainda era uma criança, esse grupo de revolucionários tentou sequestrá-la, pois planejavam ser seus mestres elementais e educá-la de acordo com os princípios do Lótus Vermelho, se tivessem conseguido, teriam utilizado o poder do Avatar conforme os interesses da Ordem, mas o plano não teve sucesso e resultou na prisão do quarteto que foi separado e colocado em celas de alta contenção, projetadas para enfraquecer suas habilidades. O fato de Zaheer ser o único não-dobrador do grupo garantiu a ele uma cela comum, arquitetada com restrições pouco elaboradas em comparação a de seus companheiros, então quando ele adquiriu a capacidade de manipular o ar, sua fuga e, posteriormente, a libertação de seus aliados, tornou-se uma tarefa simples.

Um dado importante a se considerar é que Zaheer sempre foi um entusiasta na cultura dos nômades do ar, possuindo um amplo conhecimento sobre as tradições e as técnicas de dobra desse povo, essa característica do personagem o ajudou a se infiltrar na casa de Tenzin, o templo do ar próximo à Cidade República, na tentativa de capturar o Avatar, acontecimento do episódio 05 (Clã de metal). No entanto, Korra não estava lá, e graças a uma incoerência na sua fala, o antagonista teve sua identidade revelada, mas antes de fugir da cidade ele descobriu que o Avatar se encontrava em Zaofu¹⁶, ele estava em busca dos novos dobradores, então junto de sua equipe, Zaheer, que também tinha planos de sequestrar o presidente da Cidade República, foi em direção a Korra. Essa determinação dos rebeldes em chegar até o Avatar e encerrá-lo revela o extremismo do Lótus Vermelho no que se refere a destruição total das figuras de poder, ainda que este poder não esteja vinculado a uma instituição social, política ou religiosa.

Até aqui é perceptível que a postura anarquista do Lótus Vermelho está mais direcionada aos líderes das nações e ao poder centralizado, do que às próprias estruturas que oprimem e regulam a liberdade do povo. A princípio, essa fissura do grupo em destruir o Avatar parece um tanto caprichosa demais se considerarmos que todas relações políticas, econômicas e hierárquicas já estabelecidas naquele mundo não dependem de modo algum das decisões do Avatar que, por sua vez, existe como um moderador, promotor da paz, dedicado a resgatar e manter equilíbrio no mundo.

¹⁶ Zaofu é uma cidade-estado autônoma considerada por alguns como a cidade mais segura do mundo e atualmente a casa do clã Beifong. A matriarca do clã, Suyin Beifong, construiu a cidade inteiramente de metal ao sudoeste do Reino da Terra.

Considerando a narrativa da série e o que ela visa representar, seria irrelevante para um grupo que se propõe anarquista, ter como principal objetivo, a eliminação de uma entidade cujo poder não é utilizado para oprimir nem controlar as massas, ou sequer está associado a um governo ou instituição social. A compreensão sobre a intenção do vilão em sobrepujar o Avatar antes de tudo, se explica quando entendemos que os ataques direcionados a Korra objetivam neutralizar, o mais rápido possível, a única força contra-revolucionária que seria capaz de impedir o desequilíbrio do mundo.

Foi mencionado anteriormente que há uma proximidade entre os sentidos que definem a representação de anarquismo presente na série e a possível inspiração para construção desses sentidos, sendo as postulações de Bakunin (1999) o viés mais aceitável para esse contexto, porém é necessário compreender sob que perspectiva um elemento da não ficção está sendo representado nesta obra ficcional de animação.

Quando se trata de representação no contexto cinematográfico, alguns teóricos da história cultural se adiantam em explicar como ela pode se manifestar dentro do cinema e com o que não pode ser confundida. Sabe-se que o advento da ruptura provocado pelas *Annales* (1929) na historiografia tradicional preponderante nos primórdios do século XX, permitiu que outras fontes e documentos fossem estudados pela história, uma abertura que deu vazão a interdisciplinaridade, possibilitando o vislumbamento e estudo de outras formas de registrar e entender o homem situado no tempo. No que se refere a utilização do cinema dentro da historiografia, podemos concordar que Marc Ferro (2010) foi o primeiro historiador a tratar o cinema como fonte histórica, seu trabalho apresenta o potencial do filme no que diz respeito a uma contra-análise da sociedade, um espaço para disputas ideológicas, para representação e interpretação da realidade, assim como, um produto que pode facilitar a compreensão de temas históricos, ressaltando sua inteligibilidade.

Para Ferro (2010), independentemente de qual seja, “(...) o filme, imagem ou não da realidade, documento ou ficção, intriga autêntica ou pura invenção, é História”. A audácia de Ferro em situar o cinema como uma fonte histórica permitiu que outros historiadores e autores pudessem desvendar as possibilidades de uso do cinema e sua funcionalidade para a História ciência, os trabalhos que estudam cinema e história exploram desde sua aplicabilidade concernente ao ensino-aprendizagem até sua função como agente histórico. Quanto a representação e sua ocorrência dentro do cinema, tem-se uma quantidade razoável de autores que buscaram desvendar e definir o modo como um filme pode vir a representar as

idiosincrasias da realidade que o produz, mas antes de conhecer esses autores é preciso entender o conceito de representação.

Stuart Hall (2016), através de uma abordagem construtivista, define que “(...) As coisas não significam: nós construímos sentido, usando sistemas representacionais - conceitos e signos”, para ele, a representação deriva da linguagem que, por sua vez, é estruturada por signos e códigos que são fixados e veiculados dentro de uma cultura, “(...) Representar algo é descrevê-lo, retratá-lo, trazê-lo à tona na mente por meio da descrição, modelo ou imaginação; produzir uma semelhança de algo na nossa mente ou em nossos sentidos” (Hall, 2016, p. 32).

A explicação de Hall sobre a representação parece concluir-se não somente a ideia de produção de sentido, mas também na sua reprodução, pois a representação é formada a partir de ações que reconstroem ou organizam novamente códigos e sentidos fixos. Quando Hall diz que representar é também “produzir uma semelhança” encontramos aqui uma brecha que dá espaço para as possíveis interpretações equivocadas a respeito da representação, em específico, aquelas que a decifram como uma simples imitação ou reflexo da realidade.

Francisco Júnior (2008), em um de seus escritos para a revista *Domínios da Imagem*, apresentou alguns dos dilemas enfrentados pelos historiadores interessados por esse tema durante a segunda metade do século XX, as problemáticas envolviam a história cultural, as potencialidades do cinema como “produtor de uma realidade própria” e a teoria do espelho, o objetivo da discussão na época era legitimar imagem cinematográfica como construtora de sua própria realidade, mas também quebrar o espelho que a definia como um simples reflexo do mundo social que a produz. Auxiliado pelas formulações do teórico cultural Roger Chartier (1990) em concordância com outros autores que discutem cinema e história, Francisco Júnior (2008) explica como ocorre a distinção entre representação cinematográfica e a imitação comum, ao mostrar que depois de um tempo a imagem assumiu a posição de mediadora da relação “filme e realidade”.

Apesar disto, Junior não deixa de perceber os motivos que conjugam “representação e reflexo”, segundo ele “(...) o próprio conceito de representação possui muitas intimidades com a teoria do reflexo, embora não seja circunscrito a ele.” (Junior, 2008, p. 68), essa distinção feita pelo autor estabelece um diálogo acentuado com a definição de Chartier (1990) sobre a representação, onde ele afirma que “(...) as representações não são simples imagens, verdadeiras ou falsas, de uma realidade que lhes seria externa; elas possuem uma energia própria que leva a crer que o mundo ou o passado é, efetivamente, o que dizem que é”, assim,

o teórico cultural consolida a autenticidade da representação ao decifrá-la como algo novo, e por mais que seja derivada de uma realidade já existente, constitui-se essencialmente particular.

Considerando essas concepções podemos presumir que a proposta de anarquismo representada na série não se fez somente a partir da compilação ordenada dos referidos signos e códigos existentes na realidade externa a eles, pois a recodificação e a configuração destes códigos dentro da animação permitiu que outros sentidos fossem criados no contexto ficcional sem que as influências originais se perdessem no processo de representação que, por sua vez, não é completamente abandonado pela mimese, mas também não deixa de ser, sobretudo, “ (...) a produção do sentido pela linguagem” (Hall, 2016, p. 53).

Prosseguindo com as unidades de registro, diferente do que foi feito nas primeiras análises, as sequências das unidades dispostas nesta parte manifestam níveis mais intensos de representação, portanto, ainda se seguirão cinco episódios com os respectivos núcleos de sentido a serem averiguados. O episódio 08 (O terror interno), mostra o Avatar e seus companheiros de missão na cidade de Zaofu, em busca da recém dominadora de ar, Opal. A essa altura, Korra já estava ciente do perigo criado por Zaheer, e mesmo aconselhada a voltar para Cidade República onde estaria segura sob a supervisão da polícia local, ela decidiu não ir, justificando que o clã de metal possui um sistema de segurança sofisticado devido a sua força militar e arquitetura que isola a cidade do resto do mundo.

No entanto, a líder do clã, Suyin Beifong, não contava com a traição do seu braço direito, Aiwei, um membro inativo do Lótus Vermelho que ajudou os fugitivos a se infiltrar na cidade durante a noite para que eles pudessem sequestrar o Avatar. A terceira tentativa de sequestro não teve sucesso, pois antes que pudessem fugir com o corpo de Korra imobilizado devido a toxina que administraram, foram detidos pela guarda da cidade e os amigos do avatar que a salvaram, mas não conseguiram capturar os terroristas¹⁷, estes fugiram pelo mesmo caminho que os deu passagem a cidade de metal, um túnel localizado debaixo da casa de Aiwei.

¹⁷ O termo “terrorista” comumente conota a ideia de uma violência, ora organizada, ora não, geralmente motivada por forças políticas e ideológicas que, na maioria das vezes, traduzem-se em ações que provocam grande terror e destruição num determinado local ou grupo. Apesar de conter em si alguns dos sentidos que foram empregados na série, dentro da nossa realidade, esse termo tem um significado mais denso e contextual devido a variedade de terrorismos ao longo da história, portanto, esses sentidos não se aplicam totalmente à ação da Lotus Vermelho na animação. Podemos considerar que dentro da série Avatar, a lenda de Korra, a palavra “terrorismo” é utilizada como um termo de acusação, pois é assim que terceiros definem a Lotus Vermelho, e não como eles próprios se reconhecem.

De todos os momentos da série até agora, o episódio oito é o primeiro a apresentar uma investida direta do Lótus Vermelho, nas outras vezes os atentados contra o Avatar eram apenas mencionados, não havia sido mostrada nenhuma cena onde isso acontecia efetivamente, e é a partir daqui que os terroristas, expostos pelo extremismo de suas ações, começam definir com que finalidades sua concepção político-filosófica opera. A explicação sobre os ideais do grupo e sua intenção é dada pelo líder anarquista no episódio 09 (A tocaia), nesse contexto Korra com a ajuda dos seus amigos, sai a procura de Aiwei, o inconfidente que estava trocando informações com Zaheer, nesse meio tempo ela descobre que a conversa entre os dois ocorria no mundo espiritual, por isso, o contato de ambos não deixava rastros, o mundo espiritual era o lugar seguro onde vilão podia encontrar seus seguidores e tramar suas investidas contra o sistema. O esquema exposto na narrativa parece referenciar a proposta de Bakunin sobre “(...) A necessidade de conspiração e de uma forte organização secreta, convergindo para um centro internacional, para preparar esta revolução” (Bakunin, 1999, p. 53).

Ao que parece, a Lótus Vermelho teve seu fim assim que os principais expoentes da concepção político-filosófica foram aprisionados, mas o que aconteceu de verdade foi uma dissolução do grupo ocasionada pela ausência de líderes que pudessem comandar a revolução, com as frentes de ação contidas o movimento foi enfraquecido e os seguidores tornaram-se inativos, escondidos na sociedade, preservando suas ideias e conspirando na encolha, quando a fuga de Zaheer aconteceu, os membros e simpatizantes da Lótus Vermelho serviram como a força secreta necessária para que a revolução pudesse finalmente acontecer, sua discrição foi uma vantagem para que a Lótus atuasse com eficiência e no momento certo.

O mundo espiritual, local de encontro entre Zaheer e Aiwei, pode ser acessado por meio da meditação e é lá onde Korra também encontra Zaheer pela primeira vez, estando consciente, no primeiro contato, antes que o Avatar pudesse atacar, o vilão relembrou o fato de que no mundo espiritual os corpos não possuem poder o suficiente para ferir-se, deste modo, a conversa aconteceria sem hostilidades físicas. É nesse momento que Zaheer revela as motivações do Lótus Vermelho, segundo ele, seu objetivo é o mesmo do Avatar “restaurar o equilíbrio do mundo”, mas por caminhos menos sutis e pacíficos, a ânsia da Ordem pela verdadeira liberdade nasce da aversão que seus membros cultivam dos sistemas de poder e hierarquias assentados no mundo em que vivem, numa crítica ao poder e ao controle exercido pelos governos sobre povo, Zaheer questiona Korra sobre a utilidade de tais sistemas, lembrando-a das desavenças que ela já teve com diversos representantes nacionais. Para ele:

(...) A ideia de ter nações e governos é tão vazia quanto manter os reinos humanos e espirituais separados, você teve que lidar com um presidente tolo e uma rainha tirana, não acha que o mundo seria melhor se líderes como eles fossem eliminados. (Avatar..., 2012-15, temporada 3, ep. 9)

Pela primeira vez em cena, o personagem declara verbalmente que a existência de monarcas, figuras representativas, líderes políticos não faz sentido algum, na sua percepção, ainda que o dito governante não seja um tirano, a estrutura de controle e organização sob a qual o Estado se ergue sempre irá inibir a verdadeira liberdade, portanto, somente a destruição total de ambas as coisas, governo e governante, permitiria o nascimento de um mundo mais justo, livre e igualitário, organizado conforme as vontades do povo. Nas palavras de Zaheer, “(...) A verdadeira liberdade só pode ser conquistada quando os governos opressores forem derrubados”, uma frase tão robusta parece ter sido dita pelo próprio Mikhail Bakunin (1999), o precursor do anarquismo radical, essa fala poderia facilmente completar o escrito do teórico onde ele assegura que:

(...) a liberdade triunfante da força bruta e do princípio de autoridade que nunca foi nada mais do que a expressão ideal desta força; a liberdade que, depois de ter derrubado todos os ídolos celestes e terrestres, fundará e organizará um mundo novo, o da humanidade solidária, sobre as ruínas de todas as Igrejas e de todos os Estados. (Bakunin, 1999, p. 30).

Possivelmente existe uma proximidade entre o pensamento de Bakunin e a concepção político-filosófica dos personagens revolucionários, o sentido presente nas falas e ações do grupo anarquista definem o modo como a representação está posta na animação, não há confirmações oficiais de que conteúdo que fundamentou o aspecto político da terceira temporada de Avatar, a lenda de Korra originou-se das formulações do teórico russo, mas é impossível não associar os princípios circunscritos na narrativa da série com as propostas revolucionárias de Bakunin.

Vale lembrar que a construção de sentido realizada pela representação só é possível porque os materiais utilizados na produção desses sentidos, dentro cinema, já constituem por si só algum significado. O representar algo, nesse contexto, manifesta-se através da alusão, parte de uma referência ou um elemento já existente que permitirá o surgimento de novas elaborações de sentido. Em vista disso, identificamos que o discurso proferido por Zaheer no episódio nove incorpora os mesmos conceitos do discurso bakuniniano, indicando, deste

modo, qual elemento da não ficção está sendo representado e como esta representação constitui novos sentidos conforme os esquemas narrativos da série.

Zaheer defende que um novo mundo surgirá após a destruição total do Estado e das estruturas fixadas na sociedade, para ele somente o fim dos governos permitirá o desenvolvimento de um mundo mais justo e igualitário, ao explicar modo o como isso deve acontecer o revolucionário afirma que o caos é inevitável neste processo, ele está ciente de que a demolição do *status quo* levará a desordem, pois na sua filosofia o caos é o que vai guiar o mundo para a “ordem natural” das coisas.

Assim como Bakunin, o vilão afirma que a violência será necessária e acontecerá no período de transição entre a antiga a nova ordem, ele reconhece o dano que suas ações podem causar, mas justifica que a realização do bem maior requer esse mal necessário, uma ideia explicitamente inspirada em Bakunin e sua concepção de que a “(...) revolução poderá ser sangrenta e vingativa nos primeiros dias, durante os quais se fará justiça popular. Esta característica, contudo, não permanecerá por muito tempo e nunca se tornará um terrorismo sistemático e frio” (Bakunin, 1999, p. 53). Zaheer parece personificar esses intentos quando valida o terrorismo da Lótus Vermelho através de um discurso que evoca todos ideais extremistas do anarquismo.

No seguimento temos outra tentativa de sequestro por parte dos rebeldes, Zaheer aproveitou a distração de Korra no mundo espiritual enquanto ele explicava seu plano e informou seus aliados o local onde o corpo físico do Avatar estaria meditando, novamente eles não tiveram sucesso, pois antes que pudessem ter Korra sob o seu controle os guardas do reino da terra, a mandado da rainha, capturaram-na. Essa ocorrência resultou da atitude de Korra em libertar os dominadores de ar aprisionados pela monarca que, por sua vez, jurou vingança ao Avatar. Para contextualizar esse apêndice, quando a rainha da terra descobriu a incidência de dominadores de ar dentro de seu território, decidiu aprisioná-los sob o palácio e treiná-los para que se tornassem seu exército pessoal, no entanto, seus planos foram desfeitos graças a intervenção de Korra que estava a procura destes novos dobradores, a vingança da rainha era fazer de Korra sua prisioneira.

Zaheer, ao descobrir o incidente, no episódio 10 (Vida longa a rainha), percebendo que tinha falhado mais uma vez na missão de capturar o Avatar, decidiu ir até Ba Sing Se¹⁸ na intenção de barganhar a conduta da jovem com a rainha em troca de dois amigos do Avatar

¹⁸ Capital do Reino da Terra, bem como um dos seus Estados constituintes, abrangendo uma grande porção do canto nordeste do país. A cidade transformou-se na última grande fortaleza do Reino da Terra durante a Guerra dos Cem Anos.

que haviam ajudado na fuga dos dobradores de ar. O combinado era que a monarca entregaria o Avatar para os terroristas assim que a tivesse em mãos, mas nesse intervalo, Korra tinha conseguido escapar antes de chegar a cidade e ao descobrir isso a rainha tentou fazer dos rebeldes seus subordinados, ameaçando mandá-los de volta para a prisão caso não a prestassem subserviência, atitude que gerou revolta nos terroristas que só negociaram com a monarca porque queriam chegar até o seu objetivo o mais rápido possível.

Ao ver a hostilidade dos fugitivos, a guarda real se esforçou para contê-los, mas teve sua força militar subjugada pelas habilidades peculiares dos rebeldes, por fim, numa tentativa de manter sua integridade física a monarca recorreu ao seu título dizendo para os anarquistas que eles não ousariam atacar uma rainha, mas a resposta de Zaheer a essa afronta foi endossada por sua insatisfação contra todo e qualquer tipo de poder hierárquico, então utilizando a dobra de ar como recurso, o terrorista asfixia a rainha diante do trono, assassinado-a. E antes de esvaziar por completo os pulmões da monarca, o rebelde faz uma última crítica ao governo autoritário e opressor comandado por ela, dizendo “você acha que a liberdade é uma coisa que pode-se dar ou tirar num capricho, mas para o seu povo a liberdade é tão essencial quanto o ar, e sem ele não há vida, há apenas trevas” (Avatar..., 2012, temporada 3, ep. 10).

[Figura 3: Ataque de Zaheer contra a rainha]



[Fonte: Fandom, 2023]

[Figura 4: Asfixia da rainha da terra]



[Fonte: Fandom, 2023]

Na figura 3 podemos ver o ataque sofrido pela rainha, o ar puxado de seus pulmões foi mantido torno de sua cabeça, criando um vácuo que a impedia de respirar, na figura 4 ela está no processo de asfixia que resultou na sua morte, uma morte ocasionada por um dobrador de ar que não é nômade, mas utiliza-se de uma técnica inédita para ferir gravemente um terceiro.

Esse ocorrido é simbólico por dois motivos, o primeiro refere-se ao discurso do vilão que expressa continuamente a necessidade de destruição do Estado, uma destruição completamente física, não se trata somente de mudar o sistema de governo e nem depor os

líderes autoritários, é dar fim a tudo que sustenta as hierarquias e o controle das massas. É garantir um novo começo, sem que existam partes remanescentes do sistema anterior, é uma proposta de revolução demarcada pela violência e eliminação daquilo que contraria os ideais do personagem. O segundo motivo está vinculado a dobra de ar e aquilo que ela representa no mundo Avatar, pois sabe-se, a partir de ATLA e TLOK, que os nômades do ar possuem um modo de vida pacífico e compassivo, sua cultura não permite que a dobra seja utilizada para ferir, para eles, violência e agressão são proibidos em qualquer circunstância.

No entanto, Zaheer, um revolucionário que assume ter apreço pelas tradições nômades e assimilou muito da história e cultura desse povo, termina por subverter o dom, teoricamente benigno, em prol de suas convicções, mesmo sabendo o significado dessa contradição. Há um momento na série onde ele chega a afirmar que o universo o abençoou com a dobra de ar, pois queria que ele realizasse as mudanças necessárias no mundo.

Após a morte da rainha, Zaheer faz um pronunciamento para a cidade de Ba Sing Se, reconhecendo a Lótus Vermelho como o grupo de revolucionários que pôs fim à tirania da soberana, num ato antimonarquista ele afirma que não tem interesse em controlar a cidade, pois sua intenção é devolvê-la às mãos do povo. É importante elucidar que a cidade de Ba Sing Se cobre um enorme território e sua arquitetura foi construída visando a separação da cidade conforme as classes sociais vigentes, existem muralhas que isolam os pobres, a classe média e a realeza, essas três partes são chamados respectivamente de anel inferior, anel médio e anel superior. Assim como as monarquias da não ficção, a realeza, representada pelo anel superior onde vive a rainha e os mais ricos, mantém seu luxo e privilégios a custo de impostos altíssimos cobrados do anel inferior e médio, o primeiro anel abriga a maior porcentagem da população, e é marcado por uma infraestrutura precária e más condições de vida, os cidadãos pertencentes a essa classe não podem acessar os outros anéis.

O anel médio é constituído pelos ricos e comerciantes responsáveis pela parte financeira da cidade, possui uma Câmara Municipal e apreende uma diversidade de lojas e restaurantes, os prédios, a comida e as condições de vida são correspondentes ao nível social ocupado pelos indivíduos que vivem nele, os três anéis se distinguem pelo formato prédios, as qualidades de vida e o modo de se vestir, pois a desigualdade social e a divisão da sociedade em classes está impressa na estrutura da cidade. Quando Zaheer anuncia que a cidade agora é do povo, ele também se adianta em derrubar os muros que criam essa divisão social, instaurando assim o caos na cidade, pois “(...) A revolução tal como a entendemos deverá, desde o primeiro dia, destruir radical e completamente o Estado” (BAKUNIN, 1999, p. 104).

Sem restrições ou submissão, os pobres começam a saquear o palácio e tomar posse das riquezas presentes nos anéis médio e superior, inicia-se a primeira parte do caos instaurado pelos revolucionários. Com a morte da rainha e a desordem resultante disso, presumimos, a partir dos princípios da Lótus Vermelho, que “(...) a ordem e a unidade, destruídas enquanto produtos da violência e do despotismo, renascerão do próprio seio da liberdade” (BAKUNIN, 1999, p. 54), essas determinações de Bakunin expostas como um dos pontos principais do catecismo nacional concluem a teoria de que a revolução nacional só poderá ser bem sucedida se estiver aliada a uma federação movida pelos ideais de liberdade. Esse episódio demonstra o radicalismo do Lótus Vermelho e seu caráter destrutivo, se não fosse pelas distâncias entre a ficção e a realidade mediadas pela imagem representativa e outros elementos próprios ao mundo fantástico de Avatar, poderíamos afirmar que Zaheer leu Bakunin de tão consistente e similar que é a ideologia política perpetuada por ambos.

Avançando com as últimas unidades de registro, se seguirão os resumos dos episódios 11 (O ultimato), 12 (Entre no vazio) e 13 (O veneno do Lótus Vermelho), estes irão concluir as análises correspondentes à conduta dos revolucionários no encerramento da temporada. No episódio onze, ao perceber que até agora todas suas tentativas de capturar o Avatar falharam, o antagonista decide mudar sua estratégia e elabora um plano que levará Korra até ele.

Aproveitando-se da inexperiência dos novos dominadores de ar e de sua vantagem numerosa perante Tenzin e seus dois irmãos, Zaheer se dirige até o Templo do Ar do Norte e faz todos os dobradores remissivos de reféns, envia uma mensagem para Korra exigindo sua custódia em troca da liberdade dos dobradores, obviamente a condição é aceita pela protagonista, afinal sua missão nessa temporada é restaurar a nação do ar. Permitir que os terroristas causem uma segunda extinção dos nômades é inviável, então no episódio doze, Korra, seguindo as exigências de Zaheer, apresenta-se diante do vilão com seus pés e mãos algemados.

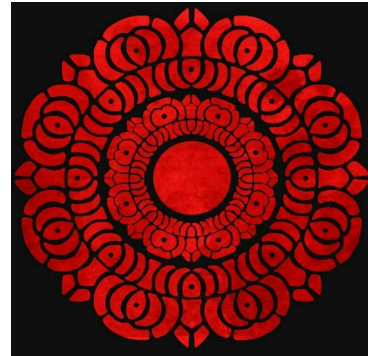
O primeiro conflito físico entre ambos finalmente acontece, mas devido as circunstâncias o Avatar perde a luta e é levado inconsciente para o local onde será executado. Já no episódio treze, o último da temporada, podemos ver Korra suspensa por correntes de platina no interior de uma caverna, todos os integrantes da Lotus Vermelho estão diante do Avatar enquanto Zaheer explica para ela o que irá acontecer.

[Figura 5: Envenenamento de Korra]



[Fonte: Fandom, 2023]

[Figura 6: Símbolo da Lótus Vermelho]



[Fonte: Fandom, 2023]

A figura 5, frame do último episódio, mostra a cerimônia que prenuncia o envenenamento do Avatar. Agora, Zaheer, Korra e dois membros não identificados da Lótus Vermelho se encontram dentro de uma caverna subterrânea, onde ninguém poderá interromper o que se seguirá, um dos assistentes segura o recipiente enquanto o outro manipula o líquido metálico o encaminhando em direção Korra. Ao fundo, atrás do Avatar, na parede da caverna, há um desenho que pode ser visto com mais nitidez na figura 6, trata-se do símbolo que identifica os membros e associados da Ordem do Lótus Vermelho.

A figura é uma inversão do ícone utilizado pela Lótus Branco, este teve sua origem nas peças do jogo de tabuleiro Pai Sho¹⁹, onde a peça do lótus não possui tanta relevância, mas quando colocada na posição correta, causa uma reviravolta na partida. A diferença entre ambos os signos pode ser vista nas cores figurativas e na composição fragmentada, no caso da Lótus Vermelho, já que isso representa a desordem tão aclamada pelo grupo e sua distinção em relação ao exemplo original. Enquanto a Lotus Branco não precisou esconder seus signos por conta dos valores que estes representavam, chegando a usá-los até mesmo nos uniformes, a Lótus Vermelho manteve a discricção quanto aos elementos que os identificavam, pois essa é a única cena em que o símbolo aparece em toda a série.

Desde o princípio, o objetivo dos revolucionários não se resumia apenas em danificar o corpo físico de Korra, pois se essa fosse a única intenção da Ordem, eles já o teriam feito em uma das diversas oportunidades que tiveram de chegar perto o suficiente para poder feri-la de outros modos. A questão é que para eles, a eliminação de Korra deveria implicar também

¹⁹ Pai Sho é um jogo de tabuleiro criado pelos autores da saga Avatar para compor a história da série. O jogo é similar ao xadrez e envolve uma questão de tempo e estratégia referente a posição das peças que, por sua vez, possuem desenhos de flores orientais que definem seu grau de importância e significado.

no fim do ciclo Avatar, por esse motivo, precisavam dela imobilizada, mas com vida para que pudessem realizar a cerimônia adequada.

Zaheer explica para Korra que ela será envenenada, e assim que o veneno à base de mercúrio for administrado o corpo dela tentará se defender entrando no Estado de Avatar, será nesse momento em que a Lotus Vermelho dará fim a vida Korra, destruindo completamente o ciclo Avatar e as possíveis reencarnações futuras. Recordamos aqui a citação do Avatar Roku onde ele informa Aang de que o Estado Avatar dá poder e experiência ao indivíduo, pois funciona como um sistema de defesa, mas em consequência também vulnerabiliza seu corpo, e se o indivíduo for morto enquanto estiver no Estado de Avatar, nunca mais poderá reencarnar. Ao induzir o Estado de Avatar em Korra, Zaheer (2012-15) diz o seguinte:

“Quando a despacharmos para o Estado de Avatar, o ciclo vai terminar, então nós, os poucos sortudos, este grupo de irmãos e irmãs em anarquia, estará testemunhando o início de uma nova era de verdadeira liberdade. Juntos, nós vamos formar um mundo sem reis e rainhas, sem fronteiras ou nações, onde a única lealdade de um homem será consigo mesmo e com aqueles que ama, e nós vamos voltar ao verdadeiro equilíbrio da ordem natural. E embora você jamais vá nascer de novo, o seu nome vai ecoar através da história. Korra, o último avatar.” (Avatar..., 2012-15, temporada 3, ep. 13)

Essa fala do personagem somada ao seu ato em cena, compila todas as idiossincrasias do anarquismo, a concepção político-filosófica dos revolucionários manifesta-se por completo no discurso de Zaheer durante a execução do Avatar, e pela primeira vez, na narrativa da animação, ele usa o termo anarquia para definir os ideais que unem o Lótus Vermelho nessa missão de construir um novo mundo.

Ao longo da temporada, o discurso de que somente a destruição e eliminação do Estado e das figuras de poder permitirá o nascimento de uma nova ordem, projeta para os telespectadores, ainda que estes não saibam, um conjunto de conceitos presentes na filosofia de Mikhail Bakunin. Quando sugestionamos que a animação, por meio de um recurso do audiovisual, poderia estar representando determinada concepção político-filosófica, já tínhamos em mente qual discurso e que tipos de conceitos poderiam ser manifestados nesse contexto, a representação tornou possível uma reestruturação da ideia de anarquismo quando construiu-se no meio ficcional e paradigmático da animação.

As semelhanças entre o último discurso feito por Zaheer e as postulações centrais de Bakunin (1999), exemplificam como um sentido produzido por uma cultura que o fixa e veicula pode, através do cinema, tornar-se maleável quando é inserido numa história que consegue explorar as possibilidades narrativas proporcionadas por determinado tema.

A fala de Zaheer destinada ao Avatar no seu momento de colapso parece parafrasear um trecho presente no *Programa de Organização Secreta Revolucionária dos Irmãos Internacionais* (1868), onde Bakunin, consubstanciando todos os objetivos da revolução, proclama que “(...) invocamos a anarquia, convencidos de que desta anarquia, ou melhor, da manifestação completa da vida popular desencadeada, devem sair a liberdade, a igualdade, a justiça, a ordem nova, e a própria força da revolução contra a reação”. A semelhança entre a estrutura de ambas as frases e do conteúdo disposto em cada uma delas, constrói-se através da representação que busca não só exibir os sentidos fixados e veiculados por determinada cultura, mas produzir novos sentidos a partir da reestruturação destes.

Por fim, depois de todas essas elucidações a respeito da construção de sentido e como ela pode acontecer, observamos que os criadores da série ao representar o anarquismo, agregaram a esta concepção político-filosófica uma conotação negativa, pois fizeram-na através de um vilão que extrema o ideal político por meio de ações violentas e coercitivas. Com isso poderíamos tentar refletir sobre o papel de Zaheer na história. Por que série daria uma má índole ao personagem que rejeita as monarquias, hierarquias e líderes autoritários? Por quais motivos aquele que tem como objetivo principal recuperar o equilíbrio e a ordem é desenhado como uma figura má e destrutiva?

De qualquer modo, não fica esclarecido o motivo específico que justifica a decisão dos criadores em dar esse sentido negativo ao personagem Zaheer e a sua concepção político-filosófica. E devido a intencionalidade deste artigo, as questões sobre o valor do personagem e sua ideologia terminam por entrar em segundo plano como ideias a serem desenvolvidas em trabalhos futuros. Para além disso sabemos apenas que o anarquismo é apresentado na animação como uma solução problemática para as questões que envolvem os governos e os líderes representativos, e estes, por sua vez, também são representados como sistemas e entidades contraditórias.

Primeiro temos a corrupção e irresponsabilidade do presidente Raiko em Cidade República, em seguida vem a tirania e opressão da rainha Hou-Ting em Ba Sing Se. Ambos os governos são representados como organizações nocivas ao povo, pois geram desigualdades sociais e/ou negligenciam as necessidades da sociedade que os integra. Em alguns momentos deste trabalho, Zaheer foi citado como um antagonista e não um vilão, pois a princípio sua missão é dar fim a estes governos escritos como injustos e autoritários, mas ao longo da série, vemos que a proposta do Lótus Vermelho excede os fundamentos políticos e termina por

definir o anarquismo como a concepção político-filosófica pautada pela violência indiscriminada, pelo terrorismo e pelo extremismo ideológico.

A forma como os criadores de *Avatar, a lenda de Korra* desenvolveram o aspecto político dentro da animação pode ter sido apenas um meio coerente de criar o conflito entre a protagonista, o vilão e o espaço onde tudo isso acontece. Apenas um recurso narrativo para o desenrolar da trama, mas pode ter sido também um subterfúgio para criticar o Estado e as ideologias políticas que propõe soluções peculiares para os problemas sistêmicos existentes na realidade não ficcional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi explicar, através da análise comparativa e de uma discussão teórica criada pelo diálogo entre história e cinema, como se dá a representação do anarquismo radical dentro da animação *Avatar: a lenda de Korra*. O presente artigo é constituído pela articulação de variadas contribuições de estudiosos da história cultural que falam sobre representação e exploram os diversos usos e funções do cinema/filme para história ciência, conservando as possibilidades do filme como fonte, suporte didático, espaço de representação e contra-análise da sociedade.

Entendemos a animação como uma unidade audiovisual que, permeada ou não pela ficção, sempre irá compreender os elementos da realidade que a produz, constituindo-se, deste modo, como um produto caracterizado pela cultura, ideologia, tendência e perspectivas dos agentes de produção, tornando-se conseqüentemente um objeto passível de investigação histórica devido o seu caráter social e cultural.

Constatamos, através dos elementos narrativos, que o anarquismo representado na animação manifesta-se como uma releitura dos escritos de Mikhail Bakunin. O significado da concepção político-filosófica defendida pelos personagens revolucionários é exposto na série aparece como uma adaptação daqueles princípios radicais do anarquismo sob os quais Bakunin construiu seu pensamento.

Esses princípios circunscrevem a ideologia representada por meio da (re)construção de sentido realizada, principalmente, através da correspondência, e às vezes, da sobreposição entre o que real o que está disposto na ficção. Com o auxílio do suporte metodológico elaborado por Laurence Bardin (2016), foi possível nivelar a intensidade e a quantidade de inferências que serviram para delimitar a dimensão da representação.

Conclui-se então que a animação, assim como qualquer outra obra cinematográfica, ao incorporar cultura, sentido e história nas suas construções narrativas, termina por legitimar-se como fonte e meio de representação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BARROS, José D. Assunção. **Cinema e história—as funções do cinema como agente, fonte e representação da história**. *Ler história*, n. 52, p. 127-159, 2007.

BAKUNIN, Mikhail Alexandrovich. **Textos anarquistas**. L&PM Pocket, 1999.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: Entre Práticas e Representações**. Rio de Janeiro: Difel, 1990.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Tradução de Flávia Nascimento. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

GASPAR, Ricardo Carlos. A trajetória da economia mundial: da recuperação do pós-guerra aos desafios contemporâneos. **Cadernos Metrópole**, v. 17, p. 265-296, 2015.

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

JÚNIOR, Francisco das Chagas Fernandes Santiago. **Entre a representação e a visualidade: alguns dilemas da relação história e cinema**. *Domínios da imagem*, v. 2, n. 3, p. 65-78, 2008.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

WIKI. Fandom, 2004. **Avatar Wiki**. Disponível em:

<https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Avatar_Wiki>. Acesso em: 10 de novembro de 2023.

Figura 1:

https://static.wikia.nocookie.net/liberproeliis/images/4/44/Tumblr_static_avatar_korra_render_by_supersleuth10-d596nug.png/revision/latest?cb=20191209053030&path-prefix=pt-br

Figura 2:

<https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/f/f0/L%C3%B3tusVermelho.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20190806233013&path-prefix=pt-br>

Imagem 3:

https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/7/7d/Hou-Ting_sofocando.png/revision/latest?cb=20140808232321&path-prefix=es

Figura 4:

https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/0/02/Hou-Ting_suffocating.png/revision/latest?cb=20140808155750

Figura 5:

https://static.wikia.nocookie.net/la-leggenda-di-korra/images/3/3d/B3_E13_Korra_Zaheer_veleno.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20210628184021&path-prefix=it

Figura 6:

https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/1/1a/Red_Lotus_insignia.png/revision/latest?cb=20140827040912

AGRADECIMENTOS

Num tom levemente narcísico, egocêntrico, e, para fins de coesão textual, estratégico, agradeço primeiramente a mim mesmo pela persistência em discutir a intersecção entre animação/cinema e história. Por conseguir manter a ideia viva e me esforçar o suficiente para transformá-la nesse trabalho que, apesar de ser um tanto cansativo e estressante, me fez gostar ainda mais das coisas que realmente “animam” meu paladar. (Pinhadas).

Em seguida, agradeço o meu orientador Prof. Dr. Plábio Marcos Martins Desidério pelo suporte e orientações oferecidas que me ajudaram a lapidar este artigo. Agradeço sua paciência, confiança, bom humor e as dilacões de prazo, ainda que estas não tenham sido feitas de livre e espontânea vontade, mas graças a minha falta de sorte e compromisso. Infelizmente meu notebook veio a falecer durante o processo :(. Enfim, danos colaterais, obrigado Professor!

Agradeço aos meus amigos e amigas Jéssica, Amanda, João Vitor, Ana Paula e Maria de Lourdes pelas boas energias e apoio oferecidos durante todo o processo, sei bem que as palavras de conforto e frases motivacionais serviram como bateria para que essa criação fosse possível, vocês são uns lind@s (um mais feio que outro) <3. Em especial, obrigado Jéssica, você teve que aguentar horas e horas da minha falação sobre Avatar, dobras, Zaheer, ideologia política, desenho animado, e sempre manteve a atenção e compostura diante do meu

entusiasmo.

Não poderia esquecer a Prof. Sariza Caetano Venâncio e seu fiel escudeiro Prof. Dernival Venâncio Ramos Júnior, vulgo mordomo inglês, vulgo James. À querida Professora Sariza, sempre atenta aos meus pontos sem nó durante a estruturação do projeto, você contribuiu muito para que isso fosse possível, as discussões em sala, o acolhimento, as gentilezas. Você sabe que sou demasiadamente grato. Ao Prof. Dernival, obrigado por me deixar usar seu computador, *computadores... sua confiança em mim e as respectivas concessões foram de extrema importância quando o ingrato do meu notebook estava brincando de Frankenstein. Obrigado James!

E por fim, mas não menos importante, nunca menos importante, para assentar o pilar mais resistente que me sustentou no topo desde o início, agradeço imensamente a minha mãe, Valdileia, pois ela nunca duvidou da minha capacidade, sempre me estimulou e me fez crer que eu poderia fazer mais. Isso tudo certamente não seria possível sem você. Lembro de quando te eu ligava frustrado dizendo que não estava conseguindo escrever nada e você me pedia para lhe enviar o trabalho, pois você escreveria por mim KKKKK, na prática isso não ajudava, mas você me fez rir com esses comentários, me dando forças para tentar de novo, outra vez e continuamente. Obrigado mãe, te amo!

ATA DE DEFESA DE TCC

Ao(s) 12 dia(s) do mês de dezembro de 2023, do período 2023/2, realizou-se a defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), modalidade Artigo do(a) aluno(a) **Valdemar Sobral Junior**, do Curso de Licenciatura em História, do Campus Universitário de Araguaína, intitulado “**Os sentidos do anarquismo na animação Avatar, a lenda de Korra**”, realizada sob a orientação do(a) Prof. Plábio Marcos Marcos Martins Desidério e tendo como banca avaliadora o(a) Profa. Dra. Sariza Oliveira Caetano Venâncio e o(a) Prof. Me. Marlon Marques Pinheiro de Melo.

Atribuíram a média final **10,0** pelo trabalho, tendo sido considerado(a) aprovado(a). Nada mais tendo a contar, assinam esta ata o(a) Professor(a) Orientador(a) e os demais componentes da banca.

Prof. Dr. Plábio Marcos Martins Desidério (Orientador)

Profa. Dra. Sariza Oliveira Caetano Venâncio
(Avaliadora)

Prof. Me. Marlon Marques Pinheiro de Melo (Avaliador)