

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO

HELENA ADLOFF CARDOSO PINTO

**A NÃO-VIOLÊNCIA ATRAVÉS DE NARRATIVAS INFANTIS:
UM ESTUDO DE CASO DE AVATAR, A LENDA DE AANG**

São Paulo

2021

HELENA ADLOFF CARDOSO PINTO

**A NÃO-VIOLÊNCIA ATRAVÉS DE NARRATIVAS INFANTIS:
UM ESTUDO DE CASO DE AVATAR, A LENDA DE AANG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Escola de Comunicações e Artes da Universidade
de São Paulo como requisito à obtenção de título
de bacharel em Relações Públicas.

Orientação: Prof^a Dr^a Simone Alves de Carvalho

São Paulo

2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Pinto, Helena Adloff Cardoso

A não-violência através de narrativas infantis : Um estudo de caso de Avatar, A Lenda de Aang / Helena Adloff Cardoso Pinto; orientadora, Simone de Carvalho. - São Paulo, 2021.

98 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo. Bibliografia

1. Avatar, A Lenda de Aang Não-Violência. 2. Indústria Cultural. 3. Teoria da Complexidade. 4. Não-Violência. 5. Jornada do Herói. I. de Carvalho, Simone. II. Título.

CDD 21.ed. -

659.2

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

PINTO, Helena Adloff Cardoso. **A não-violência através de narrativas infantis:** Um estudo de caso de Avatar, A Lenda de Aang. 2021. 98 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Monografia (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

Aprovado em: ____ / ____ / ____

Banca:

Nome: _____

Instituição: _____

Nome: _____

Instituição: _____

Nome: _____

Instituição: _____

DEDICATÓRIA

Este trabalho é para minhas avós Margot e Elisabeth.

À primeira, que deixou este mundo cedo demais e não pôde estar aqui hoje, obrigada por me mostrar o que é ser uma pessoa verdadeiramente do bem. Vivo cada dia com o desejo de deixar o mundo um pouquinho melhor, mas sem você é difícil. Obrigada por amar, por perdoar, por praticar o Ágape melhor do que o próprio Gandhi. Você estará para sempre no meu coração. Nos reencontraremos um dia. O céu brilha mais claro com você lá.

Sua, sempre, *Schöne Puppele*.

À segunda, que já viveu a guerra, a perda e a dor como mais ninguém que conheço, obrigada por me ensinar a ser corajosa, a amar como se não houvesse amanhã, porque talvez não haja. A sorrir, a brincar, a ser feliz, mesmo quando tudo parece perdido. Obrigada por me mostrar o que a guerra pode fazer com uma família e a lutar todos os meus dias contra a violência e o ódio desse mundo. Por me ensinar que nada é claro como preto no branco e como a história de cada um tem sua versão, seu narrador e seus personagens.

Sua, sempre, *Mäuschen*.

AGRADECIMENTOS

Vai soar egocêntrico, mas antes de qualquer outra pessoa, eu gostaria de agradecer a mim mesma. Obrigada, Helena. Os últimos quatro anos e meio de graduação não foram fáceis. No último ano e meio, você tomou coragem para cuidar da sua saúde mental, e eu não poderia estar mais orgulhosa de você. Foi um caminho cheio de trancos e barrancos, mas valeu a pena. Obrigada por se cuidar. Obrigada por acreditar em si mesma. Obrigada por se amar.

Agradeço aos meus pais, Gaby e Jayme. Vocês me deram a melhor educação do mundo e serei eternamente grata; não estaria aqui hoje sem o apoio de vocês. Obrigada por não duvidarem do meu potencial, por me amarem mesmo com as minhas loucuras, por rirem das minhas piadas e por todos os abraços e beijos dados ao longo destes 22 anos. O carinho de vocês estará sempre estampado no meu sorriso e no amor que dou aos outros. Eu amo vocês.

Obrigada aos meus melhores amigos, meus irmãos Victor e Lucas. Vocês são meus pilares, meu apoio, meu tudo. Nem todos têm a sorte de ter o relacionamento que temos, e tenho certeza de que absolutamente ninguém tem irmãos como vocês. Obrigada por me colocarem pra cima quando estive no meu pior, por me defenderem de mim mesma e pelas longas horas madrugada adentro quando abrimos nossos corações uns aos outros. Confio a minha vida a vocês e sou a irmã mais sortuda do mundo por tê-los como parte dela para sempre. Eu amo vocês.

Obrigada a minha *Shadow Kissed Soulmate*, Julia. Nossa amizade passou por alguns altos e baixos ao longo dos anos, mas nunca foi mais forte. Obrigada por tentar me ensinar a usar vírgulas, mesmo que eu tenha falhado miseravelmente em aprender. Obrigada por sempre me defender e tentar me proteger dos males da vida e do mundo. Obrigada por ser a Rose da minha Lissa, sei que você iria até a Rússia para me salvar das críticas que faço a mim mesma. Eu amo você.

Obrigada aos dois presentes mais preciosos que a ECA me deu, Mariana e Nathália. Nossa amizade foi, ao mesmo tempo, trabalho do destino e uma das surpresas mais bonitas que a vida colocou no meu caminho. Não teria sobrevivido à graduação sem vocês. Obrigada por me amarem. Obrigada por puxarem minha orelha quando eu não fazia os trabalhos. Obrigada por me mostrarem meu valor quando eu estava cega demais para enxergá-lo. Eu amo vocês.

Obrigada à minha banca, Valter e Emiliana. Vocês dois fizeram parte da minha formação de maneiras tão diferentes, mas tão importantes. Valter, obrigada por responder todas as minhas perguntas fora de hora no meio da aula de História. Obrigada por não deixar os outros alunos fazerem *bullying* comigo. Obrigada por ter me ensinado muito além da matéria. Graças

a você sou uma cidadã melhor. Uma cosmopolita que tem muito orgulho de ter sido sua aluna. Obrigada por me ensinar a ver o mundo sob diferentes ângulos. Esse trabalho tem um pouco do mar de conhecimento do que aprendi com você e pode ter certeza que levo e levarei suas palavras para sempre comigo. Eu amo você.

Emi, obrigada por ser este raio de Sol por onde quer que você passe. Tivemos pouco tempo de aula juntas, mas você foi a primeira pessoa que vi colocar em palavras o que eu sentia quando lia ou ouviu uma história que me tocava a alma. Por mais narrativas que mudem o mundo, e por mais Emilianas na comunicação. Espero que ler este trabalho seja tão gostoso para você quanto foi para mim escrevê-lo. Eu amo você.

Por fim, obrigada à minha orientadora, Simone. Simone rainha, Simone perfeita, Simone cristal sem defeitos. Te chamei de todas essas coisas durante o semestre e espero que saiba que cada uma delas foi sincera. Obrigada por ver no meu trabalho a importância da comunicação, você me deu coragem de continuar com o meu tema mesmo quando a dúvida e a ansiedade me diziam para trocá-lo. Ao longo da vida conhecemos muitos professores que criam barreiras entre o aluno e o aprendizado. Que nos traumatizam, que nos tiram o brilho do conhecimento, da curiosidade e do saber. Você não foi vale, nem precipício, nem penhasco; você foi a ponte. Obrigada por querer tornar o conhecimento algo palpável e acessível para todos. Obrigada por confiar em mim. Se houvesse mais Simones na educação, muito mais jovens gostariam de se tornar professores. Você é uma inspiração. Eu amo você.

EPÍGRAFE

A maior ilusão deste mundo é a ilusão da separação. Coisas que achamos que são separadas e diferentes na verdade são uma só e a mesma. Todos somos um único povo, mas vivemos como se fôssemos divididos.

(AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2)

RESUMO

PINTO, Helena Adloff Cardoso. **A não-violência através de narrativas infantis:** Um estudo de caso de Avatar, A Lenda de Aang. 2021. 98 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Monografia (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

Avatar, a Lenda de Aang (original em inglês: *Avatar The Last Airbender*) é uma série animada estadunidense, originalmente transmitida pelo canal Nickelodeon, entre 2005 e 2008. Criada por Michael DiMartino e Bryan Konietzko, a série é voltada para o público infantojuvenil, com classificação etária acima de sete anos. Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo compreender como o desenho Avatar pode ajudar na formação de uma geração mais empática. O objeto será analisado sob diferentes perspectivas, desde seu papel em um contexto de Indústria Cultural, sua inspiração nas civilizações orientais e construção narrativa. Para isso, usamos como suporte teórico os estudos de Adorno e Horkheimer, a Teoria da Complexidade de Edgar Morin, a Teoria do Desenvolvimento Moral de Lawrence Kohlberg e as filosofias do pacifismo e não-violência, com base nos textos de Martin Luther King e Gandhi. A metodologia de análise é um estudo de caso, utilizando como estrutura as teorias do Monomito e Jornada do Herói de Joseph Campbell. Nas considerações finais, os autores verificam positivamente o potencial do desenho animado em explicar assuntos sociais complexos para o público infantil, abordando não só ideias como a Vida, a Guerra e a Morte, mas também o Perdão, o Autodescobrimento e, principalmente, como o Amor ao Outro pode mudar o mundo.

Palavras-chave: Avatar, A Lenda de Aang; Indústria Cultural; Teoria da Complexidade; Não-Violência; Jornada do Herói; *Storytelling*.

ABSTRACT

PINTO, Helena Adloff Cardoso. **Non-violence through children's narratives:** A case study of Avatar, The Last Airbender. 2021. 98 pages. Undergraduate Thesis (Bachelor in Social Communication with specialization in Public Relations) – School of Communications and Arts, University of São Paulo, São Paulo, 2021.

Avatar, The Last Airbender is an American animated series, originally broadcast by Nickelodeon, between the years of 2005 and 2008. Created by Michael DiMartino and Bryan Konietzko, the series is focused on the child-juvenile audience, aged over seven years. This undergraduate thesis aims to understand how Avatar can help the formation of a more empathic generation. The object will be analyzed from different perspectives, from its role in a Cultural Industry context, its inspiration in Eastern civilizations and narrative construction. For this, the authors used as theoretical support the studies of Adorno and Horkheimer, the Complexity Theory of Edgar Morin, the Moral Development Theory of Lawrence Kohlberg as well as the philosophy of pacifism and nonviolence, based on the texts of Martin Luther King and Gandhi. The analysis methodology is a case study, using as structure the Monomyth and the Hero's Journey theories by Joseph Campbell. In the final considerations, the authors positively verify the potential of cartoons to explain complex social issues to children, addressing not only ideas such as Life, War and Death, but also Pardon, Self-discovery and, above all, how actively having Love for Others can change the world.

Keywords: Avatar, The Last Airbender; Cultural Industry; Complexity Theory; Nonviolence; Hero's Journey; Storytelling.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diferenças entre ética e moral.....	17
Figura 2 - Avatar Aang.....	18
Figura 3 - Katara e Sokka encontram Aang	18
Figura 4 - Da esquerda para a direita, Katara, Sokka, Aang, Toph e Zuko.....	19
Figura 5 - Mapa do mundo de Avatar.....	22
Figura 6 - Templo do Ar do Sul e os Nômades do Ar.....	22
Figura 7 - Tribo da Água do Norte	23
Figura 8 - Ba Sing Se.....	23
Figura 9 - Nação do Fogo.....	24
Figura 10 - Aang.....	25
Figura 11 - Katara.....	25
Figura 12 - Sokka	26
Figura 13 - Toph Beifong.....	26
Figura 14 - Príncipe Zuko.....	27
Figura 15 - Avatar Roku.....	27
Figura 16 - Sozin	27
Figura 17 - Ozai.....	28
Figura 18 - Iroh.....	28
Figura 19 - Hama, da Tribo da Água do Sul	29
Figura 20 - Doofenshmirtz	32
Figura 21 - Símbolo Yin e Yang	34
Figura 22 - Tui e La.....	34
Figura 23 - Aang e Guru Pathik.....	35
Figura 24 - Estágios de Desenvolvimento Moral - a Teoria de Kohlberg.....	38
Figura 25 - 14º Dalai Lama e Avatar Aang.....	45
Figura 26 - Monge Gyatso.....	45
Figura 27 - Vestimentas dos Nômades do Ar.....	46
Figura 28 - Aang e os brinquedos das vidas passadas.....	46
Figura 29 - Aang como aluno	47
Figura 30 - Festa para Dançar.....	48
Figura 31 - Zuko captura Aang.....	48
Figura 32 - Zuko desacordado na neve.....	49
Figura 33 - A bênção última.....	59
Figura 34 - Mestres do Templo do Ar do Sul.....	62
Figura 35 - Aang com seus brinquedos Aang recebe a notícia de ser o Avatar	63
Figura 36 - Aang ouve os monges decidindo seu destino	63
Figura 37 - Gyatso encontra carta deixada por Aang em seu quarto.....	64
Figuras 38 e 39 - Aang na tempestade O Estado Avatar prende Aang no gelo.....	64
Figuras 40 e 41 - Aang no Hall dos Avatares Figura Z - Estátua do Avatar Roku	65
Figura 42 - Aang encontra Roku no mundo espiritual	66
Figura 43 - Príncipe do Fogo Ozai e Roku.....	67

Figura 44 - Sozin ajuda Roku a lutar contra o vulcão e, depois, o abandona.....	67
Figura 45 - Aang encontra o esqueleto de Gyatso.....	69
Figuras 46 e 47 - Aang entra no Estado Avatar.....	70
Figuras 48 e 49 - Esqueleto do Monge Gyatso Templo do Ar sob ataque	71
Figura 50 - Armada da Nação do Fogo chega ao Polo Norte.....	72
Figura 51 - Almirante Zhao, da Nação do Fogo.....	72
Figuras 52 e 53 - Oásis Espiritual Tui (Lua - branco) e La (Mar - preto)	73
Figura 54 - Zhao captura Tui.....	74
Figura 55 - Iroh ataca os soldados da Nação do Fogo.....	75
Figura 56 - Aang e o Espírito do Mar lutam juntos contra a Nação do Fogo.....	75
Figura 57 - General Fong e seus soldados recebem o trio no Reino da Terra.....	77
Figura 58 - Hama e Katara	78
Figura 59 - Hama domina o sangue de Katara	79
Figuras 60 e 61 - Templo do Ar do Leste Guru Pathik.....	80
Figuras 62 e 63 - Aang tem uma visão do Nômade Katara como um novo amor	81
Figuras 64 e 65 - Aang vai abrir seu último Chakra Aang e o que o liga a este mundo.....	83
Figura 66 - Aang tenta abrir seu sétimo chacra	84
Figura 67 - Aang ganha controle sobre o Estado Avatar.....	85
Figura 68 - Ozai.....	87
Figura 69 - Avatar Yangchen	88
Figura 70 - Iroh explica que Aang deve derrotar Ozai	89
Figuras 71 e 72 - Ilha-Casco Tartaruga-Leão e Aang conversam	90
Figura 73 - Aang não atinge Ozai com o raio.....	91
Figura 74 - Aang impede o Estado Avatar de matar Ozai.....	92
Figura 75 - Aang dobra a energia de Ozai, retirando seu poder de dobra de fogo.....	93

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
Capítulo 1 - O Garoto no <i>Iceberg</i>	16
1.1 Avatar, a Lenda de Aang	16
1.2 Avatar: um diferencial perante a cultura de massas	19
1.3 As Quatro Nações, suas culturas e dobras	22
1.4 Personagens Principais	24
Capítulo 2 - Avatar e o Senhor do Fogo	30
2.1 A sociedade e o pensamento complexo	30
2.2 O pensamento complexo em ATLA	32
2.3 Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro	36
2.4 Moralidade em Kohlberg	38
Capítulo 3 - O Cometa de Sozin	41
3.1 Não-violência e pacifismo - Uma filosofia de vida	41
3.2 A figura do Dalai Lama em Avatar	44
3.3 O ódio direcionado à Nação do Fogo	47
Capítulo 4 - A Grande Divisa	50
4.1 Os contos de fadas - muito mais do que histórias de ninar	50
4.2 Desenhos animados - formando jovens mentes	52
4.3 <i>Storytelling</i> - entregando mensagens complexas	53
4.3.1 A Partida	54
4.3.2 A Iniciação	55
4.3.3 O Retorno	57
4.4 Avatar - Uma jornada do herói incompleta	59
Capítulo 5 - Templo do Ar do Sul	60
5.1 Análise da série Avatar, a Lenda de Aang	60
5.2 “A Partida” em Avatar, a Lenda de Aang	61
5.2.1 O chamado da aventura	61
5.2.2 A recusa do chamado	63
5.2.3 O auxílio sobrenatural	65
5.2.4 A passagem pelo primeiro limiar	69
5.2.5 O ventre da baleia	71

5.3 “A Iniciação” em Avatar, a Lenda de Aang	76
5.3.1 O caminho de provas	76
5.3.1.1 O Estado Avatar	76
5.3.1.2 A Manipuladora de Fantoques	78
5.3.2. O encontro com a deusa	80
5.3.3. A mulher como tentação	82
5.3.4 “A sintonia com o pai” e "a apoteose”	83
5.3.4.1 Sintonia com o pai	83
5.3.4.2 Apoteose	84
5.3.6. A bênção última	85
5.3.6.1 O Cometa de Sozin - Bênção Última em quatro atos	86
5.3.6.2 A Tartaruga-Leão e a Dobra de Energia	89
Considerações finais	94
REFERÊNCIAS	96

INTRODUÇÃO

Eu sempre me interessei pela Guerra. Ou melhor, mais precisamente sobre o porquê de países entrarem em guerra quando há tantas perdas de ambos (ou todos) os lados envolvidos. Minha avó viveu na Alemanha durante a Segunda Guerra Mundial e muitos dos seus conhecidos, amigos e vizinhos perderam a vida para o conflito.

Não é de se surpreender que, por conta disso, eu sempre levei a Guerra muito a sério. Mas a maioria dos meus amigos da escola nunca tiveram uma dimensão verdadeira do que significa estar em guerra, não da mesma maneira que eu, tendo crescido ouvindo as histórias de minha avó. Brincar de “guerra” nunca fez sentido; não que as guerras de verdade façam.

O pacifismo acabou permeando minha vida e meus estudos desde então, e eu me frustrava toda vez que alguém me dizia que entrar em guerra “fazia parte da história”, que fazia a sociedade “se desenvolver” de alguma forma. Mas como ensinar a gravidade desses conflitos, principalmente para crianças, se desde jovens somos tomados por incapazes de compreender temas complexos? Como explicar pontos sensíveis da realidade humana às crianças, de forma que elas cresçam com mais consciência social?

Foram destes questionamentos que surgiu esta monografia. Neste trabalho de conclusão de curso, temos como objetivo geral compreender como o desenho Avatar: A Lenda de Aang (2005-2008) pode ajudar na formação de uma geração mais empática, assim como me ajudou a enxergar o mundo com outros olhos, desde a primeira vez que fui apresentada a ele, aos seis anos de idade.

As construções narrativas de Avatar buscam desenvolver não só um senso de moralidade e respeito às diferentes culturas, pensamentos e ideologias, mas também apresentam aos seus espectadores - majoritariamente um público infantil - a construção de um personagem principal - Aang, o herói - como alguém que sempre escolhe a não-violência como forma de resolver seus conflitos (JÓHANN, 2020). Dessa forma, o desenho acaba por instaurar um senso de justiça social em seus espectadores, colocando o pacifismo e a não-violência como filosofias complementares à luta contra sistemas opressores.

Complementarmente, temos outros três objetivos específicos que guiarão a estrutura do trabalho. São eles:

- Entender como desenhos infantis influenciam no processo de formação das crianças;
- Entender as teorias que embasam a não-violência analisada no desenho; e
- Verificar o potencial do desenho animado de explicar assuntos sociais complexos para o público infantil.

Esta monografia está dividida em cinco capítulos, cada qual nomeado em referência a um episódio da série Avatar, a Lenda de Aang, inspirado nos objetos e temas que serão tratados nos mesmos.

No primeiro capítulo - **O Garoto no Iceberg** - apresentamos o enredo do programa de TV, assim como seus personagens principais e a marcante inspiração na cultura Oriental para a construção do mundo de Avatar, de forma a mostrar como o desenho quebra parte das estruturas esperadas em uma produção inserida em um cenário de Indústria Cultural, majoritariamente marcado pela cultura ocidental e norte-americana

Já o segundo capítulo - **Avatar e o Senhor do Fogo** - discorre sobre a Teoria da Complexidade de Edgar Morin e como seus elementos são observados no desenho, a fim de desmistificar o maniqueísmo recorrente na programação infantil. Em seguida, no terceiro capítulo - **O Cometa de Sozin** -, serão introduzidos os pilares formadores das teorias pacifistas e de não-violência, seu impacto na construção geracional e seu paralelo com a ideia de resistência pacífica.

O penúltimo capítulo - **A Grande Divisa** - tem como enfoque a compreensão de como os desenhos infantis influenciam no processo de formação das crianças, assim como seu papel como portador de mensagens educacionais, tendo como base a teoria do monomito e a ideia da “Jornada do Herói” trazida por Joseph Campbell.

O quinto e último capítulo - **O Templo do Ar do Sul** - utiliza os conhecimentos e teorias até então abordados, assim como os paralelos da teoria de Campbell para com o enredo de Avatar, a fim de estruturar um estudo de caso, uma análise, de como o desenho tem o potencial de explicar assuntos sociais complexos para o público infantil.

Capítulo 1 - O Garoto no Iceberg

Água. Terra. Fogo. Ar. A minha avó me contava histórias sobre os velhos tempos, tempos de paz, quando havia equilíbrio entre as Tribos da Água, o Reino da Terra, a Nação do Fogo e os Nômades do Ar. Isso tudo mudou quando a Nação do Fogo atacou. Só o Avatar domina os quatro elementos. Só ele pode impedir o ataque impiedoso do Fogo, mas quando o mundo mais precisa dele, ele desaparece.

100 anos se passaram e a Nação do Fogo está perto de ganhar a Guerra. Há dois anos, o meu pai liderou a minha tribo em uma viagem ao Reino da Terra para ajudar a combater a Nação do Fogo, e me deixou junto do meu irmão, cuidando da nossa tribo. Alguns acreditam que o Avatar não renasceu entre os Nômades do Ar e que o Ciclo foi quebrado. Mas eu tenho esperança. Eu ainda acredito que, de alguma forma, o Avatar vai voltar para salvar o mundo.

(AVATAR,, 2005, Ep. 1, Temp. 1)

Quando Katara e seu irmão Sokka saem em busca de alimento para a Tribo da Água do Sul, a primeira, acidentalmente, quebra o gelo de um *iceberg*, enquanto dobrava água em busca de peixes. Essa formação de gelo e neve, no entanto, contém um segredo há muito esquecido, e um destino que pode acabar com a Guerra: um menino chamado Aang, que carrega a responsabilidade e o peso de ser o Avatar e o último Dobrador de Ar do mundo.

Este capítulo apresentará o enredo e os principais personagens da série “Avatar, a Lenda de Aang”, e leva seu nome em homenagem ao primeiro episódio do desenho animado, onde conhecemos os irmãos Sokka e Katara e nosso herói, Aang, o “Garoto no *Iceberg*”.

1.1 Avatar, a Lenda de Aang

Avatar, a Lenda de Aang (original em inglês: *Avatar The Last Airbender*) é uma série animada estadunidense, originalmente transmitida pelo canal Nickelodeon, entre 2005 e 2008. Criada por Michael DiMartino e Bryan Konietzko, a série é voltada para o público infanto-juvenil, com classificação etária acima de sete anos.

Para Poizner (2019), o desenho é conhecido por sua excelência no desenvolvimento de personagens carismáticos, escrita inteligente e design atrativo. No entanto, o que mais caracterizou este programa, tanto durante sua exibição inicial na televisão paga, quanto sua posterior passagem pela TV aberta Brasileira (TV Globinho, Rede Globo) e atualmente disponível na plataforma de *streaming* Netflix, é o fato de a série se apresentar como um complexo sistema educacional de moralidade, que tem como personagens principais seu próprio público-alvo: crianças.

O programa se utiliza destes “personagens mirim” como um modelo para a apresentação e aplicação de valores sociais progressistas (POIZNER, 2019), sendo que “Avatar aproveita o potencial de receptividade das crianças para introduzir atitudes liberais com eficácia, e o próprio

programa se torna um recipiente para o humanismo” (POIZNER, 2019, on-line, tradução nossa).

Neste trabalho, se diferenciam os conceitos “moral” e “ética”. Para Vasquez (1998), enquanto a Ética é teórica e reflexiva, a Moral é eminentemente prática. Martino e Marques sintetizaram as diferenças entre Ética e Moral, como podemos ver na Figura 1.

Figura 1 - Diferenças entre ética e moral

	Ética	Moral
Objetivo	Viver bem consigo	Justiça e integração
Fonte	Decisão pessoal	Norma coletiva
Pressuposto	Julgamentos de valores	Princípios
Tipo de atividade	Reflexão	Ação automática
Onde atua	Caráter de cada um	Costumes da sociedade

Fonte: MARTINO; MARQUES, 2018, p. 23

Em ATLA (sigla para “*Avatar The Last Airbender*”) e seu universo fictício, existem pessoas capazes de dominar, ou “dobrar”, os quatro elementos: Ar, Água, Terra, e Fogo, que correspondem a cada uma das Quatro Nações apresentadas na série, respectivamente, os Nômades do Ar, as Tribos da Água, o Reino da Terra e a Nação do Fogo. Porém, apenas alguns habitantes de cada nação podem dominar um elemento, e aqueles que o fazem, têm controle somente sobre o de sua própria origem. Só o Avatar é capaz de manipular todos os quatro elementos, sendo sua responsabilidade manter a paz e o equilíbrio entre o mundo físico e o espiritual, assim como entre as Nações e seus habitantes.

O Avatar está atado a um Ciclo de Reencarnação: em cada uma de suas vidas, ele nasce em uma das Quatro Nações e, após morrer, reencarna na próxima Nação do Ciclo Avatar, seguindo o padrão Ar, Água, Terra e Fogo. A série transcorre 100 anos após a Nação do Fogo ter declarado Guerra contra todas as outras Nações e ter matado todos os Nômades do Ar em busca do próximo Avatar, que reencarnou como um Dominador de Ar chamado Aang (Figura 2).

Figura 2 - Avatar Aang



Fonte: Nickelodeon - Imagem promocional

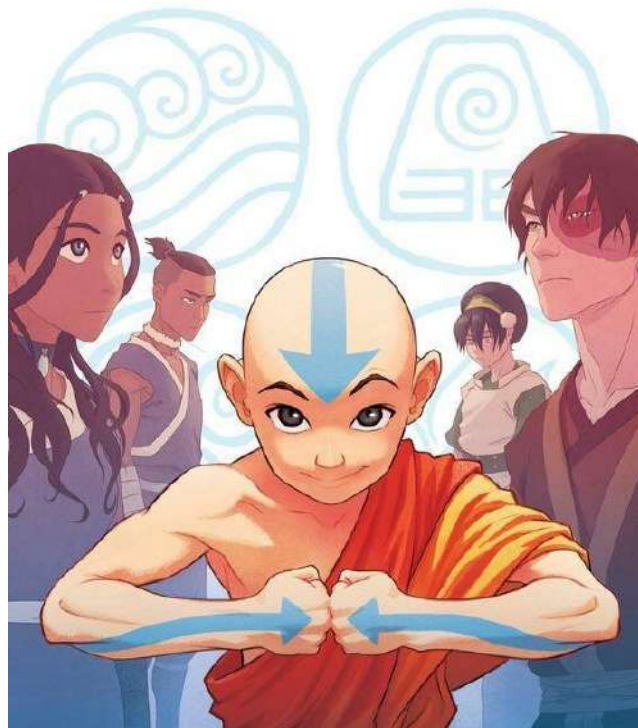
O Avatar, congelado por todo esse tempo, não tem conhecimento nenhum da Guerra ao ser acidentalmente libertado por Katara (Figura 3), uma Dominadora de Água, e seu irmão, Sokka, ambos da Tribo da Água do Sul. A série então passa a acompanhar as aventuras de Aang e seus companheiros (Sokka, Katara, Toph, uma Dobradora de Terra cega, e Zuko, príncipe exilado da Nação do Fogo - Figura 4) enquanto ele aprende a dominar todos os quatro elementos para derrotar o Senhor do Fogo, Ozai, e restaurar o equilíbrio no mundo.

Figura 3 - Katara e Sokka encontram Aang



Fonte: CassiArt

Figura 4 - Da esquerda para a direita, Katara, Sokka, Aang, Toph e Zuko



Fonte: Nickelodeon - Imagem promocional

Aang tem um ano para se tornar um Avatar completo, antes que o Cometa de Sozin, poderoso Cometa que garante poderes sobre-humanos aos Dobradores de Fogo, passe pelo mundo, levando a Nação do Fogo à vitória. Ao acompanharmos sua jornada, no entanto, somos nós, telespectadores, que aprendemos lições de bondade, perdão e empatia com o jovem Dobrador de Ar.

1.2 Avatar: um diferencial perante a cultura de massas

Seja ao ligar a televisão, ou, em um contexto mais atual, selecionar o serviço de *streaming* favorito, a variedade de conteúdos prontos para serem consumidos sob a distância de um *click* é imensa. Canais de culinária, músicas, filmes e séries, cada pessoa tem um gosto particular e pode buscar o conteúdo que mais lhe interessa. No entanto, a produção de conteúdo nichada, da forma que é apresentada hoje (com o auxílio dos algoritmos, das ferramentas de anúncios e da inteligência artificial) que carrega cada usuário para sua bolha de conteúdo, é algo relativamente recente.

Se voltarmos a 2005, o cenário televisivo, principalmente, era bem diferente do que temos hoje. Ou melhor, era muito mais homogêneo em sua produção e reprodução de temas e histórias. Disney Channel, Discovery Kids, Jetix, Boomerang, Nickelodeon. Cada canal, um

universo próprio, especializado em produção de conteúdo voltada para o público infantil, contando com desenhos animados, *live actions*, personagens e estilos de ilustração próprios.

O conteúdo de cada um destes programas, no entanto, a construção dos conflitos, os objetivos dos heróis e vilões, em pouco se diversificavam de um canal para o outro. Segundo Adorno, “a cultura contemporânea a tudo confere um ar de semelhança” (2002, p. 7), o que explica, por exemplo, por que o enredo de muitos desenhos, até mesmo os que pertenciam a emissoras e produtoras diferentes, continham tantos elementos em comum.

Entre eles: vilões com planos altamente falhos e até mesmo cômicos, personagens principais que sempre acabam contando com alguém mais inteligente e preparado para “salvar o dia” ou até mesmo com recursos externos, como máquinas, magia e “coincidências” que levam a história a um final feliz.

Coragem o Cão Covarde, O Clube das Winx, Ben 10, Bob Esponja, Os Padrinhos Mágicos, Phineas e Ferb, As Meninas Super Poderosas, Três Espiãs Demais, Dora a Aventureira; para diferentes idades, estes programas marcaram a geração dos anos 2000. Todos, de alguma forma, traziam o contexto dos grandes centros urbanos ou do subúrbio estadunidense, o desenvolvimento de novas tecnologias e a cultura ocidental norte-americana, enraizada tanto em seus personagens, suas roupas, sua comida, quanto no modelo de suas casas, suas escolas e *shopping centers*. Os programas se tornaram, até mesmo, um veículo de ensino da língua inglesa, a exemplo do desenho Dora a Aventureira.

Adorno (2002) entende esta falsa identidade do universal e do particular, representada pelas similaridades dos variados programas infantis, como o modelo da cultura dos homens. “Toda a cultura de massas em sistema de economia concentrada é idêntica, e seu esqueleto, a armadura conceptual daquela, começa a delinear-se.” (ADORNO, 2002, p. 8).

As produções ocidentais, principalmente as estadunidenses, acabam por usar sua produção audiovisual como forma de propagar sua cultura e as ideologias que os formam como nação para os demais países do globo. E, com isso, a criação em massa e a reprodutibilidade técnica levaram a produções que “não têm mais necessidade de serem empacotadas como arte” (ADORNO, 2002, p. 8), passando a agir, unicamente, em função da técnica em si, visando cumprir seu papel na economia contemporânea. (ADORNO, 2002).

A arte, portanto, deixa de cumprir seu papel social de propagação de conhecimento, do culto ao belo, da análise filosófica e estimuladora de sentimentos, para se tornar receptáculo e fonte de ideias criadas em uma produção em série. Nas palavras de Benjamin “as situações a que se pode levar o resultado da reprodução técnica da obra de arte [...] podem deixar a

existência da obra de arte incólume [...] o que murcha na era da reprodutibilidade da obra de arte é a sua aura.” (BENJAMIN, 1992, p. 78-79).

É nesta encruzilhada de artificialidade *versus* criatividade que se encontra nosso objeto de estudo. Isso porque a produção Avatar, a Lenda de Aang vai contra três dos muitos pilares trazidos pelos teóricos no que diz respeito à constituição da Indústria Cultural.

O primeiro deles diz respeito ao fato de que, no Brasil, o desenho deixou de ser exibido unicamente no canal privado Nickelodeon e passou a ser exibido durante as manhãs, no programa “TV Globinho”, da Rede Globo, após o sucesso de audiência nos Estados Unidos. Em média, 3,1 milhões de telespectadores assistiram a cada episódio novo e o episódio com maior audiência atingiu 5,6 milhões de telespectadores (BYNUM, 2006). Com essa exibição em um veículo de massa, Avatar quebrou a “hierarquia de qualidade” trazida por Adorno, oferecendo a um leque mais amplo de classes o acesso a esta história e ao conhecimento e ensinamentos trazidos por ela.

Nas palavras do autor: “para todos alguma coisa é prevista, a fim de que nenhum possa escapar; as diferenças vêm cunhadas e difundidas artificialmente. O fato de oferecer ao público uma hierarquia de qualidades em série serve somente à quantificação mais completa” (ADORNO, 2002, p. 12). Ao quebrar essa regra hierárquica, ATLA desafia o sistema da Indústria Cultural.

Já os dois últimos pilares contra os quais Avatar se opõem, dizem respeito (1) à criação - de arte, histórias etc. - dentro de uma bolha de poder político internacional e (2) à produção espelhada dos elementos que compõem esta bolha. Isso se dá, pois, segundo Adorno (2002), a Indústria Cultural se propaga e se nutre desses centros de poder.

O ambiente em que a técnica adquire tanto poder sobre a sociedade encarna o próprio poder dos economicamente mais fortes sobre a mesma sociedade. [...] Junta-se a isso o acordo, ou, ao menos, a determinação comum aos chefes executivos de não produzir ou admitir nada que não se assemelhe às suas tábulas da lei, ao seu conceito de consumidor, e, sobretudo, nada que se afaste de seu autorretrato. (ADORNO, 2002, p. 9-11).

É deste autorretrato que o programa Avatar se desvia, ao trazer uma grande inspiração na cultura oriental, expondo elementos locais e fisionomias que não são correspondentes àquelas das economias ocidentais, mas também por apresentar valores e visões de mundo que em muito se distanciam do capitalismo armamentista, da xenofobia, do cristianismo e enraizado maniqueísmo do Ocidente.

1.3 As Quatro Nações, suas culturas e dobras

Desde a etapa de “construção de mundo”, os criadores de Avatar já se inspiraram na cultura oriental; a série se passa em um mundo fictício (Figura 5) dividido em quatro Nações, os Nômades do Ar, as Tribos da Água, o Reino da Terra e a Nação do Fogo.

Figura 5 - Mapa do mundo de Avatar



Fonte: Nickelodeon - Imagem promocional

A cultura dos Nômades do Ar é inspirada, principalmente, na cultura tibetana e em alguns aspectos da cultura nepalesa, nos monges Shaolin e no budismo do Sri Lanka (AVATAR WIKI, 2013). Outras influências vêm do hinduísmo e do taoísmo. A “dobra” de ar é baseada na arte marcial “Ba Gua” um método característico de postura que busca vencer um oponente com habilidade, em vez de força bruta (RANNE, 2010), o que complementa a cultura pacifista dos monges do ar (Figura 6).

Figura 6 - Templo do Ar do Sul e os Nômades do Ar



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1

A cultura das Tribos da Água (Figura 7), bem como sua localização nas regiões polares do mundo, baseia-se principalmente nas culturas árticas, como as dos povos Inuit e Yupik (AVATAR WIKI, 2013). Elementos de sua sociedade também vêm de muitas outras culturas indígenas, como os nativos norte-americanos e os habitantes das ilhas do Pacífico. A “dobra” de água foi baseada no “Tai Chi”, incorporando seus movimentos “fluidos como a água”. (RANNE, 2010).

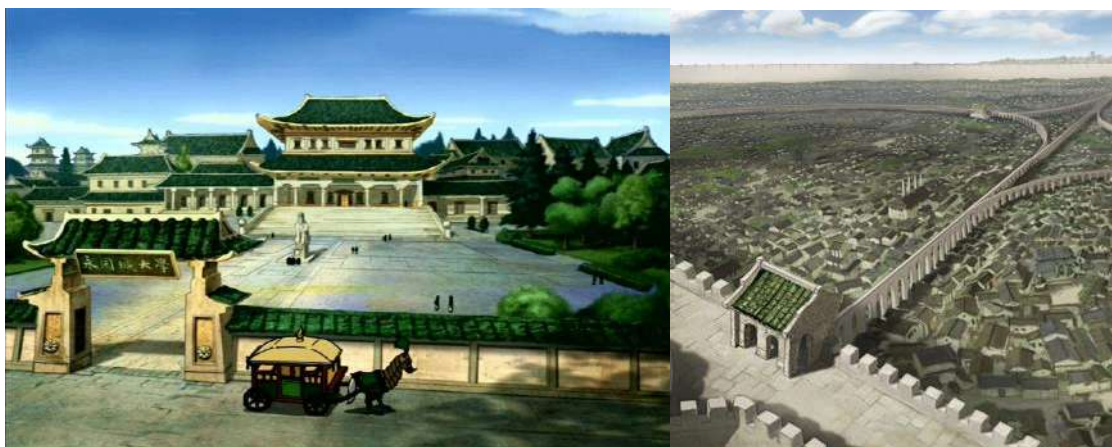
Figura 7 - Tribo da Água do Norte



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 1

A arquitetura, as roupas e a cultura do Reino da Terra se baseiam, principalmente, na China e seus países vizinhos. O governo de Ba Sing Se (Figura 8), a capital do Reino, em muito se assemelha ao governo chinês sob Jinyiwei da dinastia Ming. O controle de informações e propaganda é um paralelo com um período de controle total da população por meio de leis severas e da polícia secreta. A Muralha Externa de Ba Sing Se, por sua vez, é um reflexo da Grande Muralha da China. Em relação à “dobra” de terra, a mesma foi baseada nas posturas firmemente enraizadas do “Hung Gar”. (AVATAR WIKI, 2013).

Figura 8 - Ba Sing Se



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 14, Temp. 2

A cultura da Nação do Fogo (Figura 9) é inspirada no Leste, Sul e Sudeste Asiático, embora sua geografia seja retirada de ilhas vulcânicas, incluindo Islândia, Havaí e as ilhas da Polinésia. (DIMARTINO; KONIETZKO, 2020).

Figura 9 - Nação do Fogo



Fonte: Nickelodeon - Imagem promocional

A propaganda da Nação do Fogo, voltada a justificar seus movimentos imperialistas, também é semelhante à do Japão durante a Segunda Guerra Mundial, já que o Império Japonês usou uma construção ideológica para justificar a invasão da China e conquista do Pacífico Sul, assim como a Nação do Fogo invadiu o Reino da Terra e as Tribos da Água. O Kung Fu Shaolin do Norte é a base para “dobra” de fogo, com seus golpes rápidos, duros e agressivos, que sacrificam a defesa por ataques ferozes. (AVATAR WIKI, 2013).

1.4 Personagens Principais

Avatar Aang - Aang (Figura 10) é o Avatar, ponte entre o mundo físico e espiritual, e só ele pode controlar os quatro elementos e acabar com a Guerra. Ao descobrir que recai em suas costas o destino do mundo, Aang foge do Templo do Ar do Sul e, durante uma tempestade, cai no mar. Após 100 anos congelado em um *iceberg*, descobre sobre o ataque genocida da Nação do Fogo, o que faz dele o último Dominador de Ar do mundo. Ele tem um ano para aprender todos os elementos antes que a Nação do Fogo use o poder do Cometa de Sozin para ganhar a Guerra.

Figura 10 - Aang



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 21, Temp. 3

Katara - Última Dobradora de Água da Tribo da Água do Sul (Figura 11) - sua mãe foi levada e morta pela Nação do Fogo quando sua Tribo foi atacada há muitos anos. Ela ajuda Aang a dominar a água e se torna a melhor dobradora de sua época.

Figura 11 - Katara



Fonte: Nickelodeon - Imagem promocional

Sokka - Irmão de Katara e não dobrador (Figura 12). Desde que seu pai e os outros homens foram lutar na Guerra, Sokka cuida da sua tribo e de sua irmã. Junto com Katara e Aang, forma o trio original na série.

Figura 12 - Sokka



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 4, Temp. 1

Toph - Dobradora de Terra cega, Toph (Figura 13) pertence a uma das famílias mais ricas do Reino da Terra. Ela é considerada a Dobradora de Terra mais poderosa de todos os tempos e ensina Aang a dominar o elemento.

Figura 13 - Toph Beifong



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 6, Temp. 2

Zuko - Filho do Senhor do Fogo Ozai, Zuko (Figura 14) foi exilado da Nação do Fogo após recusar-se a lutar com o pai. Desde então, ele tenta capturar o Avatar a fim de restaurar a sua honra. Zuko acaba entrando no grupo e ensina Aang a controlar o fogo, ajudando-o a acabar com a Guerra.

Figura 14 - Príncipe Zuko



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 3, Temp. 1

Roku - Vida passada de Aang, nascido na Nação do Fogo, Roku (Figura 15) é o guia espiritual de Aang durante sua jornada para dominar todos os quatro elementos. Ele foi deixado para morrer por seu melhor amigo, O Senhor do Fogo Sozin, que, sem o Avatar em seu caminho, matou todos os Nômades do Ar e deu início à Guerra.

Figura 15 - Avatar Roku



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 7, Temp. 1

Senhor do Fogo Sozin - Contemporâneo de Roku, com a morte do Avatar e nada em seu caminho, Sozin (Figura 16) dá início à Guerra ao aniquilar todos os Nômades do Ar, propagando a dominação imperialista da Nação do Fogo por todo o mundo.

Figura 16 - Sozin



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 6, Temp. 3

Senhor do Fogo Ozai - Neto do Senhor do Fogo Sozin, ele queima seu próprio filho, Zuko, por tê-lo desrespeitado na frente de seus generais. Ozai (Figura 17) quer usar o Cometa de Sozin para ganhar a Guerra que seu avô começou.

Figura 17 - Ozai



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 1

Iroh - Irmão mais velho do Senhor do Fogo Ozai e legítimo herdeiro do trono da Nação do Fogo. Renomado general da Nação, ao perder seu filho na Guerra, Iroh (Figura 18) abdica o trono e passa a ser uma figura paterna para Zuko, seu sobrinho, durante o exílio.

Figura 18 - Iroh



Fonte: Nickelodeon - Imagem promocional

Hama - Dobradora de Água da tribo da Água do Sul, foi levada pela Nação do Fogo como prisioneira de guerra. Hama (Figura 19) aprendeu a dominar o sangue dos seres vivos e usou essa habilidade para escapar da prisão, vivendo na Nação do Fogo e se vingando de seu povo desde então - inclusive agindo contra pessoas inocentes.

Figura 19 - Hama, da Tribo da Água do Sul



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 8, Temp. 3

Agora, com enredo, contexto e personagens principais já apresentados, seguiremos com a explanação da Teoria da Complexidade de Edgar Morin, buscando entender como esta se relaciona com a construção de narrativas, sejam estas históricas ou, como analisado posteriormente, aquelas presentes nos desenhos infantis.

Capítulo 2 - Avatar e o Senhor do Fogo

Toph: É como se essas pessoas (da Nação do Fogo) nascessem más.

Aang: Não, está errado. Acho que essa não foi a questão que o Roku me mostrou. [...] O Roku era da Nação do Fogo, assim como o Sozin, né? No mínimo, a história deles serve para provar que qualquer um é capaz de grande bem e de grande mal. Todo mundo [...] deve ser tratado como merecedor de uma chance.

(AVATAR, 2005, Ep. 6, Temp. 3).

Este capítulo foca nas perspectivas maniqueístas de mundo, utilizando como contraponto a Teoria da Complexidade desenvolvida por Edgar Morin. Para isso, no entanto, cabe aqui ser explicado o porquê deste capítulo receber o nome do 6º episódio, da terceira temporada de ATLA: “Avatar e o Senhor do Fogo”.

Nele, os telespectadores aprendem um pouco mais sobre a vida passada de Aang, a história do Avatar Roku, nascido na Nação do Fogo, antes do início da Guerra. Roku nos é apresentado como uma pessoa simples e tímida, sendo a maior surpresa do episódio a identidade de seu melhor amigo, o Príncipe do Fogo Sozin, que um dia se tornaria o Senhor do Fogo que deu início à Guerra ao aniquilar toda a Nação dos Nômades do Ar.

Ao final do episódio, descobrimos como Roku encontrou sua morte: o vulcão na ilha onde morava entrou em erupção, levando Roku a lutar contra as chamas, lava e gases para salvar seus habitantes. Sozin aparece para ajudá-lo, mas, no fim, abandona o amigo no vulcão, entendendo que, sem o Avatar, seus planos de conquista das Quatro Nações se tornam possíveis.

Diferentemente de outros desenhos infantis, Avatar não desenvolve seus personagens em um claro espectro de bem e mal, havendo muitas áreas cinzentas no caráter de cada um, seus sentimentos e atitudes, assim como nos é apresentado na vida real. O programa traz a complexidade da personalidade de cada personagem, instigando seu público a não ter uma visão limitada do mundo, assim como das nações e povos que o compõem.

2.1 A sociedade e o pensamento complexo

A filosofia Maniqueísta data do século III depois de Cristo, sendo uma doutrina fundada pelo profeta persa Maniqueu (Maniqueu + Ismo) sobre a qual se fundou um dualismo religioso sincretista, “segundo o qual existe um conflito cósmico de forças antagônicas do bem absoluto (a luz) e do mal absoluto (as sombras), sendo que é dever do homem lutar pela vitória do bem.” (MICHAELIS, 2021, on-line).

Esse dualismo está enraizado em nossa história, em nossos mitos e lendas e acabou por estruturar o pensamento humano da mesma maneira, inclusive nas ciências, nas relações

internacionais, na política e na economia. Sim e não. Claro e escuro. Preto e branco. Mas quais são os reflexos deste tipo de pensamento para as crianças que começam a apreender a realidade ao seu entorno? Que perigo reside em observarmos o mundo sob uma perspectiva de bem e mal absolutos?

É aí que entra a teoria do Pensamento Complexo, que, por sua vez, pode ser compreendida como uma alternativa, tanto científica quanto ideológica ao maniqueísmo. Segundo Morin (2015), a Complexidade, ou seja, o que é construído em conjunto, é um tecido de constituintes heterogêneos inseparavelmente associados.

A complexidade é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem o nosso mundo fenomenal. Mas então a complexidade apresenta-se com os traços inquietantes da confusão, do inextricável, da desordem no caos, da ambigüidade, da incerteza... Daí a necessidade, para o conhecimento, de pôr ordem nos fenômenos ao rejeitar a desordem, de afastar o incerto, isto é, de selecionar os elementos de ordem e de certeza, de retirar a ambigüidade, de clarificar, de distinguir, de hierarquizar. (MORIN, 2015, s/p).

É na rejeição das incertezas e ambigüidades que a sociedade se constrói, sem caos, sem meio termo. No entanto, segundo o autor, estas “operações”, que eliminam a desordem a fim de garantir a inteligibilidade dos processos e relações, correm o risco de tornar cega a compreensão sobre a vida.

Assim nasce o Pensamento Complexo, evidenciando a necessidade de superar as fronteiras entre os campos do conhecimento (FERRARI, 2008), assim como as existentes entre culturas e ideologias; remoldando a visão dualista do mundo, das sociedades e do próprio ser.

Morin (2006) busca combater o pensamento linear e maniqueísta predominante na cultura ocidental, afirmando a viabilidade da Teoria da Complexidade. Em suas palavras:

Muitos dizem que o pensamento complexo desencorajara a ação, que o reconhecimento da incerteza é desencorajador; muitos pensam que para agir é preciso odiar o inimigo, ou seja, que é necessário um pensamento maniqueísta: achar que o inimigo é uma encarnação do mal absoluto e que nós somos a encarnação do bem absoluto. Mas sabemos que na realidade as coisas não são tão claras. Na nossa época entendemos que o inimigo está dentro de nós mesmos. (MORIN, 2006, p. 20).

Segundo Petraglia (*apud* FERRARI, 2008, s/p) Morin “considera a incerteza e as contradições como parte da vida e da condição humana e, ao mesmo tempo, sugere a solidariedade e a ética como caminho para a religação dos seres e dos saberes”.

Ao se negarem estas contradições, a complexidade na qual a sociedade se vê envolta, a História condenou não só pessoas inocentes, mas populações inteiras à classificação de “vilões”. Até hoje, por exemplo, a Alemanha se vê manchada pelo passado nazista, de forma que, frequentemente, vilões de desenhos animados e filmes são retratados como alemães

psicopatas ou cientistas malucos, como o Dr. Heinz Doofenshmirtz (Figura 20), do desenho infantil Phineas e Ferb.

Para os alemães, que reconhecem sua culpa pelos crimes cometidos no regime nazista, ver frequentemente personagens alemães nazistas não é nada agradável. E, considerando os filmes de 2000 para cá, este ainda é o estereótipo mais comum: o de que todos os alemães são nazistas. (SCHACHT, 2019, on-line).

Figura 20 - Doofenshmirtz é o cientista maluco alemão característico de muitos desenhos e filmes de Hollywood



Fonte: Disney Channel

Ao se acreditar apenas no mal e bem absolutos, se torna mais fácil crer apenas no fato de que “milhões de alemães voluntariamente apoiaram o regime e participaram de crimes de guerra”, ao mesmo tempo que se nega que “muitos alemães comuns rejeitam esse consenso, escolhendo em vez disso ver os alemães - civis e soldados - como vítimas de um regime brutal e de uma guerra assassina.” (EDER, 2020, on-line, tradução nossa).

Ainda hoje, conflitos internacionais, guerras civis e disputas partidárias são consequência de visões maniqueístas e limitadas do mundo por parte dos líderes mundiais e suas forças militares. Partidos de direita são nazistas, os de esquerda, comunistas. Muçulmanos são terroristas, e a paz só pode ser encontrada no cristianismo. Os Estados Unidos são libertadores de países, enquanto a Rússia é uma sombra eterna de que a URSS pode retornar. Estes conceitos só podem ser quebrados, no entanto, caso a sociedade compreenda a noção trazida por Morin de que ordem e desordem convivem nos sistemas.

Embora muitas esferas sociais precisem abraçar a ideia da complexidade para o desenvolvimento de uma nova geração, não só mais humana, mas que também entenda a importâncias de todos os campos do conhecimento, assim como a riqueza das diferentes culturas, já existem formas de começar a apresentar estas ideias para o público infantil, através de filmes e desenhos que propaguem o Pensamento Complexo.

2.2 O pensamento complexo em ATLA

Da mesma maneira como a sociedade foi moldada por um pensamento simplista de bem e mal e, a partir deste, construiu suas culturas, histórias e políticas, o mesmo se refletiu em

diversos produtos culturais como na literatura, nos filmes e desenhos animados, que constroem, em sua maioria, situações dualistas, onde o bem e o mal são claramente definidos, assim como os heróis e vilões.

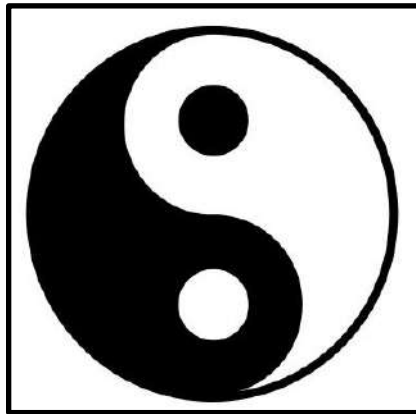
Avatar, no entanto, apresenta uma nova abordagem, que pode ser compreendida através do pensamento complexo de Morin, tanto sob seus pensamentos referentes à conjuntura de fatores que formam a sociedade em si e seus desdobramentos quanto à ideia de que os conhecimentos não só estão interconectados, mas também devem ser vistos e aprendidos como tal.

Para Morin, o processo de recuperar a complexidade da vida nas ciências e nas atividades humanas resulta de um pensamento crítico sobre o próprio pensar e seus métodos, não se trata, portanto, de círculos viciosos, mas “de um procedimento em espiral, que amplia o conhecimento a cada retorno e, assim, se coaduna com o fato de o homem ser sempre incompleto - o aprendizado é para toda a vida”, segundo Petraglia (*apud* FERRARI, 2008, s/p).

Para compreender a complexidade e seus processos em espiral, é necessário conhecer os conceitos de ordem, desordem e organização. Se por um lado a sociedade moderna se atém à necessidade de buscar a ordem, a linearidade e o certo para compreender o mundo, as culturas e relações, do ponto de vista da complexidade, ordem e desordem convivem nos sistemas, gerando o que Morin nomeia de “auto eco-organização”.

Este mesmo pensamento está presente no conceito de Yin e Yang, tão característicos da cultura oriental, e que se torna parte do enredo de Avatar, apontando que, embora existam duas forças contrárias no sistema, o que implicaria uma visão dualista e maniqueísta da sociedade, o símbolo do Yin e Yang (Figura 21) propõem uma compreensão diferente do clássico “bem e mal”. Existe um pouco de mal no bem, e um pouco de bem no mal. “Quando Yang está em sua maior força, contém Yin. Quando Yin está em sua maior força, contém Yang.” (BROWN, 2021, tradução nossa). Compreendemos assim que, para o autor, a não dualidade e complexidade dos sistemas que leva ao equilíbrio do mundo.

Figura 21 - Símbolo Yin e Yang



Fonte: Google

Na série, os conceitos de Yin e Yang nos são apresentados como a encarnação dos espíritos do Mar e da Lua, os peixes carpas Tui e La (Figura 22).

Os nomes dos espíritos deles são Tui e La, empurrar e puxar, e essa tem sido a natureza do relacionamento o tempo todo. [...] Tui e La, a lua e o mar, sempre se rodearam em uma dança eterna, um equilibra o outro. Empurrar e puxar, vida e morte, bem e mal, Yin e Yang. (AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 1).

Figura 22 - Tui e La



Fonte: Moni158/ Deviant Art

Além da presença de Tui e La, no capítulo “O Guru” (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2), a série se baseia em conceitos hindus, taoístas e budistas (ORLOWSKI-SCHERER, 2020), enquanto Aang tenta entender a não dualidade ao abrir seus chacras (Figura 23), ou seja, que a noção de que a divisão entre corpo e alma, entre você e eu, entre ar e fogo, são divisões arbitrárias e ilusórias. “Somente entendendo a não-dualidade Aang pode acessar seu poder total, o poder necessário para derrotar o Senhor do Fogo e extinguir a injustiça.” (ORLOWSKI-SCHERER, 2020, tradução nossa).

Figura 23 - Aang e Guru Pathik



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2

Ao ver o mundo através das lentes da complexidade, Aang atinge seu máximo potencial, assim como Morin teoriza de que a sociedade atingiria o seu próprio, ao abraçar a desordem, as ambiguidades e incertezas que acompanham, em movimentos de "empurrar e puxar", a ordem, a especialização e certezas nas quais a sociedade tem sua fundação.

A busca deste potencial é também trazida por Iroh ao ensinar a Zuko a importância de se retirar conhecimento de todas as Quatro Nações, seus povos e elementos, em busca deste equilíbrio, e de como compreender a complexidade do mundo nos auxilia a enxergá-lo como um todo: o máximo potencial de sabedoria e conhecimento.

Iroh: O Fogo é o elemento do poder; o povo da Nação do Fogo tem desejo, vontade e energia e ímpeto para conseguir o que quer. A Terra é o elemento de substância; O povo do Reino da Terra é variado e forte, é persistente e resistente. O Ar é o elemento de liberdade; os Nômades do Ar se desprendem das preocupações mundanas e encontram paz e liberdade [...]. A Água é o elemento da mudança; o povo da Tribo da Água é capaz de se adaptar a muitas coisas. Eles têm um profundo sentido de comunidade e amor que os mantém unidos para enfrentar tudo.

Zuko: Por que está me dizendo essas coisas?

Iroh: É importante retirar sabedoria de muitos lugares diferentes. Se retirássemos de um lugar apenas, a coisa se tornaria rígida e cansada. Entender outros, outros elementos e outras Nações nos ajuda a sermos um todo.

Zuko: Essa conversa de Quatro Elementos parece coisa do Avatar.

Iroh: É a combinação dos Quatro Elementos em uma pessoa que torna o Avatar tão poderoso, mas pode tornar você muito poderoso também. (AVATAR, 2005, Ep. 9, Temp. 2).

Para Morin, faz-se essencial que estas noções da complexidade sejam ensinadas às crianças e jovens, para que, desde pequenos, compreendam o mundo em suas multifacetadas e retirem desta sabedoria formas de melhorá-lo. Foi através desta visão que surgiu o texto “Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro”, ideia desenvolvida a seguir.

2.3 Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro

Como resultado de seus estudos e defesa da religação dos saberes, Morin foi convidado pela Organização das Nações Unidas a redigir uma relação dos temas que não poderiam faltar para formar o cidadão do século 21. Nasce, assim, o texto *Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro*, que, nas palavras do autor,

dizem respeito aos setes buracos negros da educação completamente ignorados, subestimados ou fragmentados nos programas educativos, que, na minha opinião, devem ser colocados no centro das preocupações da formação dos jovens que, evidentemente, se tornarão cidadãos. (MORIN, 2018, s/p).

A lista se inicia com o estudo do próprio **conhecimento**. Isso pois, segundo o autor (MORIN, 2018), o conhecimento nunca é um reflexo ou um espelho total da realidade, e sim uma tradução, seguida de uma reconstrução a partir de fatos, ideias e diferentes perspectivas. O perigo em não se estudar corretamente o conhecimento e suas formas reside no fato de que “as traduções e as reconstruções são também um risco de erro e muitas vezes o maior erro é de pensar que a ideia é a realidade, tomar a ideia como algo real é confundir o mapa com o terreno” (MORIN, 2018, s/p), de forma que outras causas, como as diferenças culturais, sociais e de origem, permitem a distorção do conhecimento e sua propagação errônea.

O segundo ponto da lista se refere à **pertinência dos conteúdos**, ou o **conhecimento pertinente**, ou seja, um conhecimento que não mutila o seu objeto. Ao falar deste saber, Morin retoma um dos pilares do Pensamento Complexo, ao defender a interdisciplinaridade e a importância do *contexto* no processo de aprendizagem e absorção do conhecimento.

É evidente que as disciplinas de toda ordem que ajudaram o avanço do conhecimento são insubstituíveis, [...] isto não significa que seja necessário conhecer somente uma parte da realidade, é preciso ter uma visão que possa situar o conjunto. É necessário dizer que não é a quantidade de informações, nem a sofisticação em Matemática que podem dar sozinhas um conhecimento pertinente, é mais a capacidade de colocar o conhecimento no contexto. (MORIN, 2018, s/p).

Em seguida vem o **estudo da condição ou identidade humana**, entendida como unidade complexa da natureza dos indivíduos. Ao aplicarmos o Pensamento Complexo na identidade humana, da mesma maneira que o foi feito com relação à interdisciplinaridade dos saberes, podemos contextualizar o ser em diversas esferas que o compõem, entre elas a espécie, o gênero, a raça, a cosmologia, o homem biológico e o sociológico, seu papel como parte de um todo, e como indivíduo solo.

É importante, também mostrar que, ao mesmo tempo que o ser humano é múltiplo, existe a sua estrutura mental que faz parte da complexidade humana, isto é, ou vemos a unidade do gênero e esquecemos a diversidade das culturas, dos indivíduos, ou vemos a diversidade das culturas e não vemos a unidade do ser humano. (MORIN, 2018, s/p).

Ensinar a **identidade terrena, a compreensão humana** é o quarto ponto e refere-se a abordar as relações humanas de um ponto de vista global. Isso porque, segundo Morin (2018), vivemos em uma sociedade cada vez mais individualista, onde o egocentrismo e a indiferença alimentam a rejeição ao próximo. Essa “redução do outro”, por meio de uma visão unilateral, é o que impede a compreensão da complexidade humana. Para o autor, a melhor forma de se combater o egocentrismo é a empatia:

A compreensão humana vai além disso, [...] ela comporta uma parte de empatia e identificação, o que faz com que se compreenda alguém que chora, por exemplo, não é analisando as lágrimas no microscópio, mas porque sabe-se do significado da dor, da emoção. (MORIN, 2018, s/p).

O quinto tópico proposto por Morin diz respeito ao enfrentamento e compreensão das **incertezas** com base nos aportes recentes das ciências. Aqui, uma vez mais, Morin retoma a ideia de ordem e desordem, e como ambas convivem e convergem entre si, sendo “necessário mostrar em todos os domínios, sobretudo na história, o surgimento do inesperado” (MORIN, 2018, s/p), além de apontar como a própria ciência, a biologia, a microfísica, entre outras áreas das ciências uma vez consideradas exatas, passaram a considerar o inesperado e o incerto no desenvolvimento de suas teorias e pesquisas.

O penúltimo item consiste no **aprendizado da compreensão** (também referido como condição planetária), que propõe “uma reforma de mentalidades” (FERRARI, 2008) em busca de uma compreensão de como a humanidade está interligada, assim como seus processos, sendo necessário construir esta consciência planetária sobre o crescimento da ameaça nuclear, da ameaça ecológica, do desencadeamento de movimentos nacionalistas, e como isso impacta a todos.

Os processos de todas as ordens, econômicos, ideológicos, sociais estão de tal maneira imbricados e são tão complexos que é um verdadeiro desafio para o conhecimento. [...] é necessário ensinar que não é suficiente reduzir a um só a complexidade dos problemas importantes do planeta como a demografia, ou a escassez de alimentos, ou a bomba atômica ou a ecologia. Os problemas estão todos amarrados uns aos outros. (MORIN, 2018, s/p).

O último Saber trazido por Morin diz respeito a uma **ética global** - ou aspecto antropológico - baseada na consciência do ser humano como indivíduo e parte da sociedade e da espécie. Este nome surge, justamente,

porque os problemas da moral e da ética diferem entre culturas e na natureza humana. Existe um aspecto individual, social e genérico, diria de espécie, uma espécie de trindade em que as terminações são ligadas: a antropológica, a ética que corresponde ao ser humano desenvolver e ao mesmo tempo, uma autonomia pessoal - as nossas responsabilidades pessoais - e desenvolver uma participação social - as responsabilidades sociais - e a nossa participação no gênero humano, pois compartilhamos um destino comum. (MORIN, 2018, s/p).

O Saber antro-po-ético em muito se aproxima do sexto estágio de desenvolvimento moral teorizado pelo psicólogo estadunidense Lawrence Kohlberg, em seu texto “*The Child as a Moral Philosopher*” (A criança como um filósofo moral, tradução nossa), como será apresentado a seguir.

2.4 Moralidade em Kohlberg

Ao final de 12 anos de estudo, Kohlberg (1968) especificou três níveis distintos de pensamento moral, sendo que dentro de cada um desses níveis, são distinguidos dois estágios relacionados, como apresentado na Figura 24.

Figura 24 - Estágios de Desenvolvimento Moral - a Teoria de Kohlberg

Nível/ Estágio	Faixa etária	Descrição
1 - Obediência/ Punição	Infância	Não há diferença entre fazer a coisa certa e evitar punição
1 - Interesse próprio	Pré-escola	O interesse muda para recompensas em vez de punição - o esforço é feito para garantir o maior benefício para si mesmo
2 - Conformidade e acordo impessoal	Idade escolar	Nível "bom menino / menina". Esforço é feito para garantir a aprovação e manter relações amigáveis com outros
2 - Autoridade e ordem social	Idade escolar	Orientação para regras fixas. O propósito da moralidade é manter a ordem social. O acordo interpessoal é expandido para incluir toda a sociedade
3 - Contrato social	Adolescência	Benefício mútuo, reciprocidade. Moralmente certo e legalmente certo nem sempre são a mesma coisa. Regras utilitárias que tornam a vida melhor para todos
3 - Princípios universais	Idade adulta	Moralidade é baseada em princípios que transcendem o benefício mútuo

Fonte: The Psychology Notes Headquarters, tradução nossa

Dessa forma, no primeiro nível, o Nível Pré-Convencional, temos os estágios “Obediência/ Punição” e “Interesse próprio”. No Nível Convencional estão os estágios “Conformidade e acordo interpessoal” e “Autoridade e ordem social”. Já o último nível, o Pós-Convencional, é composto pelos estágios “Contrato social” e “Princípios universais”. Para o autor, estes diferentes estágios podem ser entendidos como visões distintas do mundo sócio-

moral, sendo que a criança apresenta a sua própria moralidade, não necessariamente com base no que foi internalizado através de seus pais ou tutores.

Na verdade, assim que falamos com as crianças sobre moralidade, descobrimos que elas têm muitas maneiras de fazer julgamentos que não são ‘internalizados’ do lado de fora, e que são expressados de forma que não se percebe influência direta ou óbvia de pais, professores ou até mesmo colegas. (KOHLBERG, 1968, p. 1, tradução nossa).

Ao aprofundar mais a explicação de cada um destes Estágios, Kohlberg (1968) expõe que, no **Estágio 1**, a orientação da moral é voltada para a punição e deferência inquestionável ao poder superior. As consequências físicas da ação, independentemente de seu significado ou valor humano, determinam sua bondade ou maldade. Já no **Estágio 2**, a análise moral se baseia na ideia de que

a ação correta consiste naquilo que satisfaz instrumentalmente as próprias necessidades e, ocasionalmente, as necessidades dos outros. As relações humanas são vistas em termos de mercado. Elementos de justiça, reciprocidade e partilha igualitária estão presentes, mas são sempre interpretados de forma física e pragmática. Reciprocidade é uma questão de "você coça minhas costas e eu coço as suas", não de lealdade, gratidão ou justiça. (KOHLBERG, 1968, p. 1, tradução nossa).

Já no **Estágio 3**, conhecido como aquele orientado pela ideia de “bom menino/ boa menina”, o bom comportamento é entendido como aquele que agrada ou ajuda os outros e é por eles aprovado. Neste Estágio, há muita conformidade com o estereótipo do que é o “comportamento correto”, sendo este frequentemente julgado a partir do pensamento que considera se a pessoa tem boas intenções ou não. O **Estágio 4**, que se desenvolve ainda na idade escolar, é aquele orientado para a autoridade, as regras fixas e a manutenção da ordem social. O comportamento moralmente correto consiste, aqui, em cumprir o seu dever, mostrar respeito pela autoridade e manter a ordem social dada por si mesma. A pessoa ganha respeito atuando obediamente.

A complexidade do desenvolvimento moral se intensifica ao chegarmos no Nível Pós-Convencional. No **Estágio 5**, a ação correta tende a ser definida em termos de direitos gerais e de padrões que foram examinados criticamente e acordados por toda a sociedade. Aqui, o “Contrato Social”, analisado anteriormente por Hobbes, Locke e Rousseau, é um fator crucial no desenvolvimento da moralidade, havendo uma clara consciência do relativismo dos valores e opiniões pessoais e uma ênfase correspondente nas regras de procedimento para se chegar a um consenso.

O **Estágio 6** da teoria de Kohlberg, assim como apontado anteriormente, em muito pode ser relacionado com o Sétimo Saber trazido por Morin em sua construção da Educação do Futuro. Isto pois, assim como o **Saber antro-po-ético**, que é baseado na consciência do ser humano como **indivíduo e parte da sociedade**, o **sexto estágio de Kohlberg** é orientado para

as decisões da consciência e para os princípios éticos escolhidos apelando para a abrangência lógica, universalidade e consistência. Esses princípios são abstratos e éticos, são Princípios Universais de justiça, de reciprocidade e igualdade dos direitos humanos e de respeito pela dignidade da pessoa humana como **pessoa individual**.

A não fragmentação dos saberes, proposta por Morin, assim como a ideia de que cada indivíduo é único em si e faz parte da complexidade do todo, pensamento que tanto Morin como Kohlberg compartilham, permite que se olhe para a sociedade não só através das lentes da moralidade e do respeito, mas também de maneira mais empática e humana.

Para Salles Filho (2016), a não fragmentação dos saberes, assim como o intercâmbio de conhecimentos propostos por Morin, direcionam para a solidariedade, a criação e a colaboração, abrindo caminho para uma Educação para a Paz, onde a educação em valores, o pensamento crítico e a preocupação com os problemas sociais ocupam lugar de destaque. É sobre modos de enxergar esta Paz, que se constitui o próximo capítulo.

Capítulo 3 - O Cometa de Sozin

Aang: Os monges sempre me ensinaram que toda vida é sagrada. Até a vida da menor mosca-aranha, pega em sua própria teia. [...] Eu sempre tentei resolver meus problemas sendo rápido ou esperto. Eu só tive que usar a violência em legítima defesa. E com certeza eu nunca usei para tirar uma vida.

(AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 3).

A verdadeira moralidade consiste não em seguir a trilha batida, mas em encontrar o verdadeiro caminho para nós mesmos, e segui-lo sem medo - M. K. Gandhi

Chegando ao final da última temporada, o Cometa de Sozin se aproxima e o Senhor do Fogo tem planos de usá-lo para vencer a Guerra. É apresentado então, ao telespectador e a Aang, um dilema: como impedir que o Senhor do Fogo seja bem-sucedido sem matá-lo, já que isso negaria toda a formação pacifista que Aang recebeu dos Nômades do Ar?

Perdido, o menino recebe um chamado espiritual de uma Tartaruga-Leão gigante, um dos seres mais antigos do mundo, de uma época quando ainda não havia dobradores. Ela explica ao jovem Avatar que, antes dos elementos, se dobrava a energia presente no corpo de cada um. Com a dobra de energia, Aang pode, finalmente, pôr um fim pacífico à Guerra, sem tirar a vida de Ozai, escolhendo, por outro lado, remover sua dominação de fogo.

Aang entendia que não fazia sentido acabar uma Guerra violenta usando violência. Que isso não o faria melhor que todos aqueles que haviam tomado vidas como desculpa para atingir um “bem maior”. Nem por isso decidiu fugir ou não fazer nada, afinal, pacifismo não implica passividade, e não-violência e resistência andam juntos, como será apresentado ao decorrer deste capítulo.

3.1 Não-violência e pacifismo - Uma filosofia de vida

De acordo com a Enciclopédia Britannica, nosso mundo já viu, pelo menos, 130 Guerras, sendo a mais antiga a Guerra de Tróia, datada de cerca de 1300–1200 a.C. (PALLARDY, 2021). De conflito em conflito, das Guerras Celtas em 58 d.C. à Guerra dos Emboabas em 1707, seguindo pelas duas Grandes Guerras Mundiais até a atual Guerra Civil na Síria, incontáveis vidas foram perdidas em nome da paz, da conquista e de Deus. Só durante a Segunda Guerra Mundial se estimam baixas entre 56.125.000 e 85.000.000 de pessoas, entre soldados e civis. (NASH, 1977).

Para historiadores como Sir Max Hastings (TURRER, 2014), especialista em conflitos armados, e Ian Morris, historiador e professor na universidade de Stanford (OBSERVADOR, 2016), Guerras são necessárias e têm seu “lado positivo”. Hastings indica que em 1914 - período

antecedente à Primeira Guerra Mundial - muitas nações consideravam a Guerra um instrumento eficaz e necessário de política nacional, sendo que este conflito armado foi tão importante para livrar o mundo de uma tirania quanto a Segunda Guerra Mundial. (TURRER, 2014).

Já Morris, por outro lado, traz em seus estudos os avanços tecnológicos possibilitados, segundo ele, apenas por conta do conflito armado; além do aumento da expectativa média de vida, criação de novas máquinas e processos industriais, o autor ressalta a equivalência entre o desenvolvimento das técnicas e dos meios de batalha com relação ao crescimento econômico e social de diferentes partes do mundo. (OBSERVADOR, 2016).

No entanto, o desenvolvimento econômico vale a vida de 50 milhões de pessoas? A política nacional precisa se dispor de parte de sua população para evitar a eminente tirania? O que significa para o mundo que seus governantes “vêm a guerra como um instrumento político necessário”? É neste cenário, ou melhor, no repúdio a esta realidade de morte e conflito armado que surge o objeto deste capítulo: a teoria da resistência não-violenta.

Segundo Sharp (2011), em seu “Dicionário de poder e luta: linguagem da resistência civil em conflitos”, a ação não-violenta sempre causou certa confusão dentro do contexto de conflitos nacionais e internacionais, mesmo ao se apresentar como um fenômeno de extrema importância nas esferas de conflitos sociais, econômicos e políticos.

Ainda há discordâncias sobre a diferença entre o pacifismo e a não-violência, no entanto, neste trabalho, ambas as filosofias serão postas como equivalentes. Reforça-se, porém, que pacifismo e passividade não são sinônimos, ao passo que o primeiro se refere à preferência por meios não militares para a solução de conflitos até à oposição total ao uso da violência ou mesmo da força em qualquer circunstância (TEICHMAN, 1986), enquanto a passividade se refere a “característica de algo ou de alguém que não toma iniciativa, não age ativamente e tende a obedecer sem reagir”. (DICIO, 2021, s/p).

A não-violência pode ser entendida como uma alternativa à passividade e ao conflito violento, sendo composta de uma diversidade de métodos de protestos, não-cooperação e intervenção, todos, contudo, sem contar com a violência física. Essas formas de resistência se deram em diferentes momentos da história humana, sendo que

As liberdades humanas e civis muitas vezes foram conquistadas por esses meios, muitas vezes em face da repressão violenta. Os trabalhadores ganharam grande poder. Ditaduras foram dissolvidas, invasores estrangeiros desafiados e estruturas de poder mudadas por meio de conflitos não-violentos [...] aplicados primariamente como uma forma de resistência. (SHARP, 2011, s/p).

Para muitos críticos do movimento pacifista, a exemplo de Reinhold Niebuhr, a antipatia a esta filosofia se dá, principalmente, por interpretarem o pacifismo como uma espécie de não

resistência passiva ao mal (KING, 2017). Para King, no entanto, essa ideia consiste em uma distorção séria na interpretação da não-violência.

Meu estudo de Gandhi me convenceu de que o verdadeiro pacifismo não é não resistência ao mal, mas resistência não violenta ao mal. Entre as duas posições, existe um mundo de diferença. Gandhi resistiu ao mal com tanto vigor e poder quanto o resistente violento, mas resistiu com amor em vez de ódio. (KING, 2017, s/p., tradução nossa).

Embora Gandhi tenha sido o grande precursor da teoria da não-violência, Martin Luther King a expandiu em sua luta por igualdade racial nos Estados Unidos anos depois. Para ambos, um termo se fazia essencial para a compreensão da não-violência: *Satyagraha* - a palavra hindu tem em suas raízes as palavras *satya*, entendida como a verdade e ao amor, e *agraha*, significando força. "Satyagraha", portanto, significa força da verdade ou força do amor.

Amor este um dos pilares da teoria de não-violência de Gandhi, já que, segundo King, "o pacifismo verdadeiro [...] é um enfrentamento corajoso do mal pela força do amor, na fé que é melhor ser o alvo da violência do que infringi-la" (KING, 2017, s/p., tradução nossa). No entanto, *Satyagraha* não é composto por qualquer tipo de amor. Não é *eros*, o amor romântico. Não é *philia*, o amor recíproco. Ao falarmos de amor em um contexto de opressão, quando falamos de amar aqueles que se opõem a nós, a não-violência prega *Ágape*.

Ágape significa compreensão, redimindo a boa vontade para todos os homens. É um amor transbordante que é puramente espontâneo, desmotivado, sem fundamento e criativo. [...] Ágape é amor desinteressado. É um amor em que o indivíduo não busca o seu próprio bem, mas o bem do próximo [...] Ágape não começa discriminando entre pessoas dignas e indignas, ou quaisquer qualidades que as pessoas possuam. Começa por amar os outros por seu bem. (KING, 2017, s/p., tradução nossa).

É este pensamento que leva ambos Gandhi e King a apoiarem o uso da não-violência como "o único método moral [...] aberto às pessoas oprimidas em sua luta pela liberdade." pois, "se eu reajo ao ódio com um ódio recíproco, nada faço a não ser intensificar a separação na comunidade já quebrada. Eu só posso fechar a lacuna na comunidade quebrada enfrentando o ódio com amor". (KING, 2017, s/p., tradução nossa).

Além do amor, o ódio, por sua vez, também deve ser analisado com precaução, não somente com relação àqueles que atacam cegamente, tendo no ódio o combustível da opressão, como também aqueles que resistem usando esta mesma força, esse mesmo ódio contra seu opressor.

Isso pois há uma intersecção entre a teoria não-violenta e a ideia de Mal-Banal trazida pela autora Hannah Arendt. Se, por um lado, o "mal-banal" exercia influência sobre integrantes do partido nazista, levando-os a cumprir "ordens sem questioná-las, com o maior zelo e eficiência, sem refletir sobre o Bem ou o Mal que pudessem causar" (ARENDR, 1999), o que o método da não-violência busca atacar é, justamente, as "forças do mal", e não a pessoa que

“faz o mal”. “É o mal que o resistente não violento busca derrotar, não as pessoas vitimadas pelo mal.” (KING, 2017, s/p., tradução nossa).

Um dos grandes receios de King era que o povo oprimido sucumbisse à tentação de se tornar amargo ou se entregar a campanhas de ódio. O resistente não-violento não apenas se recusa a infligir seu oponente fisicamente, seja pela força dos punhos ou com armas de fogo, mas também se recusa a odiá-lo. Ele odeia a injustiça, mas não aquele que é vítima dela e de suas estruturas.

Retaliar na mesma moeda não faria nada além de intensificar a existência de ódio no universo. Ao longo do caminho da vida, alguém deve ter bom senso e moralidade suficientes para cortar a cadeia do ódio. Isso só pode ser feito projetando a ética do amor no centro de nossas vidas. (KING, 2017, s/p., tradução nossa).

Táticas não-violentas foram aplicadas tanto por Gandhi - durante o Movimento de Independência da Índia - quanto por King, em sua luta pelo fim da segregação racial nos Estados Unidos. Um dos episódios mais marcantes desta luta foi o “Boicote dos Ônibus”, realizados na cidade de Montgomery, durante 13 meses, após Rosa Parks, uma mulher negra, ter sido presa por usar um ônibus “só para brancos”. King, na época presidente da *Montgomery Improvement Association* (MIA), coordenou o boicote, atraindo intensa cobertura da mídia, de forma que o protesto não violento terminou apenas quando a Suprema Corte dos EUA declarou que a segregação em ônibus públicos era inconstitucional. (ARETHA, 2008).

Para King (2017), os movimentos não violentos precisam ter cuidado ao lhes serem pedidos “moderação”, pois, para ele, se moderação significa seguir em frente de forma sábia e razoável, então moderação é uma grande virtude que todos devem buscar. Agora, se moderação significa frear, desacelerar o movimento por justiça e se render aos caprichos dos “guardiões do *status quo*”, então a moderação é um vício trágico, que todos os homens devem condenar.

3.2 A figura do Dalai Lama em Avatar

Um dos primeiros e mais visíveis paralelos entre ATLA e os ideais de pacifismo e não violência está na própria construção do Avatar em si: o nome “Avatar” é originário do Budismo e do Hinduísmo, significando “a aparição de um deus em forma física” (OXFORD, 2020, s/p), relacionando-se, portanto, com a ideia apresentada no programa de que Aang é a forma física de uma ponte entre os mundos espiritual e físico.

Além do nome “Avatar”, a própria ideia de reencarnação apresentada na série carrega raízes na religião Budista, juntamente com a caracterização de Aang, que é baseada em grande parte na figura do Dalai Lama¹ (Figura 25).

Tenzin Gyatso, o 14º Dalai Lama, inspirou a construção de Aang e dos Nômades do Ar não apenas através de suas crenças, tendo sido considerado um dos “Filhos de Gandhi” e herdeiro espiritual da não-violência (TIME, 1999), mas também foi homenageado com o personagem Monge Gyatso (Figura 26) mentor e figura paterna de Aang, além da explícita semelhança entre suas vestes e as dos Nômades do Ar (Figura 27).

Figura 25 - 14º Dalai Lama e Avatar Aang



Fonte: Google/ AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2

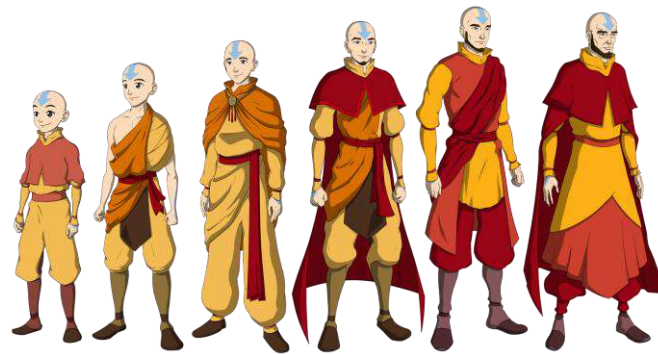
Figura 26 - Monge Gyatso



Fonte: Nickelodeon - Imagem promocional

¹ O Dalai Lama é uma figura altamente influente para a cultura Budista Tibetana. Todos os Dalai Lamas são considerados manifestações do bodhisattva da compaixão, Avalokitesvara. As 14 gerações de Dalai Lamas, ao longo de seis séculos, estão ligadas por meio de seus atos de compaixão (SCHEDNECK, 2019).

Figura 27 - Vestimentas dos Nômades do Ar



Fonte: Nickelodeon - Imagem promocional

No episódio “A Tempestade” (AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp.1), vemos o momento em que os Nômades do Ar contam a Aang que ele é o Avatar. O processo se dá de forma simples: ao mostrar a Aang seus brinquedos de infância favoritos (Figura 28), contam que os mesmos foram os escolhidos por suas vidas passadas.

Figura 28 - Aang e os brinquedos das vidas passadas



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp.1

Por sua vez, o atual Dalai Lama foi reconhecido quando tinha quatro anos e meio, renomeado para Tenzin Gyatso. A busca por ele começou logo após a morte do 13º Dalai Lama, quando seus discípulos mais próximos começaram a identificar sinais indicando o local de seu renascimento. Ao chegarem ao vilarejo onde o 14º Dalai Lama vivia, o menino não só reconheceu um dos monges, que tinha relacionamento próximo ao seu antecessor, mas foi capaz de escolher corretamente todos os itens, incluindo um tambor usado para rituais e uma bengala, que a ele pertenceram. (SCHEDNECK, 2019).

Os paralelos claros feitos para com a figura do Dalai Lama no desenho não são a única referência da filosofia não-violenta em Avatar; muito pelo contrário, pode-se encontrar pequenos e grandes gestos não-violentos ao longo de toda a série, como apresentado a seguir.

3.3 O ódio direcionado à Nação do Fogo

Da mesma maneira que King repudia a ideia de odiar o inimigo, já que isso implicaria apenas em mais ódio e violência no mundo, Aang se recusa a odiar a Nação do Fogo. Ele busca combater o ódio ensinado a eles, odeia o mal propagado por seu tirano, o Senhor do Fogo, mas não a população, que não conhece nada além da história de como sua Nação levou “prosperidade e civilização” para o resto do mundo.

No episódio “A faixa na cabeça” (AVATAR, 2005, Ep. 2, Temp. 3), Aang é acidentalmente confundido como aluno de uma escola na Nação do Fogo (Figura 29), e decide participar das aulas para aprender mais sobre o país, suas histórias e segredos.

O episódio acaba servindo, no entanto, para tirar dos telespectadores - e dos protagonistas - a raiva direcionada à população da Nação do Fogo, seja ao mostrar como os alunos são “pessoas normais” e não vilões genocidas - como Sokka acredita que todo cidadão da Nação do Fogo é - ou ao apresentar como o Império vem distorcendo a história para suas crianças, como pode ser percebido através desta cena:

Professora: Vamos começar com perguntas sobre a nossa “Grande Marcha da Civilização”. Primeira pergunta: em que ano Sozin, o Senhor do Fogo, enfrentou o exército da Nação do Ar?

Aang: É uma pegadinha? Os nômades do ar não tinham forças armadas formais. Sozin derrotou eles em uma emboscada.

Professora: Bom, eu não sei como sabe mais do que o nosso Livro Nacional de História, a não ser que estivesse lá há cem anos. (AVATAR, 2005, Ep. 2, Temp. 3).

Figura 29 - Aang como aluno



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 2, Temp. 3

Ao perceber que os alunos vêm sendo enganados, não só quanto à história, mas quanto a fatores culturais também, como o repúdio à dança - o que não acontecia quando Aang visitava a Nação do Fogo antes da Guerra - o Avatar decide dar uma “festa para dançar”, convidando todos os seus colegas de classe (Figura 30).

Quando Sokka, Katara e Toph tentam convencê-lo de que isso seria uma má ideia, Aang reitera que “aqueles alunos da escola são o futuro da Nação do Fogo. Se quisermos mudar esse lugar para melhor, nós temos que dar o gostinho da liberdade para eles” (AVATAR, 2005, Ep. 2, Temp. 3), liberdade esta para dançar, para se expressar, combatendo os dogmas rígidos que vem tomando a Nação no último século.

Figura 30 - Festa para dançar



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 2, Temp. 3

Mesmo a Nação do Fogo tendo dizimado seu povo, Aang se recusa a combater este luto e perda com ódio, até mesmo quando sua própria vida esteve em jogo. Ainda na primeira temporada, após ter sido capturado por Zuko (Figura 31) durante a invasão à Tribo da Água do Norte, Aang consegue escapar e Katara atinge Zuko com sua Dominação de Água com força o suficiente para desacordá-lo (Figura 32).

Figura 31 - Zuko captura Aang



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 1

Mesmo com os protestos de Sokka de que Zuko tentou matá-lo, o Avatar se recusa a deixar o inimigo morrer congelado.

Figura 32 - Zuko desacordado na neve



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 1

Para Aang, a não-violência não implica, simplesmente, não cometer atos violentos, mas também se opor a eles e combatê-los. Não foi Aang quem atingiu Zuko, não seria Aang a tirar a vida dele, e sim o frio, mas assim como visto em King e Gandhi, a não-violência é a **resistência ativa** ao mal, ao injusto e aquilo que não é certo. Para Aang, toda vida é sagrada, incluindo a de seu inimigo.

A não violência está em muito conectada com estes sentimentos e atos de empatia e solidariedade, trazidos constantemente por Aang e outros personagens ao longo da série. Mas como a filosofia sai da tela e chega até nós? Como os atos do Avatar podem influenciar crianças e toda uma geração a serem mais humanas? É justamente sobre esta construção de narrativas que se aprofunda o próximo capítulo.

Capítulo 4 - A Grande Divisa

Aang: Espera um pouco, eu conheço esses caras! [...] Pode não parecer, mas eu tenho 112 anos. E eu estava lá, há 100 anos, no dia que vocês estão falando. Parece que há muita confusão sobre o que houve. [...] Não houve roubo nenhum e ninguém foi preso. Era só um jogo!

(AVATAR, 2005, Ep. 11, Temp. 1).

Ao atravessar a Grande Divisa, o maior Canyon do mundo, a fim de chegar ao Reino da Terra, o trio se depara com duas tribos rivais, cuja rixa tem mais de 100 anos. Versões modificadas, mal contadas e parciais da mesma história de um ancestral em comum levam as duas tribos a um conflito de narrativas. Cada tribo é a heroína de sua própria história, enquanto a outra, a vilã.

Por sorte, Aang estava lá 100 anos atrás e explica como todo o conflito foi, na verdade, um grande mal-entendido, expondo os fatos ocorridos naquele dia de forma divertida, lúdica e simples; conseguindo, assim, acabar com a rivalidade e permitindo que as duas tribos seguissem juntas para a segurança do Reino da Terra.

4.1 Os contos de fadas - muito mais do que histórias de ninar

Além dos grandes mistérios encontrados nas narrativas dos contos de fadas, este estilo de escrita e contação de histórias, segundo Merege (2010), apresenta grande divergência entre os historiadores, quanto a sua origem, cronologia e transmissão através dos séculos. Teóricos de diferentes áreas acreditam que suas origens são milenares, remontando, possivelmente, à Idade do Bronze na pré-história, quando xamãs confundiam e mesclavam relatos, mitos e rituais ao redor das fogueiras de suas tribos.

Ao sairmos da oralidade, adentrando um contexto literário, um dos mais antigos “contos maravilhosos” tem seus primeiros resquícios na Antiguidade: a Gelda de Gilgamesh

cujos primeiros fragmentos datam de cerca de 2100 antes da presente era - conteria elementos provenientes daquele imaginário ancestral, povoado de seres mágicos animais fantásticos, feiticeiros deuses e gênios, além de um herói (ou heroína) enviado em uma jornada que é ao mesmo tempo a busca de um objetivo e do auto-conhecimento. (MEREGE, 2019, p. 8).

Os contos, fábulas e mitos que hoje são tão conhecidos e queridos entre adultos e crianças, foram estudados por historiadores e antropólogos, buscando inserir estas narrativas em um contexto social e cultural e entender como elas refletem a mentalidade e os costumes de determinada época - isso quando há relatos suficientes para traçar a cronologia do conto de fadas a uma data mais certa. (MEREGE, 2019).

Um exemplo é a história de João e Maria, que foram abandonados na floresta e encontraram uma casa feita de balas, chocolate e pão de mel; Zipes (2013) argumenta a importância do conto em um contexto da Alemanha medieval, buscando não só representar, mas conscientizar a população sobre a temática de abandono e abuso infantil. A “moral da história” mais popular, é ensinar às crianças que nem tudo que reluz é ouro, afinal, a casa maravilhosa de doces pertencia a uma bruxa canibal, juntamente com a ideia de que existem hábitos pejorativos que precisam ser abandonados ou evitados, e que pode ser interpretado hoje como uma metáfora para o consumo de açúcar excessivo.

Já Chapeuzinho Vermelho, outro clássico da literatura infantil, não foi escrito - ou contado - tendo as crianças como público inicial. A história original, ou pelo menos a versão impressa mais antiga encontrada (OPIE, 1980), foi escrita pelo autor francês Charles Perrault, no século XVII, para a corte do Rei Luís XIV, com o intuito de avisar as damas - e empregadas - da corte a tomarem cuidado com os “lobos” que poderiam lhes causar mal.

Nas palavras do autor:

Com essa história, aprende-se que as crianças, especialmente as moças, bonitas, corteses e bem-educadas, fazem muito mal ao ouvir os estranhos. E não é incomum que o Lobo receba seu jantar. Eu digo Lobo, pois todos os lobos não são da mesma espécie; há um tipo com uma disposição dócil - nem barulhento, nem odioso, nem zangado, mas manso, prestativo e gentil, seguindo as jovens criadas nas ruas, até mesmo em suas casas. Ai de mim! Quem não sabe que esses lobos gentis são de todas essas criaturas as mais perigosas! (PERRAULT, 2013, tradução nossa).

Independentemente do contexto que os originou, os conflitos apresentados nos contos de fada são comparáveis a situações vividas no cotidiano - mesmo que em diferentes épocas ou países - sendo apresentados de forma metafórica ou hiperbólica: a rivalidade entre irmãos, o abuso infantil, o apego ou aversão ao pai do mesmo sexo e até mesmo as regiões perigosas onde não se deve andar desacompanhado.

Cada uma destas circunstâncias podem se apresentar na vida real do leitor, de forma que “subjativa ou objetivamente, através dos contos de fadas, a criança começa a descobrir que a vida irá lhe apresentar algumas dificuldades, as quais podem ser superadas” (BENETON, 2013, p. 6), o que ajuda a criança a moldar sua visão de mundo e como a mesma pode enfrentar os conflitos que lhes são apresentados.

Não é surpreendente descobrir que a psicanálise confirma nosso reconhecimento do lugar importante que os contos de fadas populares alcançaram na vida mental de nossos filhos. Em algumas pessoas, a rememoração de seus contos de fadas favoritos ocupa o lugar das lembranças de sua própria infância; elas transformaram esses contos em lembranças encobridoras. (FREUD, 1913, p. 355).

As crianças que crescem ouvindo e lendo contos de fada, dessa forma, experienciam um desenvolvimento imaginativo, criam suas próprias aventuras, transportam sua mente e vivência

para um local de empatia para com a história de determinado personagem. Franz (*apud* GIGLIO, 1991) aponta que, através de uma visão junguiana, os contos maravilhosos e fábulas são uma representação simbólica de problemas gerais humanos e suas possíveis soluções. Dessa forma, a criança não só aprende a lidar com suas próprias situações, “mas também adquire o discernimento necessário para relacionar-se com os outros.” (BENETON, 2013, p. 9), contribuindo no processo de “preparação” para o mundo real.

4.2 Desenhos animados - formando jovens mentes

Seja voltado à população medieval, aos camponeses ou às damas das ricas cortes, os contos de fada foram passados de geração em geração e hoje contribuem para o desenvolvimento criativo, intelectual e moral das crianças. Mas este papel não é exclusivo dos contos de fadas. Hoje, os desenhos animados, principalmente aqueles com viés educativo, colaboram com o papel de “babá-eletrônica” dos aparelhos televisivos em muitos lares, complementando a educação familiar e escolar de crianças em diferentes faixas etárias.

Sendo deixada aos cuidados da TV, a atual “babá eletrônica”, como se refere Pillar (2001), a criança pode ter suas concepções e cobranças confirmadas ou alteradas. Colvara (2007) relata a necessidade da “moralização” e disciplina das crianças mediante cobrança do meio externo, e defende que os desenhos animados podem contribuir e auxiliar tanto na formação e/ou afirmação de valores e normas de condutas, como lidar com os conflitos e temores íntimos de cada criança. (OLIVEIRA, 2015, P.14).

Ao analisar os estudos de Silva e Trevisol (2009), é possível traçar um paralelo entre os estudos dos desenhos animados e a literatura direcionada à análise antropológica e psíquica dos contos de fadas. Para os autores, ao receberem as mensagens veiculadas pela televisão, as crianças recriam, incorporam e absorvem, de forma criativa, o que foi ali explanado, fazendo comparações entre a vida real, suas experiências e o exposto na TV.

Se, por um lado, Jung (*apud* GIGLIO, 1991) entende os contos de fadas como instrumentos para a expressão do pensamento mítico, a vivência dos arquétipos do inconsciente coletivo, e, dessa forma, auxiliam no processo de individualização da criança, para Pougy (2005), o relacionamento desta mesma criança com a TV constitui-se, igualmente, como um jogo simbólico, onde o receptor se relaciona com a mensagem da mesma forma como apreende a vida ao seu redor.

Dessa forma, assim como as fábulas, o desenho animado, em toda a sua forma caricaturizada, colorida, cinética e humorística “pode representar uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento [...] da dimensão da moral. Os desenhos animados representam um

conjunto de estímulos visuais, auditivos, reflexivos de mensagens e informações sobre diferentes contextos.” (SILVA; TREVISOL, 2009, p. 3).

A maleabilidade dessa ferramenta comunicacional e educativa que são os *cartoons*, permite que sejam apresentados dilemas e situações relacionáveis com a vida cotidiana. Esta fonte de entretenimento e prazer, se constitui em um valioso instrumento para o desenvolvimento pessoal (BOSELLI, 2002) a medida que desperta no telespectador sentidos e emoções que serão absorvidos e compreendidos pela criança, expondo diferentes faces da vida, sua constante mutação e suas lições. (SILVA; TREVISOL, 2009).

Para Oliveira (2015), a produção de desenhos infantis com um viés educacional foi facilitada pelo avanço tecnológico. No Brasil, a TV Cultura foi pioneira e é, até hoje, vista como a maior emissora educativa brasileira - a partir de suas produções, passou-se a entender a televisão como ferramenta de educação e formação “[...]como conhecimento, como busca por crescimento, como credibilidade, como respeito à inteligência. Com compromissos educativos, mas também com compromissos culturais.” (CARMONA, 1998, p. 69).

Assim, à medida que as crianças buscam cada vez mais contato com a esfera televisiva, e especialmente com os programas destinados a elas, ao mesmo tempo que o processo de formação cognitiva pelo qual elas passam durante a infância se torna mais receptivo a uma série de fontes de referências e informações (MAGALHÃES, 2003), os conteúdos veiculados pela comunicação em massa, como os desenhos animados, geram grande impacto sobre a formação infantil, desenvolvendo opiniões, criando conceitos e influenciando e estimulando o comportamento de muitas delas (SILVA; LEITE, 2013), além da forma como estas se relacionam com a sua cultura. (FERNANDES, 2003).

4.3 *Storytelling* - entregando mensagens complexas

O desenho animado é, por si só, composto de diversas esferas que, juntas, formam o todo veiculado na televisão. A ilustração, a animação das formas, a construção de personagens, a trilha sonora, as mensagens a serem expostas: todos estes pilares são amarrados pela narrativa. Esta acaba sendo não só o plano de fundo para o estudo das funções e efeitos dos desenhos animados, como no caso deste trabalho, mas também desempenha papel essencial na construção da história e no “como” ela será contada.

É o “contar histórias” com excelência, o *storytelling* persuasivo e instigante, que faz a criança buscar cada vez mais a televisão como passa tempo, estruturando a maneira como as opiniões, conceitos e culturas serão entregues ao público, neste caso, o infantil, permitindo não

só sua melhor absorção, mas também o envolvimento do telespectador com aquela sequência de fatos, tendo seu interesse “capturado”.

MOYERS: Por que mitos? Por que deveríamos nos importar com os mitos? O que eles têm a ver com minha vida?

CAMPBELL: Minha primeira resposta seria: “Vá em frente, viva a sua vida, é uma boa vida – você não precisa de mitologia”. Não acredito que se possa ter interesse por um assunto só porque alguém diz que isso é importante. Acredito em ser capturado pelo assunto, de uma maneira ou de outra. Mas você poderá descobrir que, com uma introdução apropriada, o mito é capaz de capturá-lo. E então, o que ele poderá fazer por você, caso o capture de fato? (FLOWERS, 1990, p.14).

O autor norte-americano Joseph Campbell ficou conhecido pelo desenvolvimento do conceito de *storytelling* como o entendemos hoje, juntamente com sua teoria do “monomito” (o “mito único”). Para ele, a unidade nuclear do monomito é composta pela fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno, um percurso padrão identificado por ele nas aventuras mitológicas dos heróis de diferentes culturas e épocas.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. [...] O herói composto do monomito é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica. (CAMPBELL, 1949, p. 17-21).

Esta estrutura não está presente apenas nos mitos ocidentais aos quais estamos mais acostumados. Para Campbell, as histórias na forma de mitos (nas diferentes culturas) representam “um coro cacofônico” que começou quando nossos ancestrais primitivos contaram histórias sobre os animais que mataram para comer e o sobrenatural mundo para o qual eles pensaram que os animais partiram após a morte. (FLOWERS, 1988 *apud* KOKI, 1998, tradução nossa).

Até mesmo os contos de fadas, já abordados no início deste capítulo, apresentam a estrutura desenvolvida pelo autor: os “17 passos” pelos quais todo herói passa em sua jornada, mesmo que de forma mais simplificada. Apresentados dentro do núcleo narrativo do monomito, a aventura do herói costuma seguir o padrão: (1) afastamento do mundo - (2) uma penetração em alguma fonte de poder, e, por fim (3) um retorno que enriquece a vida, como será apresentado a seguir.

4.3.1 A Partida

O primeiro grande estágio da estrutura apresentada por Campbell, o da “separação” ou “partida”, desenvolve-se perante o afastamento do herói do “mundo comum/ cotidiano”, seja este a vida tranquila e anterior à aventura, ou até mesmo enquanto o herói ainda não compreende

a importância de seu papel na resolução do conflito e/ou perante o mundo. “A Partida” apresenta cinco subseções:

- **O chamado da aventura** - Algo ou alguém, revela a existência de um mundo e/ou forças até então desconhecidas pelo herói, colocando-o em relação com elas. Aqui, um problema pode ser apresentado ao herói, um desafio, uma revelação de poderes sobrenaturais ou, literalmente, o convite para uma aventura.
- **A recusa do chamado** - Seja por medo, por não entender/ acreditar em seu papel neste novo mundo a ele exposto, o herói recusa ou demora a aceitar este chamado. “Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio.” (CAMPBELL, 1949, p. 35).
- **O auxílio sobrenatural** - Também conhecido como “encontro com o mestre”, nesta etapa o herói se depara com um mentor (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que “fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se.” (CAMPBELL, 1949, p. 39).
- **A passagem pelo primeiro limiar** - Aqui, o herói dá o primeiro passo em direção ao “mundo especial” ou “mágico”, deixando para trás a vida cotidiana ao atravessar os limites das trevas, do desconhecido e do perigo.
- **O ventre da baleia** - Nesta etapa, o herói tem seu primeiro grande embate com o inimigo, encontra aliados e aprende gradativamente as “regras” do mundo mágico. É uma fase de renascimento após a passagem do primeiro limiar, onde o herói deixa o mundo comum completamente para trás; seu antigo eu “morre” no ventre da baleia e renasce no mundo mágico.

4.3.2 A Iniciação

Ao cortar todos os laços iniciais que o prendiam ao mundo comum, chegamos ao estágio de “iniciação”, também chamado de “descida” ou “penetração”, que é quando o herói renascido do ventre da baleia caminha cada vez mais para “dentro” do mundo mágico, seus caminhos e perigos. Este estágio está dividido em seis subseções:

- **O caminho de provas** - “Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica [...] na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos.” (CAMPBELL, 1949, p. 57) Nesta etapa, o herói percebe que é falível e

tenta atravessar limitações pessoais, físicas, psicológicas, além de suas crenças e padrões criados no mundo comum.

- **O encontro com a deusa** - Nesta etapa da história, o herói precisa de uma nova perspectiva, sendo que a “deusa” pode ser entendida tanto como uma inspiração que surge para colocar o herói de volta em seu caminho, como a figura de amor incondicional.
- **A mulher como tentação** - Nesta fase da Iniciação, o herói encontra uma tentação, que pode ou não vir na forma de uma mulher, mas que tentará tirá-lo de sua jornada. O desejo de voltar para o mundo comum, para casa, para a tranquilidade podem também ser uma tentação que impedirá o herói de cumprir seu papel em sua totalidade. A própria consciência de suas falhas, dos grandes perigos a frente, pode fazer o herói questionar se deve seguir neste caminho de incertezas ou não.

Não obstante, todo fracasso em lidar com uma situação da vida deve traduzir-se, no final, como restrição à consciência. As guerras e as explosões emocionais são paliativos da ignorância; os arrependimentos, iluminações que vêm tarde demais. [...] Cabe ao indivíduo, tão somente, descobrir sua própria posição com referência a essa fórmula humana geral e então deixar que ela o ajude a ultrapassar as barreiras que lhe restringem os movimentos. [...] Camada após camada de falta de autoconhecimento é penetrada [...] E, sempre, passados os primeiros percalços da jornada, a aventura se desenvolve, seguindo uma trilha de trevas, horror, desgosto e temores fantasmagóricos. (CAMPBELL, 1949, p. 68).

- **A sintonia com o pai** - É uma das formas através da qual o herói pode “escapar” da tentação apresentada anteriormente. Nesta etapa, muitas vezes emocional, o herói atravessa a última barreira existente entre ele e seu potencial máximo. É o pai, ou uma figura paterna, que o guiará de encontro com este conflito e com capacidades até então desconhecidas.
- **A apoteose** - Com esta nova claridade derivada do encontro com o pai, o herói não só adquire uma visão mais abrangente de qual é o seu destino ao deixar as tentações para trás, mas ao abraçar seu potencial máximo, permite a “morte do antigo eu” do herói.

Esse ser divino é um padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância. ‘Quando o envoltório da consciência tiver sido aniquilado, ele se torna livre de todo temor, além do alcance da mudança.’ Eis o potencial liberador que se encontra dentro de todos nós, e que todos podem alcançar através do heroísmo; pois, como lemos: [...] ‘Todos os seres são desprovidos de eu’. (CAMPBELL, 1949, p. 83).

- **A bênção última** - O herói atinge seu objetivo final, e o mundo pode “descansar em paz” sabendo que o mal, as trevas ou quaisquer que fossem as forças que, em um primeiro momento, levaram o herói a embarcar na aventura, foram destruídas. O herói enfrentou a morte, se sobrepôs ao seu medo e aceitou a divindade existente em si,

podendo ser relacionado ao conceito de *eudaimonia* de Aristóteles, onde a felicidade é aceita como a finalidade da vida humana.

4.3.3 O Retorno

Neste último estágio da estrutura de Campbell, observamos a viagem do herói de volta ao “mundo comum”, uma vez que sua missão já foi cumprida e o mal, derrotado. Este caminho, no entanto, apresenta desafios finais ao herói, principalmente no que diz respeito à questão: "Qual é seu papel neste mundo após a grande batalha?". O estágio “O Retorno” conta com seis subseções:

- **A recusa do retorno** - após receber a “benção última” e ter aceitado a divindade existente em si, o herói está feliz com seu novo papel no mundo mágico, tendo encontrado paz espiritual. A recusa em retornar ao mundo comum vem justamente desse medo de voltar a ser o que era, de não se encaixar mais em sua antiga vida.
- **A fuga mágica** - A viagem de retorno pode ser tão perigosa quanto a ida: é neste momento de perigo após o ápice que o herói deve fugir e, uma vez mais, lutar por sua vida. Mas ele não precisa fazer isso sozinho.
- **O resgate com auxílio externo** - Para a fuga mágica, o herói conta com a ajuda de seus amigos e aliados, pessoas que ele encontrou ao longo do caminho e que, agora, o protegerão não só em sua fuga, mas durante a viagem de volta para casa.
- **A passagem pelo limiar do retorno** - O caminho circular feito pelo herói está chegando ao fim, uma vez que ele atravessa, no sentido contrário, o “limiar” entre o mundo comum e o mundo mágico. É um momento no qual o herói assimila, processa, tudo que ocorreu no mundo mágico, retornando “a si mesmo”.

Os dois mundos, divino e humano, só podem ser descritos como distintos entre si diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. Não obstante e temos diante de nós uma grande chave da compreensão do mito e do símbolo, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. (CAMPBELL, 1949, p. 124).

- **Senhor dos dois mundos** - O herói atinge a “liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos”, escreve Campbell (1949, p. 130), e o que “permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra é o talento do mestre”. Este é o novo talento do herói, que após viver tantas aventuras, conhecer povos e culturas tão distintas, enxerga com muito mais clareza as possibilidades do mundo. O herói deixa de ter a visão limitada do começo da história, e passa a ver tudo sob uma nova perspectiva.

- **Liberdade para viver** - Em muitos casos, a morte do herói. Nesta última etapa, o herói busca reconciliação com a imagem que tem de si mesmo e do mundo, através da “percepção da verdadeira relação existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas.” (CAMPBELL, 1949, p. 124) A morte é aqui entendida como redenção do herói.

Em seu livro, Campbell discorre, logo nas primeiras páginas, sobre como as semelhanças entre os mitos são, de alguma forma, um sinal para a semelhança entre as culturas de diferentes povos. Acaba sendo um de seus objetivos mostrar que as diferenças existentes entre o Eu e o Outro são muito menos amplas do que se acredita, assim como sua crença de que podemos ser mais compreensivos uns com os outros. Em suas palavras:

Há, sem dúvida, diferenças entre as inúmeras religiões e mitologias da humanidade, mas este livro trata das semelhanças; uma vez compreendidas as semelhanças, descobriremos que as diferenças são muito menos amplas do que se supõe popularmente (bem como politicamente). A esperança que acalento é a de que um esclarecimento realizado em termos de comparação possa contribuir para a causa, talvez não tão perdida, das forças que atuam, no mundo de hoje, em favor da unificação, não em nome de algum império político ou eclesiástico, mas com o objetivo de promover a mútua compreensão entre os seres humanos. Como nos dizem os Vedas: "A verdade é uma só, mas os sábios falam dela sob muitos nomes." (CAMPBELL, 1949, p. 1).

Considerando este último pensamento, pode-se sugerir que a obra de Campbell não só estruturou a “fórmula” da narrativa do herói, mas entendeu, também, o “passo a passo” necessário para que o espectador - ou no caso deste trabalho, o telespectador - se envolva com os personagens apresentados, expondo suas semelhanças com a vida daqueles que ouvem a história, gerando, assim, empatia.

É através destes sentimentos que desenvolvemos para com os personagens, que nos tornamos mais receptivos às lições e ideias apresentadas pelos mesmos nos desenhos animados. No caso de Avatar, por exemplo, ao serem trazidas ideologias e aspectos culturais do oriente, em uma estrutura que permite nos importarmos com os personagens, seus medos e conflitos internos, o telespectador, majoritariamente ocidental, se torna mais receptivo com a cultura, a vivência e a ideologia do Outro, aquele que é ao mesmo tempo tão diferente e tão similar ao Eu, gerando mais respeito, solidariedade e “compreensão mútua” entre os seres humanos, assim como proposto por Campbell.

4.4 Avatar - Uma jornada do herói incompleta

Antes de introduzirmos o quinto capítulo desta monografia, vale ressaltar que o mesmo pode parecer incompleto para aqueles que não assistiram Avatar, a Lenda de Aang. Isso, pois, o último capítulo contará com a estrutura das 17 etapas de Campbell da jornada do herói como base para a análise do objeto - ou contaria com todas estas etapas, caso Avatar fosse, verdadeiramente, composto por todas elas.

Nas últimas cenas da *season finale* de Avatar, as personagens ainda se encontram na etapa “benção última”, não sendo, em nenhum momento da série, desenvolvida a ideia do estágio de “Retorno”. Após a derrota do Senhor do Fogo, a coroação de Zuko como o novo líder de sua Nação e o fim da Guerra, Aang não retorna ao “mundo comum”.

Dessa forma, a história chega a um final tranquilo, onde todos tomam chá em Ba Sing Se (Figura 33). Aang não encontra sua morte, nem passa por novos perigos tentando retornar ao estágio de “pessoa comum”, o desfecho é completo, assim como os arcos, aprendizados e histórias de cada personagem, acompanhados ao longo de três temporadas.

Figura 33 - A bênção última



AVATAR, 2005, Ep. 21, Temp. 3

Essa escolha dos diretores pode ter sido feita por diversos motivos, sendo talvez, um deles, o fato de que Aang não tem nenhum “mundo comum” para o qual voltar. Sua vida antes do “chamado para a aventura” aconteceu 100 anos antes. Seu lar, os monges com quem cresceu, a inocência da infância, nenhum destes elementos perdurou desde o momento que ele entendeu ser o seu destino salvar o mundo, sua responsabilidade devolvê-lo ao equilíbrio. Aang atingiu este objetivo, e, com ele, encontrou a paz para si e para aqueles que lhe são caros. Ele aceitou a divindade em si: ele é o Avatar.

Capítulo 5 - Templo do Ar do Sul

Katara: Aang! Eu sei que está chateado! E sei o quanto é difícil perder as pessoas que amamos. [...] O Monge Gyatso e os outros dobradores de ar podem ter partido, mas você ainda tem uma família.

O Sokka e eu, nós somos uma família agora!

Sokka: Katara e eu não vamos deixar nada acontecer com você. Eu prometo.

(AVATAR., 2005, Ep. 3, Temp. 1).

Em toda sua complexidade, Avatar aborda, do primeiro ao último episódio, temas difíceis, como a Guerra, o Espírito, a Vida e a Morte. É nesta cena, reproduzida em partes acima, que ATLA assume de maneira definitiva o “tom” de sua narrativa, o tom que acompanhará os personagens ao longo de sua jornada.

Quando Aang vê o esqueleto de seu antigo tutor (como será apresentado mais adiante no capítulo), nós, os telespectadores, entendemos que este desenho infantil será diferente de qualquer outro que já tenhamos visto. Que ele abordará temas difíceis; temas duros e complexos para a vida humana, a vida em sociedade - mas o fará de forma respeitosa, didática e envolvente, permitindo que adultos e crianças se cativem e aprendam mensagens de amor, harmonia e equilíbrio. Aqui, a “moral da história” é a de que o respeito ao outro nos leva a sermos pessoas mais empáticas, assim como uma sociedade menos violenta.

Nesta análise, buscaremos compreender não só como Avatar se encaixa na estrutura da “Jornada do Herói” de Campbell, mas também como a narrativa deste desenho infantil aborda, com delicadeza e sensibilidade, os temas discutidos anteriormente neste trabalho, complementando a narrativa além de torná-la mais rica e palpável.

Por isso, este último capítulo recebe o nome “O Templo do Ar do Sul”, em homenagem ao episódio que nos choca com sua veracidade, com a brutalidade da vida, mas que também nos acolhe no acalento da amizade e perdão, elementos que seguirão presentes ao longo de toda a série, como veremos a seguir.

5.1 Análise da série Avatar, a Lenda de Aang

Apresentamos até agora neste trabalho aspectos da Indústria Cultural, da Teoria da Complexidade, passando pelas ideologias do Pacifismo e da Não-Violência e, por fim, expondo a construção de Campbell para a narrativa da Jornada do Herói. Embora alguns exemplos já tenham sido explanados ao longo da pesquisa, fazendo correlações entre as teorias e a série Avatar, a Lenda de Aang, neste capítulo aprofundaremos os conceitos apresentados

anteriormente, demonstrando cenas e episódios nos quais estes estão presentes. Esta análise se dará de duas formas paralelas.

Estruturalmente, este capítulo será construído de acordo com as duas primeiras fases de Campbell para a Jornada do Herói - A Partida e A Iniciação - pois, como foi explicado no final do capítulo anterior, a última fase - O Retorno - não está inclusa, uma vez que a narrativa se encerra antes desta fase. Utilizando a Jornada do Herói, analisaremos os pilares da história de Aang e como estes pontos nos permitem absorver melhor as lições e mensagens transmitidas pela série. Vale ressaltar que nem todos os acontecimentos na série se desenvolverão de forma “cronológica”, de acordo com a ordem original apresentada por Campbell em sua teoria do Monomito.

Entremeada a esta estrutura campbelliana, será aqui utilizada a técnica de **análise de evidências do estudo de caso**, tendo como base os trabalhos de Yin (2001 *apud* DUARTE, 2005). A estratégia proposta é a de **desenvolvimento de uma descrição de caso**, na qual será elaborada uma estrutura descritiva do objeto.

O método de análise será, por sua vez, o da **Construção da explanação**, que tem por objetivo analisar os dados do estudo de caso em forma de narrativa, “por meio da qual o investigador procura explicar um fenômeno, estipulando um conjunto de elos causais em relação a ele” (DUARTE, 2005, p. 232), sendo o fenômeno, aqui, o ensino da empatia e da não-violência através das histórias contadas na série.

5.2 “A Partida” em Avatar, a Lenda de Aang

Todos os primeiros cinco estágios da estrutura campbelliana se dão na primeira temporada da série, também nomeada “Livro 1: Água”, já que o mesmo foca na jornada de Aang para dominar o elemento seguinte ao Ar, seu elemento de nascença no Ciclo Avatar.

5.2.1 O chamado da aventura

Como explicado no capítulo anterior, a etapa “chamado da aventura” é quando algo ou alguém introduz o herói a uma realidade antes desconhecida, convidando-o a participar de uma jornada que mudará sua forma de ver o mundo e a si mesmo.

Sabemos que a história de Aang, nosso herói, não é contada cronologicamente. Quando o vemos pela primeira vez, ele é um menino de 12 anos, recém-saído de um *iceberg* onde ficou preso por 100 anos. Ele repetidamente evita tocar no assunto de como ficou congelado ao ser questionado por Katara e Sokka sobre seu passado.

É no episódio “A Tempestade” (AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1), por sua vez, que temos um primeiro vislumbre do passado de Aang e de sua vida como um Nômade do Ar, assim como da culpa e do pesar que carrega consigo.

Logo no início do episódio, Aang é acusado por um pescador em um pequeno vilarejo de ter dado as costas para o mundo, de ter desaparecido bem no início da Guerra. Ao confrontá-lo sobre o porquê da afirmação do pescador tê-lo atingido tanto, Katara incentiva Aang a expor o seu passado.

São os Mestres Nômades (Figura 34), que levam o telespectador ao momento de “chamado da aventura” da Jornada do Herói, ao pedirem para conversar particularmente com o menino. Eles apresentam a Aang a “revelação de poderes sobrenaturais”, as forças desconhecidas e a identidade, até então, secretamente oculta dele: Aang é o Avatar.

Figura 34 - Mestres do Templo do Ar do Sul



AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1

Aang: Jamais vou me esquecer do dia que os monges me disseram que eu era o Avatar. (*flashback*)

Aang: Como sabem que sou eu?

Monge 1: Já sabemos que você é o Avatar há um tempo. Você lembra disso?

Aang: Eram meus brinquedos preferidos quando pequeno. (Figura 35)

Monge 1: Você os escolheu entre milhares de brinquedos, Aang. Os brinquedos que escolheu foram as quatro relíquias Avatar. Eles pertenceram aos antigos Avatares. As suas vidas passadas. [...] Você os escolheu porque eram familiares.

Monge Gyatso: Normalmente iríamos lhe contar da sua identidade quando fizesse 16 anos. Mas há sinais perturbadores. [...]

Monge 2: Temo que a Guerra esteja sobre nós, jovem Avatar

Monge Gyatso: Precisamos de você, Aang. (AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1).

Figura 35 - Aang com seus brinquedos | Aang recebe a notícia de ser o Avatar



AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1

Ao ser questionado por Katara sobre o porquê de não ter ficado entusiasmado em ser o Avatar, Aang responde que não sabia bem o que sentir, mas que depois desta revelação, tudo em sua vida começou a mudar. O novo título de Avatar, recebido em uma idade tão jovem e com o peso de uma possível guerra se aproximando, acaba por afastar Aang de seus amigos, com quem não pode mais brincar, já que não acham justa a vantagem que ele teria em qualquer jogo que participasse.

Aos poucos, Aang vai sendo isolado, tendo em seu mentor e guardião, Monge Gyatso, sua única companhia. Mas nem mesmo a figura paterna do Monge lhe será permitida por muito tempo. Até mesmo isso vai mudar na vida de Aang.

5.2.2 A recusa do chamado

Neste estágio, algo acontece que impede o herói de aceitar a aventura - a recusa do chamado, como visto na teoria de Campbell, pode ocorrer tanto pelo fato de o herói não entender ou não acreditar na importância de seu papel neste novo “mundo mágico”. Quando Aang passa a compreender melhor o que se espera dele, quando está quase em paz com o fato de ser o Avatar, ele entreouve uma conversa entre os Mestres, que decidem ser melhor ele deixar o templo, dando continuidade ao seu treinamento em outro lugar (Figura 36).

Figura 36 - Aang ouve os monges decidindo seu destino



AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1

Aang: E aí, quando eu estava começando a me sentir melhor, aconteceu uma coisa pior.

(flashback)

Monge Gyatso: Aang precisa ter liberdade e se divertir. Tem que crescer como um menino normal.

Monge 1: Você não pode ficar protegendo o menino de seu destino!

Monge 2: Gyatso, sei que tem boa intenção, mas está deixando sua afeição pelo menino turvar seu julgamento

Monge Gyatso: Eu só quero o que é melhor para ele.

Monge 2: Mas precisamos do que é melhor para o mundo...Você e Aang devem se separar. O Avatar será mandado para o Templo do Ar Oriental para terminar seu treinamento. (AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1).

Revoltado por decidirem fazer isso com ele, por quererem tirar dele tudo o que conhecia e todos que amava; com medo, confuso e sem saber o que fazer, Aang decide fugir do templo (Figura 37).

Figura 37 - Gyatso encontra carta deixada por Aang em seu quarto



AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1

Pego em uma tempestade, ele quase morre afogado (Figura 38), sendo salvo pelo espírito de suas vidas passadas, o “Estado Avatar” (Figura 39), que explicaremos adiante.

Figuras 38 e 39 - Aang na tempestade | O Estado Avatar prende Aang no gelo



AVATAR, 2005, Ep. 12, Temp. 1

Ele dobra a água do mar por onde sobrevoava, protegendo-se dentro do *iceberg*. Só então, que nossa história começa de verdade.

5.2.3 O auxílio sobrenatural

Nesta etapa, o herói encontra seu “mestre”, um ancião ou anciã que o auxiliará em sua jornada, por meio de sua sabedoria, amuletos protetores, conselhos e até mesmo premonições. No entanto, existem dois momentos iniciais nos quais Aang conhece seu futuro mentor.

Se olharmos cronologicamente para a estrutura de Campbell, o primeiro “encontro” deveria ocorrer antes da etapa “passagem pelo primeiro limiar”. Se tomarmos a cronologia como regra, portanto, a primeira vez que Aang encontra seu tutor é quando ele, juntamente com Sokka e Katara, viajam ao Templo do Ar do Sul - onde o jovem Avatar cresceu e de onde fugiu 100 anos atrás.

(*flashback*) Aang: Essa história de Avatar...será que os monges cometeram um erro?
 Monge Gyatso: O único erro que eles cometeram foi contar a você antes dos seus 16 anos. [...]
 Aang: Mas, Gyatso, como vou saber se estou pronto?
 Monge Gyatso: Suas perguntas serão respondidas quando tiver idade o bastante para entrar no santuário do Templo do Ar. Lá, vai conhecer alguém que vai guiá-lo em sua jornada.
 Aang: Quem é?
 Monge Gyatso: Quando você estiver pronto ele se revelará a você. (AVATAR, 2005, Ep. 3, Temp. 1).

Ao chegarem ao templo, Aang finalmente abre as portas seladas do santuário, encontrando o Hall dos Avatares (Figura 40), todas as suas vidas passadas. Ali, uma estátua lhe chama a atenção (Figura 41) - como se entrasse em um transe, como se a estátua falasse com ele, Aang percebe que aquele é o Avatar Roku, sua última vida passada e um Dobrador de Fogo.

Figuras 40 e 41 - Aang no Hall dos Avatares | Estátua do Avatar Roku



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 3, Temp. 1

Embora tenha finalmente entrado no santuário e entendido a mensagem que Gyatso havia lhe dado tantos anos antes, de que ele encontraria lá dentro aquele que o guiaria em sua jornada para se tornar um Avatar pleno, Aang não faz ideia de como se conectar com Roku ou qualquer outra de suas vidas passadas.

Esta dúvida perdura por mais alguns episódios, até que, finalmente, no solstício de verão, ele tem a chance de conversar cara a cara com Roku, ao invadir o Templo do Avatar, localizado no coração da Nação do Fogo. Ao finalmente entrar na câmara onde o encontro espiritual se dará, e não encontrar nenhum indício do contato que deveria fazer com Roku, Aang se desespera. “Eu não sei o que eu tô fazendo!” ele grita para a estátua de Roku, “Eu só sei dobrar ar! Por favor, Avatar Roku, fala comigo!” (AVATAR, 2005, Ep. 8, Temp. 1).

Quando Roku finalmente aparece para Aang (Figura 42), ele lhe explica o porquê de tê-lo convocado, assim como o significado por detrás das visões de Aang da chegada de um grande cometa: O senhor do Fogo, Ozai, usará o Cometa de Sozin para, finalmente, vencer a Guerra, sendo dever de Aang dominar os quatro elementos até o fim do verão e impedi-lo.

Figura 42 - Aang encontra Roku no mundo espiritual



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 8, Temp. 1

Em toda a série, existem mais três grandes momentos nos quais Roku aparece para Aang com o intuito de guiá-lo e protegê-lo de seus inimigos. O encontro mais marcante se passa em um episódio dedicado inteiramente a Roku e às suas memórias, já mencionado no capítulo 2 deste trabalho; o episódio “Avatar e o Senhor do Fogo”.

Como visto anteriormente, o telespectador conhece, neste capítulo, um pouco mais sobre a vida do Avatar Roku, antes do início da Guerra, assim como sua história com o Senhor do Fogo Sozin (Figura 43), seu melhor amigo.

Ao longo do episódio, acompanhamos Roku em seu treinamento para se tornar o Avatar, assim como o conflito entre ele e Sozin, que, diferentemente de Roku, quer iniciar um movimento imperialista contra as demais Nações. Roku, como Avatar, entende a necessidade de haver equilíbrio entre as Nações e corta laços com seu amigo de infância.

Figura 43 - Príncipe do Fogo Ozai e Roku



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 6, Temp. 3

Ao final do episódio, entendemos que é graças à traição de Sozin que Roku encontra sua morte: com o vulcão da ilha onde morava em erupção, Roku é abandonado por Sozin para morrer sufocado pelos gases tóxicos já que, sem o Avatar, seus planos de expansão imperialista se tornaram possíveis.

Figura 44 - Sozin ajuda Roku a lutar contra o vulcão e, depois, o abandona



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 6, Temp. 3

Com a morte de Roku, a Nação do Fogo dá início ao seu plano de conquista global - Sozin utiliza o poder do Cometa para promover o genocídio dos Nômades do Ar, a fim de impedir o renascimento no Avatar entre eles. Aang, no entanto, já estava congelado no *iceberg* quando isso aconteceu, permanecendo protegido por 100 anos, até que finalmente é libertado por Katara e Sokka.

O episódio é contado pelo próprio Roku, ao levar Aang em uma viagem pelo mundo espiritual. Ao retornar e compartilhar com seus amigos o que aprendeu, Sokka e Toph, sua mestre dobradora de terra, reagem à história contada com indignação, inferindo que todos na Nação do Fogo nascem maus, seguindo uma ideologia maniqueísta da existência do bem e mal absolutos. Aang por sua vez rebate:

Toph: É como se essas pessoas (da Nação do Fogo) nascessem más.
 Aang: Não, está errado. Acho que essa não foi a questão que o Roku me mostrou. [...] O Roku era da Nação do Fogo, assim como o Sozin, né? No mínimo a história deles serve para provar que qualquer um é capaz de grande bem e de grande mau. Todos, até o Senhor do Fogo e a Nação do Fogo, devem ser tratados como merecedores de uma chance. (AVATAR, 2005, Ep. 6, Temp. 3).

Assim como visto em King (2017), no terceiro capítulo deste trabalho, Aang, como um resistente não-violento, se recusa a odiar o inimigo, neste caso, o Senhor do Fogo e sua Nação. “O resistente não violento argumentaria que, na luta pela dignidade humana, o povo oprimido do mundo não deve sucumbir à tentação de se tornar amargo ou se entregar a campanhas de ódio.” (KING, 2017, s/p., tradução nossa).

É a partir desta sua perspectiva, de que todos merecem uma chance, que Aang “corta a cadeia do ódio”, permitindo-se projetar o amor e a ética como centro de sua filosofia. Neste ponto de sua teoria, King (2007) acaba por conversar, também, com a perspectiva trazida por Morin (2006) de que não é necessário odiar o inimigo para lutar contra seus males, de que a complexidade não desencoraja a ação.

Esta complexidade humana e social descrita por Morin (2006) está constantemente presente na figura e no pensamento de Aang; ele aceita a confusão, a desordem, assim como a ambiguidade e a incerteza do mundo fenomenal, o que lhe permite não só uma visão mais ampla deste mesmo mundo, mas a existência da solidariedade e da ética ao longo de seu caminho, como resultado dessa aceitação.

Toph e Sokka, por sua vez, com seu ódio irrestrito pela Nação do Fogo, correm o risco de eliminar a desordem presente nos processos e relações, e, ainda de acordo com a visão de Morin, tornarem-se cegos para com a compreensão da vida.

Quando consideramos os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro trazidos pelo autor, entendemos que Aang, como personagem de um desenho voltado ao público infantil, tem o poder de passar estas noções da complexidade a crianças e jovens, a fim de que compreendam o mundo em suas multifacetadas e retirem desta sabedoria formas de melhorá-lo, da mesma maneira que Aang busca melhorá-lo, devolvendo o equilíbrio entre as Nações não através do ódio por seu inimigo, mas por aceitar as ambiguidades e incertezas de seu mundo.

5.2.4 A passagem pelo primeiro limiar

Quando o herói chega neste momento de sua jornada, ele dá os primeiros passos em direção ao mundo mágico que o aguarda, assim como à tarefa que, até então, ele tentou recusar; um primeiro passo para longe do antigo Eu, e em direção ao novo Eu.

Para Aang, este momento se dá já no terceiro capítulo da série, quando, juntamente a Katara e Sokka, visita o Templo do Ar do Sul. Durante toda a viagem até o Templo, Katara tenta preparar Aang para o que ele pode encontrar. Ela sabe que a Nação do Fogo dizimou todos os Nômades do Ar, sabe que a Guerra é real, mesmo que Aang não tenha aceitado este fato ainda. A recusa de Aang, tanto sobre a Guerra quanto sobre a morte de seu povo, é, também, um resquício da recusa de seu chamado como salvador do mundo, sua negação em forma de esperança:

Katara: Aang, antes de chegarmos ao Templo, eu quero falar com você sobre os Dobradores de Ar.

Aang: O que tem?

Katara: Eu só quero que você esteja preparado para o que pode ver. A Nação do Fogo é muito cruel. Eles mataram a minha mãe e podem ter feito o mesmo com o seu povo.

Aang: Só porque ninguém tem visto um Dobrador de Ar, não quer dizer que a Nação do Fogo tenha matado todos. Devem ter fugido!

Katara: Eu sei que é difícil aceitar.

Aang: Não entende Katara! O único jeito de chegar ao Templo dos Dobradores de Ar é com um bisão voador, e eu duvido que a Nação do Fogo tenha um! (AVATAR, 2005, Ep. 3, Temp. 1).

Como visto anteriormente, é neste mesmo episódio que Aang tem um primeiro relance de seu “mestre”, Avatar Roku. Em sequência àquela cena, no Hall dos Avatares, Aang passa a perambular por seu antigo lar, agora vazio. Ele finalmente chega a uma tenda destruída, e, ao entrar nela, encontra o esqueleto de Monge Gyatso (Figura 45), seu antigo guardião, rodeado por esqueletos usando as armaduras dos Dobradores de Fogo.

Figura 45 - Aang encontra o esqueleto de Gyatso



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 3, Temp. 1

Tomado pelo choque, pela mágoa e pela culpa, o espírito dos Avatares anteriores desperta em Aang, forçando-o a entrar no Estado Avatar (Figuras 46 e 47), no qual nosso herói atinge força e poderes máximos, causando um vendaval que quase atira Katara e Sokka para fora da montanha.

Neste momento, Aang não só percebeu que a Guerra está realmente em curso, mas também que seu povo foi morto e ele não estava lá para ajudá-los a lutar contra os invasores. É também neste momento que se passa o diálogo apresentado no início do capítulo:

Katara: Aang! Eu sei que está chateado! E sei o quanto é difícil perder as pessoas que amamos. [...] O Monge Gyatso e os outros dobradores de ar podem ter partido, mas você ainda tem uma família. O Sokka e eu, nós somos uma família agora!
Sokka: Katara e eu não vamos deixar nada acontecer com você. Eu prometo.
(AVATAR, 2005, Ep. 3, Temp. 1).

Figuras 46 e 47 - Aang entra no Estado Avatar



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 3, Temp. 1

Ao aceitar a realidade do que aconteceu, Aang finalmente passa a caminhar em direção ao seu destino, deixando para trás o garoto de 12 anos que fugiu de casa. Ele aceita o peso colocado sobre suas costas de ser o último Dobrador de Ar e o que isso significa para o mundo e para si mesmo.

A própria Guerra é, por si só, um elemento de extrema importância na série, não só por ser o estopim de muitos desenrolares necessários aos arcos de cada personagem, mas por sua retratação, que é feita de maneira realista e palpável para o público infantil. Como visto no capítulo anterior, o contato das crianças com os programas destinados a elas auxilia no processo de formação cognitiva pelo qual elas passam durante a infância.

A série foge da ideia de que crianças não apresentam capacidade intelectual para compreender situações complexas, ao apresentar contextos delicados como o genocídio. É durante a infância que o ser está mais receptivo às mais distintas informações e ideias e, ao vivenciar junto com Aang a perda de seu povo, são despertados no telespectador sentidos e

emoções que serão absorvidos e compreendidos com sua devida complexidade, expondo diferentes momentos e sentimentos da vida.

A complexidade presente na narrativa de Avatar expõe não só a eliminação completa da Nação do Ar (Figuras 48 e 49), mas também a opressão imperial por parte da Nação do Fogo, assim como campos de trabalhos forçados onde prisioneiros de guerra do Reino da Terra são mantidos. “Avatar pode se passar em um mundo de fantasia, mas as atrocidades retratadas não são ficção [...] Apesar da natureza pacifista de Aang, Avatar é um programa sobre a resistência ativa à injustiça.” (ORLOWSKI-SCHERER, 2020, tradução nossa).

Figuras 48 e 49- Esqueleto do Monge Gyatso | Templo do Ar sob ataque



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 3, Temp. 1 | AVATAR, 2005, Ep. 1, Temp. 1

Mesmo com a raiva que Aang sente para com a Nação do Fogo, depois de tudo que arrancaram dele, é neste episódio que vemos um dos primeiros momentos de *Ágape* da série: o amor espontâneo que Sokka e Katara sentem por Aang ao cuidar dele, protegê-lo e reconfortá-lo em sua perda. Ao saírem do Templo, nosso herói segue triste por tudo que descobriu, mas também sabe que tem uma nova família que vai ajudá-lo em sua jornada.

5.2.5 O ventre da baleia

Nesta quinta etapa do primeiro estágio da teoria de Campbell, o herói confronta pela primeira vez seu inimigo e mostra que, gradativamente, está aprendendo as regras deste novo mundo do qual agora faz parte. Por motivos de riqueza de análise, escolhemos os dois últimos episódios da primeira temporada para serem aqui destrinchados, isso porque, embora Aang e seus amigos tenham encontrado e enfrentado os mais diferentes oponentes ao longo de sua jornada até a Tribo da Água do Norte, onde se passam estes dois capítulos, é lá que Aang enfrenta, pela primeira vez, o grande poderio militar da Nação do Fogo (Figura 50).

Figura 50 - Armada da Nação do Fogo chega ao Polo Norte



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 1

Nestes dois episódios, conhecemos um pouco mais a história do Almirante Zhao (Figura 51), que tem por objetivo destruir a grande civilização da Tribo da Água, que conseguiu manter-se intacta nos últimos 100 anos de Guerra, e da própria história e tradição dos Dobradores de Água, os quais, segundo a lenda, retiram sua vida do espírito do Mar, e sua força, do espírito da Lua.

Figura 51 - Almirante Zhao, da Nação do Fogo



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 1

Após sua passagem pelo primeiro limiar, Aang, consumido pela culpa de não ter auxiliado seu povo contra os Dobradores de Fogo, busca se redimir e fazer a diferença desta vez, lutando contra a Armada do Fogo e protegendo a Tribo da Água. Após uma longa primeira batalha, no entanto, nosso herói percebe que, sem um treinamento completo de Avatar, ele sozinho não tem chances contra os invasores:

Aang: Eu não consigo. Eu não consigo.

Katara: O que aconteceu?

Aang: Devo ter abatido uma dúzia de navios da Marinha do Fogo, mas eles são muitos! Eu não consigo combater todos!

Princesa Yue (da Tribo da Água do Norte): Mas é preciso, afinal, você é o Avatar.
 Aang: Sou só um garoto! (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 1).

Aang, no entanto, não é mais o menino assustado que saiu do *iceberg* há apenas alguns dias. Ele aceitou seu papel como Avatar e sabe que é seu dever achar uma solução. Assim, ele decide entrar no mundo espiritual, buscando sabedoria e ajuda dos espíritos para vencer a batalha. Na primeira vez que Aang foi para o mundo espiritual, foi um acidente, ele não tinha a intenção de chegar lá; agora, no entanto, nosso herói está “gradativamente aprendendo as regras do mundo mágico”, de forma que sua passagem de ida e volta entre os mundos se torna mais fácil.

Eles são levados ao Oásis do Polo Norte (Figura 52), centro da energia espiritual da Tribo, e, lá, encontram dois peixes carpas, os espíritos da Lua e do Mar, Tui e La (Figura 53), embora, neste momento, as personagens não façam ideia de que estão olhando para dois seres sagrados. Ao meditar olhando para os espíritos, Aang entra no mundo espiritual, encontrando-se com Roku e, com sua ajuda, descobre que os espíritos da lua e do mar estão em perigo.

Figuras 52 e 53 - Oásis Espiritual | Tui (Lua - branco) e La (Mar - preto)



Fonte: Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 1

Uma vez mais, vemos a série se recusar a apresentar estereótipos maniqueístas de seus personagens e Nações. Iroh, que está atuando como conselheiro na invasão da Zhao, tenta alertar-lhe sobre como os Dobradores de Água ficam mais fortes com a Lua cheia, e horroriza-se ao descobrir os planos do general de matar o espírito da Lua.

Iroh: Os Dominadores de Água tiram seu poder da Lua, e ela está quase cheia hoje. Deve esperar e retomar o ataque ao amanhecer.

Zhao: Eu estou ciente do problema da Lua. E estou trabalhando numa solução. A Tribo da Água tentará resistir ao inevitável, mas a cidade deles cairá hoje. (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 1).

Iroh: Se não derrotarmos a Tribo da Água antes da Lua nascer, eles serão invencíveis.
 Zhao: Lhe asseguro, já tenho tudo sob controle. Pretendo remover a Lua como um fator. [...]

Iroh: Zhao, não se deve brincar com os espíritos! (AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 1).

Quando finalmente chega ao Oásis e captura Tui (Figura 54), Zhao é emboscado por Aang e seus amigos. Como Avatar, é seu dever, sempre, manter o equilíbrio entre os espíritos e as forças da natureza; ele sabe que a morte da Lua afetará todas as Nações: “Aang: Destruir a Lua não vai afetar só a Tribo da Água. Vai afetar todo mundo, inclusive você. Sem a Lua, pode haver um desequilíbrio geral. Você não faz ideia do caos que isso pode provocar no mundo!” (AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 1).

Figura 54 - Zhao captura Tui



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 1

A fase do “ventre da baleia” é também um momento no qual o herói encontra aliados, sendo que, neste caso, Iroh assume este papel tentando ajudá-lo a proteger o peixe carpa. “Iroh: Ele (Aang) está certo Zhao [...] a Nação do Fogo também precisa da Lua. Todos nós dependemos desse equilíbrio. Seja lá o que fizer a este espírito, eu farei dez vezes a você!” (AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 1). Zhao mata Tui e Iroh, cumprindo com sua promessa, contra-ataca (Figura 55).

Neste momento, retomamos, novamente, um ponto trazido por Morin em seus saberes necessários na educação, o estudo da condição humana, no qual o autor reforça a necessidade de entendermos o ser humano como múltiplo, que ele pertence a uma diversidade de culturas, mas também constitui a unidade do ser.

Iroh é da Nação do Fogo, mas ele entende como os espíritos afetam a humanidade como um todo; neste momento, a série não só mostra elementos de respeito aos seres vivos e à natureza, mas também o respeito necessário para com a cultura do outro, a fim de conquistarmos uma convivência pacífica e equilibrada.

Figura 55 - Iroh ataca os soldados da Nação do Fogo



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 1

Com a morte do Tui, Aang entra, finalmente, na etapa do “ventre da baleia”. Unindo-se à La, o espírito do Mar, o jovem entra no Estado Avatar, e, por meio da dobra de água e do auxílio espiritual, transforma-se em um peixe gigante que expulsa a Armada do Fogo da Tribo do Norte (Figura 56).

Figura 56 - Aang e o Espírito do Mar lutam juntos contra a Nação do Fogo



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 1

Nesta fase de “renascimento”, é a primeira vez que vemos a real dimensão de seus poderes e papel como Avatar após sua entrada no “mundo mágico”. Daqui em diante a antiga versão de si mesmo “morre”, renascendo como um ser completamente capaz de lutar contra o

inimigo. Aang enfrentou, oficialmente, a Nação do Fogo, assumindo não só seu papel como Avatar, como também “oficializou” o seu retorno para o mundo como uma ameaça direta ao domínio imperialista do Fogo.

5.3 “A Iniciação” em Avatar, a Lenda de Aang

O segundo estágio da Jornada do Herói em Avatar, assim como suas seis sub-etapas, se dão, majoritariamente, na segunda temporada da série, intitulada, por sua vez “Livro 2: Terra”, já que, uma vez mais, foca no elemento que será aprendido por Aang em seu desenrolar. No entanto, para os tópicos 5.3.1 O caminho de provas e 5.3.6 A bênção última, serão trazidos e analisados episódios, cenas e personagens presentes na terceira e última temporada da série: “Livro 3: Fogo”.

5.3.1 O caminho de provas

Como visto anteriormente, é nesta etapa que nosso herói, já dentro do mundo mágico, sobrevive uma sucessão de provas, testes e aventuras menores, caminhando em direção ao seu objetivo final. Estas provações podem vir de diferentes maneiras e, em Avatar, isso não é diferente. A etapa “caminho de provas” ocorre de forma não cronológica em ATLA.

As personagens entram e saem desta etapa constantemente ao longo das três temporadas, enfrentando inimigos menores assim como limitações pessoais, físicas e psicológicas. Nestes momentos, o herói, assim como os amigos que o acompanham, percebem que são falíveis; ele está destinado a salvar o mundo, mas não sabe como, sendo necessário atravessar suas crenças e padrões, ainda presos a resquícios do seu antigo Eu e ao mundo comum e, só assim, poderá atingir seu máximo potencial.

5.3.1.1 O Estado Avatar

Um dos primeiros exemplos que podemos trazer é o do capítulo “O Estado Avatar” (AVATAR, 2005, Ep. 1, Temp. 2), imediatamente seguinte à invasão da Tribo da Água do Norte. Nele, Aang é constantemente assombrado por pesadelos nos quais ele se encontra no Estado Avatar, sem conseguir controlar suas próprias ações. Ele tem medo deste grande poder e do potencial “monstro” que pode acabar se tornando quando este estado é ativado.

O trio viaja até uma base militar no Reino da Terra, onde o General Fong (Figura 57) e seus soldados os guiarão com segurança até outra cidade, Omashu, onde Aang iniciará seu treinamento de dobra de terra. No entanto, a palavra sobre os feitos de Aang no Polo Norte já

chegaram ao General, que propõe que Aang lute imediatamente contra o Senhor do Fogo, usando o Estado Avatar como uma arma invencível de guerra.

Figura 57 - General Fong e seus soldados recebem o trio no Reino da Terra



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 1, Temp. 2

Porém, Aang ainda não consegue controlar o Estado sozinho, geralmente ativado apenas quando ele está em grande perigo. O General, por sua vez, usa da culpa que Aang carrega consigo para convencê-lo a aprender a dominar este poder de uma vez por todas, ao invés de seguir com o plano original de dominar os quatro elementos.

Fong: Enquanto você perde tempo sobre os elementos, a Guerra segue. [...] Todos os dias a Nação do Fogo ceifa vidas. As pessoas estão morrendo, Aang! Você pode acabar com isso, agora! Pense nisso.

[...] Aang: Todos os dias morre cada vez mais gente. Eu já estou atrasado há centenas de anos. Desafiar o Senhor do Fogo é a última forma de acabar com essa Guerra. Eu tenho que tentar! (AVATAR, 2005, Ep. 1, Temp. 2).

Ao ver o menino falhar em todas as tentativas de ativar seu poder, o General acaba por atacar Aang, além de colocar Katara e Sokka em perigo. Temendo por seus amigos, Aang entra na defensiva, ativando o Estado Avatar e ferindo todos os soldados do General, além de destruir a base militar.

É aqui que o telespectador entende, pela primeira vez e em maior profundidade, o que é e como funciona o Estado Avatar, isso porque o ataque de Fong leva Aang a entrar no mundo espiritual, onde o herói recebe uma visita de Roku.

Roku: Estava na hora de você aprender. O Estado Avatar é um mecanismo de defesa, projetado para dotá-lo das habilidades e dos conhecimentos 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 Avatar, você está poderoso ao máximo, mas também está vulnerável ao máximo.

Aang: Como assim?

Roku: Se você for morto no Estado Avatar, o Ciclo de Reencarnação será quebrado, e então o Avatar deixará de existir. (AVATAR, 2005, Ep. 1, Temp. 2).

Neste episódio, Aang não só entende que não está pronto para lutar contra o Senhor do Fogo, mas também que ainda não superou as limitações que o impedem de controlar este estado de poder supremo. Ao longo das temporadas, ele revisitará a busca por controle do Estado Avatar - tema abordado nos próximos quatro subtópicos deste capítulo - além de vivenciar diversos outros momentos de falha e autoavaliação, seja ao tentar dominar a Terra, o Fogo, ou até mesmo ao entender suas limitações de idade e tempo para se tornar um Avatar completo.

5.3.1.2 A Manipuladora de Fantoques

Ao estruturarmos a análise da jornada do herói, não podemos esquecer que os personagens secundários, amigos, aliados, e até mesmo os inimigos da personagem principal estão em sua própria jornada. Embora no episódio “A Manipuladora de Fantoques” (AVATAR, 2005, Ep. 8, Temp. 3) todos os membros do grupo de Aang passem, de alguma maneira, por um “caminho de provas”, seu foco é em Katara e como ela tem seu próprio arco narrativo, além de obstáculos físicos e dilemas morais a serem superados.

Neste episódio, conhecemos a personagem Hama (Figura 58), dona de uma estalagem em um pequeno vilarejo na Nação do Fogo. Ela acolhe Aang e seus amigos, que acampavam na floresta, alegando que as pessoas vinham desaparecendo na Lua Cheia, não sendo seguro para eles continuarem ali. Ao desenrolar da história, descobrimos que Hama é, na verdade, uma dominadora de água da Tribo da Água do Sul, terra natal de Sokka e Katara, que foi levada prisioneira, há 60 anos, pelos exércitos da Nação do Fogo, e deixada para apodrecer em celas junto com outros dobradores de sua tribo.

Figura 58 - Hama e Katara



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 8, Temp. 3

Hama decide, então, ensinar algumas técnicas de dobra de água para Katara e, ao fazê-lo, descobrimos que é ela quem vem raptando as pessoas da aldeia, dominando a água do sangue de seus corpos.

Hama: O que eu vou te mostrar eu descobri naquela droga de prisão da Nação do Fogo. [...] Percebi que, onde há vida, há água. [...] eu passei anos desenvolvendo a habilidade que levaria à minha fuga: Dominação de Sangue (Figura X). Controlar a água em outro corpo, impor a sua vontade sob a deles.

Katara: Mas...entrar em alguém e controlá-lo? Eu não sei se eu quero esse tipo de poder para mim.

Hama: A escolha não é sua. O poder existe e é seu dever usar os dons que você recebeu para ganhar essa Guerra! Katara, eles tentaram nos eliminar e a toda nossa cultura. [...] Temos que combater essas pessoas sempre que pudermos, onde elas estiverem com qualquer meio necessário. [...] Eles me jogaram na prisão para apodrecer junto com meus irmãos e minhas irmãs. Eles merecem o mesmo! (AVATAR, 2005, Ep. 8, Temp. 3).

Figura 59 - Hama domina o sangue de Katara



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 8, Temp. 3

Podemos ver aqui um claro paralelo entre Hama e Aang e a maneira como eles encararam o que a Nação do Fogo fez com seus respectivos povos. Enquanto a primeira lidou com sua perda por meio do rancor e do ódio, atacando pessoas inocentes da Nação do Fogo para se vingar daqueles que a prenderam, Aang escolhe não só o perdão, como, ao final do episódio, ajuda a libertar os moradores do vilarejo encarcerados pela Dobradora de Água.

Para Hama, não só os fins justificam os meios, como ela foi incapaz de quebrar a corrente do ódio descrita por King. Ela se permitiu cultivar o amargor que sua captura e a morte de seus compatriotas lhe trouxe, redirecionando isso para mais ódio, fazendo mal aos outros, mesmos aqueles que nada tiveram a ver com o destino de sua Tribo. Aang, por sua vez, sabe quem é o verdadeiro culpado pela Guerra, e recusa-se a ferir ou nutrir esse ressentimento, que é tão presente em Hama.

O mesmo se passa com Katara. Embora ela não tenha sido criada por pacifistas assim como Aang, é clara a recusa dela de querer dominar o sangue de alguém. Sim, a Nação do fogo maltratou seu povo e feriu sua família, mas assim como Aang, Katara tem a moral e a empatia como vertentes imprescindíveis de sua conduta. Não é porque a Nação do Fogo cometeu atrocidades que ela deve retribuir na mesma moeda atacando seu povo.

Neste episódio vemos não só como Katara apresenta estes valores morais, mas, uma vez mais, o programa nos mostra a complexidade da sociedade na qual vivemos. Até então, todos os Dobradores de Água eram do bem, e os de Fogo, do mal.

A série quebra sua régua maniqueísta de valores e conduta, mostrando não só as consequências da Guerra, mas apresentando aos telespectadores mais jovens a importante lição de que nada no mundo é tão claro quanto bem e mal, certo e errado e que devemos entender que estas ambiguidades existem e aprender a viver com as áreas cinzentas presentes nas pessoas e na sociedade.

Neste momento, também, vemos que não só Aang (como será apresentado adiante), mas também Katara, tomam suas decisões com base no sexto estágio de desenvolvimento moral de Kohlberg, ou seja, com base em princípios éticos de igualdade e justiça. Ela ataca alguém de sua própria tribo e acaba protegendo o “inimigo” exatamente por levar em conta a ideia, trazida pelo autor, de que a moralidade transcende o benefício mútuo, focando na dignidade da pessoa humana assim como nos direitos humanos.

5.3.2. O encontro com a deusa

Antes de seguirmos, vale ressaltar que este subtópico, assim como os de número 5.3.3. e 5.3.4 se passam no mesmo episódio da segunda temporada de Avatar, intitulado “O Guru” (AVATAR, 2005, Ep.19, Temp. 2). Nele, acompanhamos Aang em sua jornada até o Templo do Ar do Leste (Figura 60), onde um Guru (Figura 61) o espera com a promessa de, finalmente, lhe ensinar a ganhar controle sobre o Estado Avatar.

Figuras 60 e 61 - Templo do Ar do Leste | Guru Pathik



Fonte: AVATAR, 2005, Ep.19, Temp. 2

Para ganhar o controle total sobre o Estado Avatar, Aang deverá abrir todos os seus sete chacras, permitindo que a energia flua em seu corpo, dando-lhe, assim, acesso irrestrito a este poder. É aí que entram os próximos três pilares da Jornada do Herói: antes de trazer equilíbrio

ao mundo, Aang deve encontrar o equilíbrio ao “caminhar para dentro de si”, como sugere a etapa de “Iniciação” de Campbell.

É durante o processo de abertura de chakras que o Avatar enfrentará seus medos, assim como seus bloqueios mentais e espirituais, em busca de atingir seu máximo potencial. O Guru Pathik explica ao Aang: “há sete chakras em nosso corpo, cada poço de energia tem um propósito, e pode ser bloqueado por um tipo específico de bloqueio emocional.” (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2).

Quando o herói se depara com a etapa “encontro com a deusa”, uma nova perspectiva lhe é apresentada, alguém passa a cumprir o papel inspiracional que mantém o herói em sua jornada, podendo tomar a forma de um amor incondicional.

Ao abrir seu quarto Chakra, localizado no coração, o Guru explica que ele lida com o amor, e é bloqueado pelo pesar. Embora Katara venha apresentando este papel ao longo das duas primeiras temporadas, é aqui que Aang finalmente a vê como esta “deusa” que o manteve no caminho de cumprir seu destino.

Ao tentar se livrar de seu pesar, Aang tem uma visão de todos os Nômades do Ar (Figura 62), que não estão mais nesse mundo:

Guru Pathik: Você realmente sofreu uma grande perda. Mas o amor é uma forma de energia, e gira à nossa volta. O amor dos Nômades do Ar por você não deixou este mundo. Ainda está dentro do seu coração. E nasceu na forma de um novo amor (Figura 63). Deixe a dor...ir embora. (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2).

Figuras 62 e 63 - Aang tem uma visão do Nômades | Katara como um novo amor



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2

Embora não seja diretamente associado com nenhuma etapa apresentada por Campbell para a Jornada do Herói, a abertura do Chakra da Luz, assim como sua análise, em muito se relaciona com os temas abordados neste trabalho. Nas palavras do Guru:

Guru Pathik: O sexto poço de energia é o Chakra da Luz, localizado no centro da testa. Ele lida com o discernimento, e é bloqueado pela ilusão. A maior ilusão deste mundo é a ilusão da separação. Coisas que achamos que são separadas e diferentes na verdade são uma só e a mesma.

Aang: Como as Quatro Nações!

Guru Pathik: É. Todos somos um único povo, mas vivemos como se fôssemos divididos. (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2).

Uma ideia que vinha sendo apresentada aos poucos ao longo da série se consolida neste momento: embora Avatar foque na complexidade social que nos envolve, também busca, constantemente, lembrar o telespectador das semelhanças entre os povos, suas culturas e até mesmo seus sonhos. As igualdades acabam por reforçar as ambiguidades, de certa forma: como pode meu inimigo e eu querermos coisas semelhantes? Termos sido criados da mesma maneira? Nossas histórias terem tanto em comum?

É a visão que Aang tem do “quadro como um todo” que lhe permite não só superar a raiva e a mágoa que tão facilmente direcionamos para a Nação do Fogo, mas também ser o Avatar que o mundo merece, aquele que vê todos os povos como um só, todas as pessoas como irmãos e irmãs. É a partir dessa visão que ele vive o próprio Ágape, fazendo florescer a boa vontade para todos os homens, incapaz de discriminar o Outro pelo quando ele é diferente do Eu.

5.3.3. A mulher como tentação

A deusa, no entanto, pode acabar por cumprir dois papéis diferentes para o herói. Ao passo que ela é sua nova fonte de inspiração, pode converter-se em um empecilho na jornada do herói de cumprir seu destino, já que seu apoio e amor levam o herói a repensar se o caminho árduo a ser trilhado vale mesmo a pena, sendo muito mais fácil se acomodar na companhia da deusa. Ela se torna, portanto, uma “tentação”, um desejo do herói de voltar para o mundo comum, impedindo-o de chegar ao seu destino final.

Ao fazermos um paralelo entre o encontro desta tentação pelo herói com o processo de abertura dos chacras de Aang, nos deparamos com o momento no qual ele deve abrir seu último Chakra (Figura 64), podendo, finalmente, ter controle total sobre o Estado Avatar. Mas, para isso, ele deverá abrir mão do que o liga a este mundo, de sua deusa:

Guru Pathik: O Chakra do Pensamento está localizado no alto da cabeça. Ele lida com energia cósmica pura, e é bloqueado pela ligação terrena. Medite sobre o que o liga a este mundo (Figura 65). Agora, deixe que todas essas ligações vão embora. Deixe que fluam rio abaixo...esquecidas.

Aang: O quê?! Por que eu deixaria a Katara ir embora? Eu...eu amo a Katara.

Guru Pathik: Aprenda a deixá-la ir embora. Se não, não conseguirá deixar a energia cósmica pura fluir do Universo para você.

Aang: E por que eu escolheria energia cósmica e não a Katara? E por que seria ruim eu ficar apegado a ela? Três Chakras atrás era uma coisa boa! (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2).

Figuras 64 e 65 - Aang vai abrir seu último Chakra | Aang e o que o liga a este mundo



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2

A constatação de Aang aqui é totalmente válida: se, por um lado, a “deusa” o incentiva a continuar perseguindo seu objetivo, então por que deve deixá-la partir? Depois de ter perdido todo o seu povo, a ligação terrena que Aang tem com Katara foi o que o auxiliou a deixar o pesar para trás e aceitar seu papel como Avatar. Este mesmo amor, no entanto, é o que está impedindo Aang de atingir seu máximo potencial, que é o ponto principal do próximo estágio de Campbell, “sintonia com o pai”.

5.3.4 “A sintonia com o pai” e “a apoteose”

As etapas de “sintonia com o pai”, juntamente com a “apoteose”, estão intimamente ligadas, já que uma depende da outra para acontecer. Por um lado, **a sintonia com o pai** é o processo *por meio do qual* o herói consegue “escapar” da tentação apresentada pela deusa, a fim de atingir seu máximo potencial; enquanto a **apoteose** é, literalmente, o momento em que o herói *abraça este poder*.

5.3.4.1 Sintonia com o pai

A fim de facilitar a compreensão analítica destes dois pilares, consideraremos todo o episódio “O Guru” (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2) como a primeira parte deste momento de encontro entre Aang e uma figura “paterna”. Ainda segundo a teoria de Campbell, a sintonia com o pai é, justamente, o momento no qual o herói quebra barreiras emocionais entre ele e seu grande poder, neste caso, o Estado Avatar, um paralelo, portanto, com o processo de abertura de chacras visto no episódio.

Já o momento específico deste capítulo no qual Aang tenta abrir seu último Chakra, será entendido como a segunda parte deste estágio, onde o “pai”, neste caso, o Guru, está insistentemente buscando convencer o herói a deixar suas ligações terrenas, seus conflitos, para trás, abraçando, 100% sua verdadeira natureza e potencial.

Aang: Desculpe, mas eu não posso deixar a Katara.

Guru Pathik: Aang, para dominar o Estado Avatar, você tem que abrir *todos* os seus chakras. Renda-se a isso.

Aang: Tá bom. Eu vou tentar. (Figura 66)

Guru Pathik: Agora pense nas suas ligações e deixe ir embora. Deixe a energia cósmica pura fluir. (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2).

Figura 66 - Aang tenta abrir seu sétimo chakra



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2

Em seu transe, no entanto, Aang tem uma visão: Katara está em perigo. Ele precisa ajudá-la e, para isso, deixa o Templo do Ar do Leste para trás, mas não sem um último aviso de seu Guru: “Não Aang! Ao escolher a ligação [terrena] você trancou o Chakra. Se você for agora, não poderá entrar no Estado de Avatar nunca mais!” (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 2). Mas Aang vai salvá-la mesmo assim.

5.3.4.2 Apoteose

Neste estágio, como explicado anteriormente, o herói utiliza-se da clareza derivada do encontro com o pai para retomar o caminho de seu destino ao deixar as tentações para trás, aceitando uma visão mais abrangente e complexa do mundo. Após sua jornada emocional com o “pai”, o herói aceita, finalmente, a divindade em si. Para chegar neste estágio, no entanto, sabemos que Aang deve atravessar uma última barreira.

No episódio seguinte, depois de deixar o Guru para trás, Aang chega à capital do Reino da Terra em busca de Katara. Ao encontrá-la, no entanto, o jovem Avatar percebe estar em desvantagem. Com Katara em perigo, assim como o destino do Reino da Terra e do mundo sob suas costas, ele abre mão de sua deusa, desligando-se de sua conexão terrena com ela e, por fim, assume total controle sobre o Estado Avatar.

Figura 67 - Aang ganha controle sobre o Estado Avatar



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 2

Toda essa jornada emocional e psicológica trilhada por Aang, desde o momento que deu início ao processo de abertura de chacras até o controle total de seu poder, pode ser analisada através das “lentes da complexidade” de Morin, assim como sua visão de mundo para a educação do futuro, de maneira a entendermos como a série Avatar, sendo veículo desses ensinamentos, pode passá-los aos telespectadores.

Como já abordado inicialmente no capítulo 2 deste trabalho, ao passo que, para Morin, a sociedade atingiria seu máximo potencial ao abraçar as incertezas da vida, Aang é capaz de navegar em direção ao seu poder máximo, justamente, através das reflexões que ele, juntamente com Guru Pathik, faz de temas tão sensíveis como a Verdade, o Amor, o Medo e a Ilusão.

Da mesma forma, o momento de Apoteose de Aang pode ser relacionado com o quarto ponto dos “Saberes do Futuro” de Morin, o ensino da identidade terrena e da compreensão humana. O foco deste ponto é passar às futuras gerações não só uma perspectiva global das relações humanas, mas também menos individualista.

No momento que Aang abre mão de seus laços terrenos com Katara, ele não está pensando em si, não está sendo egoísta e fazendo o que é melhor, mais agradável, mais confortável para ele. À medida que Aang abraça a necessidade do próximo, nesse caso, tanto o bem de Katara quanto do mundo, ele está, assim como teorizado por Morin, combatendo o egocentrismo com empatia. Empatia pelo mundo, por aqueles que precisam do Avatar, pelos mais fracos que há tanto esperam pelo seu retorno. Por eles, Aang deixará seus próprios interesses em segundo plano.

5.3.6. A bênção última

Antes de discorrer sobre este estágio, vale ressaltar que o mesmo se dá no final da terceira temporada da série, enquanto a etapa de “apoteose”, no final da segunda temporada.

Mas porque um espaço tão grande entre estes dois pilares essenciais na construção da Jornada do Herói?

É importante que haja clareza no fato de que os pilares desenvolvidos por Campbell são a estrutura básica do desenvolvimento moral, emocional, físico e psicológico do herói, mas a história aqui analisada não é composta apenas por Aang. Cada um dos personagens secundários, Katara, Sokka, Toph, Zuko, estão em sua própria jornada, na qual desenvolverão um arco narrativo próprio em uma releitura da obra do Campbell.

A terceira temporada de Avatar, portanto, acaba por focar nestas jornadas paralelas e, por isso, os pilares de desenvolvimento da narrativa de Aang estão tão afastados um do outro: esta temporada não é, em grande parte, sobre o seu desenvolvimento, como as anteriores foram.

Uma das grandes mudanças nesta temporada, por exemplo, é a transformação moral do Príncipe Zuko, que passou os últimos anos exilado da Nação do Fogo e fadado a caçar o Avatar. Zuko finalmente entende que seu papel nesta Guerra é ajudar Aang a lutar contra seu pai, o Senhor do Fogo Ozai, restaurando a paz e o equilíbrio entre as Quatro Nações e, para isso, ensina ao menino a Dobra de Fogo.

Dito isso, por fim chegamos ao último estágio da estrutura de Campbell presente em Avatar, a Lenda de Aang. Como apresentado anteriormente, é na etapa “benção última” que o herói, finalmente, atinge seu objetivo final, “destruindo as trevas” e trazendo a paz ao mundo mágico.

O caminho que leva a este fechamento, no entanto, não está livre de desafios; muito pelo contrário: o caminho de Aang contará com um grande dilema, uma decisão que pode mudar o rumo da Guerra, mas, para isso, poderá fazer nosso herói abrir mão de seus mais importantes valores.

5.3.6.1 O Cometa de Sozin - Benção Última em quatro atos

Ao longo dos últimos quatro episódios da série, vemos Aang entrar em conflito com seu grupo, já que todos estão de acordo que a perda de uma vida, principalmente a de um tirano, é menos importante que o futuro e equilíbrio do mundo. Entretanto, como Nômade do Ar, no entanto, Aang foi criado um pacifista, conectando-se desde a infância com sua espiritualidade, o respeito e amor à vida. O simples pensamento de tirar uma vida faz com que Aang não se sinta “ele mesmo”, mas seus amigos insistem que ele deve tirar a vida do senhor do Fogo antes que ele tire a sua.

Ao se esconderem na antiga casa de veraneio da família real, esperando a chegada do Cometa de Sozin, Katara encontra uma pintura de um bebê (Figura 68), e vai mostrar aos

amigos, acreditando ser Zuko. O príncipe esclarece que, na verdade, aquela é uma pintura de seu pai, Ozai, o que leva Aang a, finalmente, expor o que vem sentindo nos últimos dias:

Zuko: É, mas esse garotinho doce cresceu e virou um monstro, e o pior pai da história dos pais.

Aang: Mas ele ainda é um ser humano.

Zuko: Você vai defender ele?

Aang: Não... eu concordo com você. O Senhor do Fogo Ozai é uma pessoa terrível e o mundo provavelmente ficaria melhor sem ele. Mas tem que haver um outro jeito. [...]

Aang: Isso vai contra tudo que eu aprendi com os monges. Eu não posso sair por aí matando quem eu não gosto.

Sokka: É claro que pode! Você é o Avatar! Se é para manter o equilíbrio do Universo, eu tenho certeza de que o Universo vai te perdoar.

Aang: ISSO NÃO É UMA PIADA SOKKA! NENHUM DE VOCÊS ENTENDE A MINHA POSIÇÃO! [...] ENTÃO QUANDO ACHAREM UM JEITO DE EU DERROTAR O SENHOR DO FOGO SEM TIRAR A VIDA DELE EU VOU ADORAR OUVIR! (AVATAR, 2005, Ep. 18, Temp. 3).

Figura 68 - Ozai



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 18, Temp. 3

O conflito interno de Aang o sobrecarrega cada vez mais, até que, perdido no dilema entre matar alguém ou salvar o mundo, ele medita em busca de uma solução. Ao fazê-lo, ele entra em um transe, sendo levado até a praia em direção a uma ilha que surgiu no horizonte.

Acordando no centro da ilha, sem fazer nenhuma ideia de onde está, Aang faz contato espiritual com suas vidas passadas, suplicando por seu conhecimento e sabedoria, com a esperança de que, além de entender onde está, ao menos uma delas aponte uma direção que não implique um banho de sangue. Seu desejo, no entanto, não é atendido.

Ao contatar as suas vidas passadas, Aang ouve Roku dizer que a sabedoria que lhe é dada é que um Avatar precisa ser decisivo; já Kyoshi, sua vida passada Dobradora de Terra, deixa claro que só a justiça vai trazer a paz; enquanto Kuruk, um Avatar Dobrador de Água, lhe

passa o ensinamento de que Aang deve modelar ativamente seu próprio destino e o destino do mundo. Quase desistindo, no entanto, Aang tem uma ideia:

Aang: Todos esses antigos Avatares ficam me dizendo que vou ter que fazer isso. Eles não entendem....Talvez um Avatar Nômade do Ar lá de onde eu vim vai entender! [...]

Yangchen: Sou a Avatar Yangchen, jovem Dominador de Ar (Figura X).

Aang: Avatar Yangchen, os monges sempre me ensinaram que toda a vida é sagrada. Até a vida da menor mosca-aranha, pega em sua própria teia.

Yangchen: Sim, toda vida é sagrada.

Aang: [...] Eu sempre tentei resolver meus problemas sendo rápido ou esperto. Eu só tive que usar a violência em legítima defesa. E com certeza eu nunca usei para tirar uma vida.

Yangchen: Avatar Aang, eu sei que você é um espírito gentil e os monges o ensinaram bem. Mas a questão não é você. A questão é o mundo

Aang: Mas os monges me ensinaram que eu tinha que me desapegar do mundo pra que meu espírito pudesse ser livre.

Yangchen: Muitos Nômade do Ar, grandes e sábios, se desapegaram e conquistaram a iluminação espiritual. Mas o Avatar jamais consegue isso, porque seu único dever é com o mundo. Esta é a minha sabedoria para você. O dever abnegado o chama para sacrificar as suas próprias necessidades espirituais e fazer o que for preciso para proteger o mundo.

Aang: É, eu acho que eu não tenho escolha [...], eu vou ter que matar o Senhor do Fogo. (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 3).

Figura 69 - Avatar Yangchen



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 3

É neste momento que Aang compreende que seu destino como Avatar implica colocar as necessidades do mundo frente às suas, para manter seu equilíbrio, mesmo que o custo seja corromper seus princípios e valores.

Ao analisarmos esta colocação de Yangchen sob a perspectiva de Morin a respeito de uma ética global, entendemos que Aang chegou neste estágio no qual sua consciência como indivíduo está interseccionada com seu papel como parte da sociedade. Seus valores éticos o obrigam a assumir suas responsabilidades para com o mundo, para com as pessoas que dele dependem e com ele compartilham um destino comum.

Enquanto Aang está desaparecido, e sem saber se ele enfrentará seu destino com a chegada do cometa de Sozin, seus amigos viajam ao Reino da Terra em busca de Iroh, tio de Zuko, por acreditarem que ele é a única pessoa além do Avatar capaz de derrotar o Senhor do Fogo.

Iroh, no entanto, tem uma opinião diferente sobre como esta Guerra deve acabar:

Zuko: Tio, você é a única pessoa além do Avatar que pode derrotar o Senhor do Fogo. [...] Precisamos que venha com a gente.

Iroh: Não, Zuko, isso não vai acabar bem. [...] Mesmo se eu derrotasse Ozai, e eu não sei se conseguiria, seria o modo errado de terminar a Guerra. A história veria isso apenas como mais uma violência insensível. Irmão matando irmão para ter poder. O único jeito de terminar essa Guerra pacificamente é o Avatar derrotar o Senhor do Fogo. (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 3).

Figura 70 - Iroh explica que Aang deve derrotar Ozai



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 3

Para Iroh, é a natureza não-violenta de Aang, seu papel como mantenedor do equilíbrio do mundo, que garantirá o fim da Guerra de forma pacífica. Apenas com o auxílio do Avatar, as Quatro Nações sairão deste conflito secular curadas, e não mais violentas e ressentidas umas com as outras. Mas até mesmo Iroh não tem uma resposta de como conciliar o desejo de Aang de não matar Ozai com a necessidade de pôr fim à Guerra. Mas, e se houvesse outro jeito? E se Yangchen estivesse errada e o que é melhor para Aang também é o melhor para o mundo?

5.3.6.2 A Tartaruga-Leão e a Dobra de Energia

Após a conversa desastrosa com suas vidas passadas, Aang percebe que a ilha onde estava todo este tempo está se mexendo (Figura 71). Nadando ao seu redor, no entanto, descobre que esta é, na verdade, o casco de uma Tartaruga-Leão Gigante (Figura 72), um dos seres mais antigos e espirituais do mundo. Dada sua sabedoria, Aang tenta, uma vez mais, buscar a solução de seu dilema:

Aang: Uma Tartaruga-Leão Gigante. Talvez você possa me ajudar. Todo mundo, até as minhas vidas passadas, espera que eu acabe com a vida de alguém. Mas eu não sei se consigo.

Tartaruga-leão: A mente verdadeira pode superar todas as mentiras e ilusões sem se perder. O coração verdadeiro pode evitar o veneno do ódio sem sofrer danos. Desde tempos imemoriais, as trevas vicejam no vazio, mas sempre se rendem à luz purificadora. (AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 3).

Figuras 71 e 72 - Ilha-Casco | Tartaruga-Leão e Aang conversam



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 19, Temp. 3

Destinchando a fala da Tartaruga-Leão, podemos entender que “a mente e coração verdadeiros” são quem você realmente é em um nível fundamental do seu ser. Para Aang, o seu “verdadeiro eu” é a crença inabalável de que a não-violência é o caminho certo para acabar com esta Guerra. Neste caso, as “mentiras e ilusões do mundo” são aquelas contadas por todos os seus amigos e vidas passadas, tentando convencê-lo de que matar Ozai é o único caminho. (HELLO FUTURE ME, 2020).

Há aqui dois paralelos - um com Gandhi e um com King. No início do terceiro capítulo, vimos que, para Gandhi (s/d) “a verdadeira moralidade consiste não em seguir a trilha batida, mas em encontrar o verdadeiro caminho para nós mesmos, e segui-lo sem medo”, ou seja, que para Aang manter-se fiel à sua própria moral, aos seus valores, ele não deve ouvir o que seus amigos e vidas passadas dizem: ele não deve seguir a trilha batida, e sim encontrar o caminho que acredita ser o certo, mesmo que para isso precise ter a coragem de ir contra tudo que lhe foi dito e aconselhado.

Já a ideia de que “o coração verdadeiro pode evitar o veneno do ódio” está diretamente relacionada com o ideal de King de que para lutar contra um inimigo, não é necessário odiá-lo. De que o ódio é um veneno que apenas torna a comunidade mais violenta, ao invés de curá-la com ações fundadas no amor e empatia.

Tanto seus amigos quanto o próprio Ozai acreditam que, se Aang não for capaz de matar seu inimigo, ele é muito fraco para enfrentá-lo. Aqui, podemos retomar o pensamento de King

(2017) de que a “não violência não é método de covardia.” O resistente não-violento lutará ativamente contra o mal, mas o fará sem violência.

Mesmo ao seguir acreditando no potencial humano de fazer o bem, até mesmo King (2017) admite em seu texto que subestimou, em sua análise da teoria não-violenta, o potencial do ser humano para o mal. King entendeu que muitos pacifistas desconsideravam esta ideia, acreditando cegamente que toda e qualquer pessoa poderia ter esta transformação em sua índole. Até mesmo Aang, em um momento final antes de lutar com Ozai, tem a esperança de que conseguirá impedi-lo de seguir com seus planos de aniquilar o mundo.

Ozai: Depois de gerações de senhores do fogo falharem em encontrá-lo, agora o universo o traz a mim como um ato da providência.

Aang: Por favor, me escute. Não precisamos lutar. Você tem o poder de acabar com isso por aqui. Parar o que está fazendo.

Ozai: É verdade. Eu tenho o poder. E tenho todo o poder do mundo.

[...]

Ozai: Você está fraco. Como o resto do seu povo. Eles não mereciam estar nesse mundo, no meu mundo. Prepare-se para juntar-se a eles. Prepare-se para morrer! (AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 3).

Ao longo deste diálogo e da luta que segue entre estes dois personagens antagônicos, fica claro que Ozai se encanta com a ideia de, finalmente, poder matar o Avatar, uma criança, para atingir seus objetivos. Enquanto ele parte para o ataque, fazendo de tudo para ferir o menino, Aang mantém-se na defensiva, fazendo tudo em seu poder para não matar Ozai.

Até mesmo quando uma oportunidade única lhe é oferecida de acabar com a batalha (Figura 73), redirecionando um raio para seu oponente, seu “verdadeiro eu” se mantém firme e ele redireciona o raio para o céu.

Figura 73 - Aang não atinge Ozai com o raio



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 20, Temp. 3

Em meio a batalha, o Estado Avatar acaba assumindo o corpo de Aang, e este parte para a ofensiva, chegando muito perto de matar Ozai. O menino, no entanto, consegue reassumir o controle de seu corpo e interrompe o ataque que seria fatal para seu inimigo. “Eu não vou terminar isso assim.”, diz Aang (Figura 74). Ozai rebate: “Mesmo com todo o poder do mundo você continua sendo um fraco!” (AVATAR, 2005, Ep. 21, Temp. 3).

Figura 74 - Aang impede o Estado Avatar de matar Ozai



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 21, Temp. 3

Mas a batalha ainda não terminou. Em uma tentativa final de vitória, Ozai ataca Aang. Mas o jovem Avatar encontrou, finalmente, uma forma de acabar com a Guerra pacificamente. Em um *flashback* de sua conversa com a Tartaruga-Leão, descobrimos que “Na era anterior ao Avatar, nós não dominávamos os elementos, mas sim a energia dentro de nós. Para dominar a energia de outro, o seu espírito não pode ser dominado. Ou você será corrompido e destruído.” (AVATAR, 2005, Ep. 21, Temp. 3).

O espírito de Aang é firme e verdadeiro aos seus valores. Ele não sucumbe à amargura, ao ódio de Ozai, conseguindo realizar a dobra de energia. Uma vez mais, o Avatar “corta a corrente do ódio” exposta por King, utilizando-se do *Satyagraha*, da força do amor, para vencer a Guerra.

Ozai: O que você fez comigo?

Aang: Eu retirei a sua dominação de Fogo (Figura 75). Assim, você nunca mais vai poder usá-la para ferir ou ameaçar alguém. (AVATAR, 2005, Ep. 21, Temp. 3).

Figura 75 - Aang dobra a energia de Ozai, retirando seu poder de dobra de fogo



Fonte: AVATAR, 2005, Ep. 21, Temp. 3

É neste último “ato” da série, que retomamos a teoria de Kohlberg, entendendo, finalmente, como o desenvolvimento moral pode ser afetado pelos desenhos animados. Como trazido pelo autor no final do capítulo 2 deste trabalho, os diferentes estágios da moralidade, as visões distintas do mundo sócio-moral, não partem, necessariamente, da convivência familiar, podendo ser absorvidas pelas crianças das mais diversas fontes.

Avatar apresenta aos seus telespectadores mais novos as múltiplas possibilidades morais que podem tomar como suas, sendo a mais importante a ideia de que sempre há uma alternativa ao uso da violência. Por mais que, para Kohlberg, os estágios morais estejam diretamente relacionados com a idade da pessoa, a história de Aang leva seus telespectadores diretamente ao sexto estágio moral apresentado pelo autor, no qual as ações dos indivíduos são guiadas por princípios abstratos e éticos, princípios de justiça, reciprocidade e igualdade onde destaca-se o respeito pela dignidade da pessoa humana como pessoa individual.

Para Aang, assim como para Gandhi e King, o amor é um potente instrumento de transformação social, assim como o único método ético aberto às pessoas oprimidas em sua luta pela liberdade. E esta é a “moral” de sua história.

Considerações finais

*Aprendemos a voar como os pássaros e a nadar como os peixes,
mas não aprendemos a conviver como irmãos.
- Martin Luther King*

Infelizmente, a Guerra não é apenas um capítulo dos livros de História, um mito sobre um passado sombrio e distante, muito menos um conto de fadas para assustar crianças na hora de dormir. Não é algo que ocorreu há tanto tempo, que possui relatos escassos, compostos por memórias turvas e fatos difíceis de serem comprovados. A Guerra é parte do presente e bate às portas de inúmeros povos ao redor do globo, seja trazida por justiceiros imorais como Hama, ou por imperialistas impiedosos como o Senhor do Fogo.

Em um mundo com tantas desigualdades e conflitos como o nosso, nunca foi tão importante ensinar às novas gerações como desenvolver empatia e respeito pelo Outro. Pela luta do Outro, pela cultura do Outro, pela fé do Outro. Neste trabalho, buscamos entender, justamente, como os desenhos infantis influenciam o processo de formação ética das crianças e jovens, ensinando-os, desde pequenos, lições de perdão e amor.

A série foge, não somente, da ideia de hierarquia de conteúdos trazida pelos autores da Indústria Cultural, a partir do momento que é transmitida por canais abertos e fechados no Brasil, mas também luta contra o autorretrato do homem ocidental, uma vez que a história não é construída sob seu reflexo, mas sim inspira-se no Oriente, em suas culturas, povos e religiões.

É justamente na busca de combater o pensamento linear e maniqueísta predominante na cultura ocidental, que apresentamos a Teoria da Complexidade de Edgar Morin (2015), assim como seus “Sete Saberes necessários para a Educação do Futuro”, apontando como esses implicam não somente nas relações entre povos, mas também na relação do indivíduo consigo. É através da Complexidade que compreendemos que o caos e as incertezas, que regem a vida e a sociedade, são elementos necessários para o equilíbrio, que se dá através de seus “movimentos circulares” com a ordem e a certeza.

Morin, juntamente com Kohlberg (1968), busca compreender o papel do indivíduo perante o Outro e, ambos, a sua maneira, refutam as ideias maniqueístas de certo e errado, bem e mal, entendendo que a construção da moral e da ética se dá por diversos caminhos, que são repletos não apenas da ideia da complexidade externa, mas também da complexidade do Eu como indivíduo, que se relaciona com o Outro e consigo mesmo através das diferentes esferas sociais que o compõe.

A luta contra a ideia de bem e mal absolutos nos leva a entender as teorias que embasam a não-violência analisada em Avatar ao discorrermos sobre as filosofias que não buscam

destruir ou ferir o “inimigo”, mas sim transformá-lo. Tanto King (2017), quanto suas releituras do trabalho de Gandhi, levam os leitores diretamente ao conceito de Satyagraha e o poder que a filosofia do amor, do Ágape, tem para o enfrentamento dos mais diversos conflitos.

Ambos autores se recusam a acreditar que o ódio e amargor dos oprimidos e injustiçados colabore em algo com o mundo, afinal, combatendo ódio com ódio, violência com violência, a somatória é a de uma comunidade quebrada e ferida. Porém, quando lutamos com amor e empatia, a luta segue sendo ativa, jamais passiva, e a sociedade pode se curar.

Por fim, com o apoio dos textos de Silva, Trevisol, Merege, Oliveira e tantos outros que estudaram a psicologia infantil e sua maleabilidade para apreender novas informações, pudemos entender o papel das narrativas nesse cenário de aprendizado, verificando o potencial do desenho animado de explicar assuntos sociais complexos para o público infantil.

Buscamos compreender como os desenhos infantis influenciam no processo de formação das crianças a medida que as histórias e dilemas apresentados podem refletir a vida real de seu telespectador, de forma que ele não apenas aprende formas de superá-los, como também o auxilia a moldar sua visão de mundo. Ademais, ensina maneiras de enfrentar os conflitos que lhes são apresentados, além de permitir que a criança obtenha discernimento necessário para relacionar-se com os outros, compreendê-los e respeitá-los em suas diferenças

Tendo como base a teoria da Jornada do Herói de Joseph Campbell, acompanhamos o caminho do “monomito” e compreendemos como a contação de histórias com personagens cativantes e tão semelhantes a nós mesmos proporcionam a melhor assimilação de ideias e valores, além de ressaltar que, embora as diferenças entre as culturas sejam numerosas, seus mitos as aproximam.

Ao retomarmos nossos objetivos iniciais, portanto, verificamos como o desenho Avatar, A Lenda de Aang pode ajudar na formação de uma geração mais empática através da análise detalhada da trajetória de Aang e de seus amigos, abordando não só ideias como a Vida, a Guerra e a Morte, mas também o Perdão, a Autodescoberta e, principalmente, como o Amor ao Outro pode mudar o mundo. Vale ressaltar que o legado de Avatar não acaba com a derrota do Senhor do Fogo, a história das Quatro Nações continua em quadrinhos e em uma nova série, que acompanha a história de Korra, a próxima Avatar do Ciclo, de forma a apresentar discussões políticas, mas também aquelas relacionadas à saúde mental.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Th. W. **A indústria cultural**: indústria cultural e sociedade. Trad. Julia E. Levy. São Paulo: Paz e Terra, 2002, p. 7-80.
- ARENDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém**. Companhia das Letras, 1999.
- ARETHA, David. **Montgomery bus boycott** (Civil Rights Movement). Morgan Reynolds Pub, 2008.
- AVATAR. *In*: **Oxford learner 's dictionaries**. Disponível em: <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/avatar?q=avatar>>. Acesso em 23 fev 2021
- AVATAR A LENDA DE AANG**. Realização de Michael Dante Dimartino e Brian Konietzko. Estados Unidos: Nickelodeon, 2005. Color. Temporadas 1, 2 e 3.
- AVATAR WIKI. **Influences on the Avatar franchise**. 2013. Disponível em: <https://avatar.fandom.com/wiki/Influences_on_the_Avatar_franchise#Firebending>. Acesso em: 15 jan. 2021.
- BENETON, Kelly Haro. **Os contos de fadas e a formação do ser humano**. Brasil: Periódico de Divulgação Científica da FALS, 2013.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *In*: **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Trad. Maria L. Moita. Lisboa: Relógio D'Água, 1992, p. 72-113.
- BOSELLI, Silvana M. Carvalho. **Desenho animado infantil**: Um caminho da educação a distância. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, 2002.
- BROWN, Simon. Yin Yang explained. **Chi energy**. 2020. Disponível em: <<http://chienergy.co.uk/yin-yang/>>. Acesso em 20 fev 2021.
- BYNUM, Aaron H. **Animation Insider**. 2006. Disponível em: <<http://www.animationinsider.net/article.php?articleID=1066>>. Acesso em 07 fev. 2007.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 1949.
- CARMONA, B. **Tv se faz com cultura: depoimento**. São Paulo: Revista Comunicação e Educação. Entrevista concedida à Roseli Fígaro. 1998. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/comeduc/article/view/36341/39061>> Acesso em 16 maio 2021.
- CHILDREN of Gandhi, The. **TIME**. 1999. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20131005013134/http://content.time.com/time/magazine/article/0%2C9171%2C993026%2C00.html>>. Acesso em 9 abr. 2021.
- DELAINE-FACEY, Belton. The Last Airbender: Zuko & Aang are perfect representations of Yin & Yang. **CBR**. 2020. Disponível em: <<https://www.cbr.com/the-last-airbender-zuko-aang-perfect-representations-yin-yang/>>. Acesso em 12 fev. 2021.
- DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. **Avatar: the last airbender**: the art of the animated series. 1ª ed. Dark Horse Books, 2020.
- EDER, Jacob S. Germany is often praised for facing up to its nazi past: but even there, the memory of the holocaust is still up for debate. **Time**. 2020. Disponível em: <<https://time.com/5772360/german-holocaust-memory/>>. Acesso em 7 abr 2021.
- FERRARI, Márcio. Edgar Morin, o arquiteto da complexidade. **Nova Escola**. 2008. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1391/edgar-morin-o-arquiteto-da-complexidade>>. Acesso em 11 fev. 2021.
- FERNANDES, A. H. **As mediações na produção de sentidos das crianças sobre os desenhos animados**. 2003. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/4371/4371_1.PDF>. Acesso em 16 maio 2021.

FLOWERS, B. S. **Joseph Campbell: O poder do mito com Bill Moyers**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

FRANZ, Marie-Louise Von. **A Interpretação dos contos de fada**. 3ª ed. Trad. Maria Elci Spaccaquerche Barbosa. São Paulo: Paulus, 1990. 3

FREUD, Sigmund. A ocorrência, em sonhos, de material oriundo de contos de fadas. **Obras completas de Sigmund Freud**. Volume XII, 1913.

GIGLIO, Zula Garcia (org). **Contos maravilhosos: expressão do desenvolvimento humano**. Campinas: NEP/UNICAMP, 1991.

HELLO FUTURE ME. **Let's Talk About the Lion Turtles and Energybending**. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3g_AXsIIjzY&ab_channel=HelloFutureMe>. Acesso em: 13 jun. 2021.

JÓHANN, Björn. The Wondrous Pacifism of Avatar Aang. **Medium**. 2020. Disponível em: <<https://bjornjohann.medium.com/the-wondrous-pacifism-of-avatar-aang-362ef3d048c4>>. Acesso em: 11 fev. 2021.

KING, Martin Luther. **Pilgrimage to nonviolence**. Boston: Beacon Press, 2017.

KOHLBERG, Lawrence. **The child as a moral philosopher**. Psychology Today, 1968.

KOKI, Stan. **Storytelling: the heart and soul of education**. 1998. Disponível em: <<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.477.1777&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 16 maio 2021.

MAGALHÃES, C. A inter-relação entre criança e TV: como o pensamento de Bernard Charlot pode ser aplicado na discussão sobre as relações entre a criança e a TV. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 9, n. 27, p. 38-45. 2003. Disponível em: Acesso em: 16 maio 2021.

MANIQUEÍSMO. In: Michaelis Online. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/maniqueismo>>. Acesso em 4 abr. 2021.

MARTINO, Luís Mauro Sá, MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. **Ética, mídia e comunicação: relações sociais em um mundo conectado**. São Paulo, Summus, 2018, p. 240.

MEREGE, Ana Lúcia. **Os contos de fadas: origens, história e permanência no mundo moderno**. São Paulo: Claridade, 2010.

MORIN, Edgar. **Complexidade e ética da solidariedade**. In: CASTRO, Gustavo de (coord.). Ensaio de Complexidade. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. 5. ed. São Paulo: Sulina, 2015.

_____. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2018.

_____. Os sete saberes necessários à educação do futuro. **MEC**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/EdgarMorin.pdf>>. Acesso em 7 abr 2021.

NASH, Jay Robert. **Darkest hours**. Pocket Books, 1977.

OLIVEIRA, Danielly de Vasconcelos. **Desenho animado: contribuição moral e intelectual ao desenvolvimento infantil**. 2015. 54 f. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/136586>>. Acesso em 15 mar 2021.

OPIE, Iona; OPIE, Peter. **The classic fairy tales**. Oxford: Oxford University Press; 1ª edição, 1980.

ORLOWSKI-SCHERER, Maeve. The deep spirituality of 'Avatar: The Last Airbender'. **America Magazine**. 2020. Disponível em: <<https://www.americamagazine.org/arts-culture/2020/07/02/deep-spirituality-avatar-last-airbender>>. Acesso em 12 fev. 2021.

PALLARDY, Richard. List of wars. In: **Britannica**. 2021. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/list-of-wars-2031197>>. Acesso em 8 abr. 2021.

PASSIVIDADE. In: **Dicio: dicionário online de português**. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/passividade/>>. Acesso em 29 mar 2021.

PERRAULT, Charles. **Little Red Riding Hood**. University of Pittsburgh, 2003.

POIZNER, Dara. Avatar: The Last Airbender as a moral educator. **Footnotes**. 2019. Disponível em: <<https://journal.lib.uoguelph.ca/index.php/footnotes/article/view/5240>>. Acesso em: 15 jan. 2021.

PORQUE é que as guerras (também) são boas para a humanidade. **OBSERVADOR**. 2016. Disponível em: <<https://observador.pt/especiais/guerra-serve-pre-publicacao-do-livro-ian-morris/>>. Acesso em 8 abr. 2021.

POUGY, Eliana G.P. **As mensagens da televisão e a reação de seus receptores**. Disponível em: <www.redebrasil.tv.br/educacao/artigos/as_mensagens_da_tele_visao.htm>. Acesso em 14 de maio de 2021.

RANNE, Nabil. **Internal power in Taijiquan**. CTND. 2010. Disponível em: <<https://ctnd.de/wissenswertes/36/88-kraft-taijiquantqi-2010.html>>. Acesso em: 11 fev. 2021.

SALLES FILHO, Nei Alberto. **Cultura de paz e educação para a paz: olhares a partir da teoria da complexidade de Edgar Morin**. 2016. Tese (Doutorado em Educação) - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA, Ponta Grossa, 2016.

SCHACHT, Kira. Como Hollywood propaga estereótipos. **Die Welle**. 2019. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/como-hollywood-propaga-estere%C3%B3tipos/a-47677266>>. Acesso em 7 abr 2021.

SCHEDNECK, Brooke. Explained: How Dalai Lama is chosen and why China wants to appoint its own. In: **Business Standard**. 2019. Disponível em: <https://www.business-standard.com/article/current-affairs/explained-how-dalai-lama-is-chosen-and-why-china-wants-to-appoint-its-own-119070800090_1.html>. Acesso em: 15 jan. 2021.

SHARP, Gene. **Sharp's dictionary of power and struggle: Language of Civil Resistance in Conflicts**. Oxford: Oxford University Press, 2011.

SILVA JÚNIOR, Adhemar G.; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. **Os desenhos animados como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da moralidade**. Paraná: EDUCERE/PUCPR, 2009.

SILVA, W. P.; LEITE, I. N. **A influência da mídia televisiva sobre o processo de formação infantil**. In: Fórum Internacional de Pedagogia. 5, 2013. Bahia. Anais. v. 1, n.2. Disponível em: Acesso em: 16 maio 2021.

TEICHMAN, Jenny. **Pacifism and the just war: a study in applied philosophy**. Basil Blackwell, 1986.

TURRER, Rodrigo. Max Hastings: "Guerras são necessárias". **ÉPOCA**. 2014. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2014/06/bmax-hastingsb-guerras-sao-necessarias.html>>. Acesso em 8 abr. 2021.

VÁSQUEZ, Adolfo Sánchez. **Ética**. 18. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

ZIPES, Jack. **The golden age of folk and fairy tales: From the Brothers Grimm to Andrew Lang**. Hackett Publishing Company, 2013.