

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

LUCAS PREUSS DIEMER

**A PERSONAGEM DIANTE DO FOGO: DIMENSÕES AMBIENTAIS NA
TRAJETÓRIA DE ZUKO EM *AVATAR - A LENDA DE AANG***

PORTO ALEGRE

2023

LUCAS PREUSS DIEMER

**A PERSONAGEM DIANTE DO FOGO: DIMENSÕES AMBIENTAIS NA
TRAJETÓRIA DE ZUKO EM *AVATAR - A LENDA DE AANG***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador(a): Prof. Dr. Bruno Bueno Pinto
Leites

Coorientador(a): Me. Lennon Pereira Macedo

PORTO ALEGRE

2023

CIP - Catalogação na Publicação

Diemer, Lucas Preuss

A personagem diante do fogo: dimensões ambientais na trajetória de Zuko em Avatar - a lenda de Aang / Lucas Preuss Diemer. -- 2023.

75 f.

Orientador: Bruno Bueno Pinto Leites.

Coorientador: Lennon Pereira Macedo.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Publicidade e Propaganda, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Animê. 2. Série animada. 3. Perspectiva eto-ecológica. 4. Teorias da narrativa. 5. Análise de personagem. I. Leites, Bruno Bueno Pinto, orient. II. Macedo, Lennon Pereira, coorient. III. Título.

LUCAS PREUSS DIEMER
A PERSONAGEM DIANTE DO FOGO: DIMENSÕES AMBIENTAIS NA
TRAJETÓRIA DE ZUKO EM *AVATAR - A LENDA DE AANG*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul como
requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel
em Publicidade e Propaganda.

Aprovado em:
BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Bruno Bueno Pinto Leites – UFRGS
Orientador

Prof^ª. Dr^ª. Laura Hastenpflug Wottrich Cougo – UFRGS
Examinadora

Dr. André Corrêa da Silva de Araújo – APPH
Examinador

AGRADECIMENTOS

Me deixa muito feliz saber que é possível escolher assuntos que realmente são de meu interesse para realizar uma pesquisa acadêmica. Por muito tempo eu desejei que, para meu trabalho de conclusão de curso, eu pudesse fazer uma das coisas que mais amo, assistir TV. esse desejo pode se realizar com essa pesquisa e, por isso, sou muito grato.

Eu agradeço, também, aos meus amigos e colegas de curso que me acompanham em todas as etapas dessa faculdade e, especialmente, na jornada de pesquisa que foi esse semestre. Também agradeço àqueles que acompanharam de mais perto a construção desse trabalho, meu orientador, Prof. Dr. Bruno Leites, e meu coorientador, Lennon Macedo, que me guiaram no caminho novo e pouco familiar que a pesquisa acadêmica é para mim, sempre me mostrando a melhor maneira de colocar minhas ideias em palavras que fizessem sentido à quem estiver lendo esse trabalho.

Por fim, muito obrigado a todos que contribuíram neste processo, de quem apontou aquele detalhe que eu jamais notaria e a eu mesmo, que mantive a inspiração fluindo mesmo quando já não tinha mais fôlego.

Obrigado por tudo, *see you later*.

"Às vezes, a melhor maneira de resolver seus problemas é ajudar alguém."

(Iroh)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo compreender como o ambiente e a dobra de Fogo da personagem Zuko contribuíram para a jornada de redenção da personagem na série *Avatar: a lenda de Aang* através de uma perspectiva eto-ecológica. Para tanto, utiliza-se as teorias da narrativa de Aristóteles (2008), Barthes (2008), Silva (2015) e Mittel (2012), as teorias da animação de Lamarre (2009) e Costa (2021) e as teorias de Stengers (2015, 2018) e Costa e Veiga (2021) sobre a relação entre o humano e a Terra como fundamentação teórica. O objeto da pesquisa é composto por montagens de cenas da série, selecionadas pelo autor, em que a dobra de Fogo está presente em momentos-chave da redenção de Zuko. As análises estão apoiadas em um eixo de perspectiva eto-ecológica que, aliado às teorias da narrativa, ajuda a identificar como o ambiente da série afetou e alterou a dobra de Fogo de Zuko e para qual direção essas interações levaram a personagem dentro da narrativa da série. Conclui-se, então, que o ambiente e a dobra de Fogo da personagem transformaram a narrativa de Zuko de forma gradual, no sentido de um Zuko multifacetado e ambíguo moralmente para um Zuko resumido a um dualismo moral, em que a personagem escolhe seguir o lado do bem.

Palavras-chave: Animê; Série animada; Perspectiva eto-ecológica; Teorias da narrativa; Análise de personagem.

ABSTRACT

This dissertation aims to understand how the environment and Zuko's firebending contributed to the character's journey of redemption in the series *Avatar: The Last Airbender* through an etho-ecological perspective. To this end, the theories of narrative by Aristotle (2008), Barthes (2008), Silva (2015) and Mittel (2012), the theories of animation by Lamarre (2009) and Costa (2021) and the theories of Stengers (2015, 2018) and Costa e Veiga (2021) on the relationship between humans and Earth are used as a theoretical foundation. The object of the research is composed of montages of scenes from the series, selected by the author, in which the firebending is present in key moments of Zuko's redemption. The analyzes are supported by an axis of etho-ecological perspective that, combined with narrative theories, helps to identify how the series' environment affected and altered Zuko's firebending and to which direction these interactions took the character within the narrative of the series. It is concluded that the environment and the character's firebending gradually transformed Zuko's narrative, from a multifaceted and morally ambiguous Zuko to a Zuko reduced to a moral dualism, in which the character chooses to follow the good path.

Keywords: Anime; Animated series; Etho-ecological perspective; Narrative theories; Character analysis.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 —	Mapa-múndi do mundo de <i>Avatar</i>	18
Figura 2 —	Aang dominando os quatro elementos ao mesmo tempo [E21T03, 00:05:44].....	38
Figura 3 —	Avatar Aang conversando com o espírito do Avatar Kuruk [E19T03, 00:11:40]	40
Figura 4 —	Toupeira gigante move pilha de pedras com o movimento do braço [E13T03, 00:05:17].....	41
Figura 5 —	Katara luta com um mestre dominador de Água na Tribo da Água do Norte [E18T01, 00:18:50].....	43
Figura 6 —	Katara, no deserto, dosando a quantidade de água que o grupo pode tomar [E11T02, 00:05:21].....	43
Figura 7 —	Iroh redirecionando um raio [E12T01, 00:19:36].....	44
Figura 8 —	Iroh ensina Zuko sobre os quatro elementos [E09T02, 00:13:24 – 00:15:00].....	48
Figura 9 —	Aang e Zuko se preparando para encontrar os mestres da dobra de Fogo [E13T03, 00:18:00 – 00:23:09].....	49
Figura 10 —	Iroh desenha os símbolos de cada elemento na areia [E09T02, 00:13:24 – 00:15:00].....	52
Figura 11 —	Iroh e Zuko praticam, juntos, o movimento de redirecionar um raio [E09T02, 00:18:00 – 00:20:00].....	53
Figura 12 —	Ozai lança um raio em Zuko, que o redireciona para Ozai [E11T03, 00:16:00 – 00:16:45].....	55
Figura 13 —	Iroh faz o movimento de redirecionar um raio [E09T02, 00:18:00 – 00:20:00].....	57
Figura 14 —	Aang dobrando a Água [E09T01, 00:12:50 – 00:12:57].....	58
Figura 15 —	Zuko atacando com dobra de Fogo (esquerda), e defendendo-se do fogo azul de Azula (direita) [E13T01, 00:21:33 – E15T03, 00:18:00].....	59
Figura 16 —	Plano em contra- <i>plongée</i> de Zuko [E11T03, 00:18:00 – 00:20:00].....	60
Figura 17 —	Aang e Zuko apresentam-se para os mestres [Ep. 13 T. 03, 00:18:00 - 00:23:09].....	63

Figura 18 — Os mestres julgam Aang e Zuko [Ep. 13 T. 03, 00:18:00 - 00:23:09].....	63
Figura 19 — Comparação de Zuko com a dobra de Fogo fraca (esquerda) e forte (direita) [E13T03, 00:02:10 – E13T03, 00:22:40].....	64
Figura 20 — Zuko atacando com dobra de Fogo [E01T01, 00:15:39].....	65
Figura 21 — Diagrama dos tipos de transformação etológica de Zuko.....	67
Figura 22 — Diagrama do sentido da transformação etológica de Zuko.....	67

QUADROS

Quadro 1 — Eixo de análise.....	48
Quadro 2 — Montagens de cenas.....	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	O mundo de <i>Avatar: a lenda de Aang</i>	15
1.1.1	<i>Sinopse da série</i>	15
1.1.2	<i>Descrição de cada nação e seus povos</i>	17
2	A PERSONAGEM DE ANIMAÇÃO SERIADA	20
2.1	A personagem da narração clássica	20
2.2	A personagem em narrativas seriadas	25
2.3	A personagem de animação	34
3	AS DOBRAS HUMANAS NO MUNDO DE AVATAR	38
4	ANÁLISE: O AMBIENTE E A DOBRA DE FOGO TRANSFORMANDO A NARRATIVA	47
4.1	Procedimentos metodológicos	47
4.2	O Fogo redirecionado pela Água	51
4.2.1	<i>Descrição das cenas</i>	51
4.2.2	<i>Análise das cenas</i>	55
4.3	O Fogo transformado pelo próprio Fogo	61
4.3.1	<i>Descrição das cenas</i>	61
4.3.2	<i>Análise das cenas</i>	64
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
	REFERÊNCIAS	73

1 INTRODUÇÃO

Avatar: a lenda de Aang é uma série de animação de 3 temporadas que foi lançada em 2005 e finalizada em 2008 no canal de televisão por assinatura *Nickelodeon*, criada por Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino. A série mudou a forma como os canais de televisão percebiam desenhos animados como algo infantil e colorido, e feitos apenas para crianças assistirem (BARR, 2013). Após o sucesso da série, os canais de televisão viram que mesclar assuntos direcionados tanto para o público infantil quanto para o adulto poderia engajar os dois públicos a assistir e virar fãs da série (BARR, 2013).

A série é uma mistura de animação hollywoodiana com traços visuais de animê, e seu mundo é inspirado em culturas asiáticas (CLARK, 2022). De antemão, aviso que usarei as palavras Água, Terra, Fogo e Ar com letra maiúscula para me referir aos elementos naturais dobrados no universo de Avatar e, assim, evitar confusões com Terra (planeta Terra) ou terra (solo), por exemplo. Nesse mundo, algumas pessoas tem a habilidade de manipular um de quatro elementos naturais (Água, Terra, Fogo e Ar) através de movimentos inspirados em artes marciais asiáticas, chamadas de “dominação” ou “dobra”. As pessoas com essa habilidade de controlar um elemento são chamadas de dobradores ou dominadores, e apenas uma pessoa em todo o mundo possui a habilidade de dominar os quatro elementos: o Avatar.

O Avatar é um ser que possui um ciclo de reencarnação em que, a cada vida, ele reencarna numa pessoa nascida em um dos quatro territórios desse mundo: na Tribo da Água, no Reino da Terra, na Nação do Fogo ou nos Nômades do Ar. Além das habilidades de dobra dos quatro elementos, ele também possui uma conexão com o mundo espiritual, sendo a ponte entre o plano material e o plano espiritual. O dever do Avatar é manter o equilíbrio e a harmonia no mundo, preservando todos que nesse habitam. A história acompanha os protagonistas Aang (o novo Avatar), um menino de doze anos, e seus amigos, Sokka e Katara, que precisam ajudá-lo a trazer a paz e harmonia entre as quatro nações, pondo um fim na guerra global que a Nação do Fogo começou.

Eu sou uma pessoa que assiste muita TV, desde criança, então tinha certeza de que essa pesquisa seria sobre uma das minhas séries favoritas, afinal, filmes e séries são a minha maior paixão. Ao longo do curso de publicidade eu percebi ter maior interesse pelo lado criativo da profissão, de forma que design gráfico, fotografia e audiovisual se tornaram os assuntos que eu mais gosto de aprender, o que me leva à conclusão de que não há nada mais certo do que eu elaborar minha pesquisa dentro de uma dessas áreas, no caso o audiovisual.

Como objeto de pesquisa, eu escolhi a série *Avatar: a lenda de Aang*, mas eu ainda precisava definir a problematização da pesquisa. Então, comecei a listar tudo o que mais achava interessante dentro do universo de Avatar, e um dos primeiros itens dessa lista era o personagem Zuko. Quando criança, eu ficava encantado em ver um personagem que, mesmo sendo o vilão, me despertava tanto interesse. Para surpresa do meu “eu” mais jovem, descobria no final que esse vilão virava um dos mocinhos. Eu não entendia como acontecia essa transformação e sempre quis entender o que fez Zuko mudar de lado no fim da história. Com essa dúvida, que me acompanha desde os 8 anos, eu percebi que poderia fazer o assunto da minha pesquisa ser sobre o Zuko.

Avatar: a lenda de Aang tem grande importância para milhares de pessoas que cresceram assistindo à série e que foram influenciadas pela jornada de crianças em uma aventura épica que mostra o desenvolvimento e amadurecimento desses personagens (CLARK, 2022). Essa série é um produto midiático cultural que gerou um impacto global e chegou a crianças das mais variadas culturas, segundo Barr (2022) e Hamilton (2022). 14 anos depois do último episódio ser lançado na TV, a série ainda se mostra relevante para diversos públicos, visto que em 2020 ela chegou à primeira posição do ranking de séries de animação do serviço de *streaming online Netflix* (LABONTE, 2022).

Infelizmente, pouca produção científica foi identificada sobre o tema. A partir da pesquisa do estado da arte desse trabalho, foram utilizadas as palavras-chave “Avatar: a lenda de Aang”, “Zuko”, “Ficção”, “Série” e “Personagem” no Banco de Teses e Dissertações da Capes, na Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações, e nos repositórios de UFRGS, UFSM, PUCRS e Unisinos, assim como nos anais da Intercom. O foco dessa pesquisa englobou os últimos 5 anos de produção acadêmica (2016-2021), embora, após uma busca inicial, fora notado que o período de tempo buscado precisaria ser aumentado para o ano de 2005, fazendo que o foco de busca ficasse entre o ano de 2005 e 2021. Nesse período, foram identificados apenas 17 trabalhos: 5 TCCs, 5 artigos e 7 dissertações que se relacionam com o recorte desta pesquisa. Entre eles, mais se aproximam aos interesses deste trabalho as pesquisas de Vargas (2015), Peripolli (2015), Amaral e Espindola (2021) e Faria (2008), fazendo ser justificável a realização dessa pesquisa para o campo de animações seriadas.

Esse trabalho também se mostra pertinente ao campo da comunicação, pois analisar um produto midiático com uma construção narrativa considerada de boa qualidade pela crítica e audiência, segundo Clark (2022), e quais elementos fazem essa construção ser eficaz, enriquece o campo de conhecimento de pesquisadores e profissionais que buscam saber mais

sobre narrativas. Trabalhar com um produto da cultura pop também permite atrair a atenção de pessoas para o meio acadêmico, oferecendo para essas pessoas um primeiro contato com a área de pesquisa, assim incentivando a produção de mais conhecimento. A grande variedade de séries e filmes existente permite que pessoas com os mais diversos interesses possam dar seus primeiros passos produzindo teses, dissertações e monografias, como foi o caso desse autor.

O personagem Zuko, mesmo não sendo o protagonista, recebe destaque ao longo da série, e apresenta uma trajetória narrativa complexa, cheia de ambiguidades morais a respeito de seu papel no mundo. Começamos a série vendo ele como um vilão que está caçando o protagonista para conquistar a tão desejada honra que foi tirada dele pelo pai. Na segunda temporada, vemos Zuko não mais como um vilão e nem como um herói, mas fazendo o que é preciso para sobreviver nesse momento em que é perseguido pela irmã e pelo Reino da Terra, passando por aprendizados que expandem sua visão de mundo. Durante a terceira temporada, ele está de volta em casa com sua honra recuperada, mas, ainda assim, não se sente completo. Então, Zuko muda de lado, reconhecendo o seu destino, e agora acompanha o protagonista junto com os outros heróis da série. Isso, segundo Clark (2022) e Hamilton (2022), torna ele um personagem estratégico para o desenvolvimento dos outros personagens e da história da série.

Com o desejo de compreender como a redenção do Zuko foi construída e o quão importante esse fator é para o fechamento da história, foi pensado qual aspecto da personagem se mostrou evidente durante sua transformação. Foi, então, decidido que a dobra de Fogo de Zuko serviria como apoio para uma análise de como sua dobra, em conjunto com o ambiente, ajudou na composição da narrativa de redenção da personagem. Essa decisão ajudou a definir o problema desse trabalho: como o ambiente e a dobra de Fogo de Zuko transformam a narrativa de redenção da personagem na série animada *Avatar: a lenda de Aang*?

Com esse problema de pesquisa definido, o objetivo geral desse trabalho focou em compreender os aspectos visuais e narrativos da dobra de Fogo de Zuko que contribuem para a construção da jornada de redenção da personagem na série. Enquanto objetivos específicos, busca-se (a) entender o desenvolvimento de um personagem de animação num arco narrativo seriado contemporâneo, assim como (b) identificar as características eto-ecológicas da personagem e como suas habilidades mágicas interagem com essas características, e (c) também identificar as transformações dessa personagem na narrativa da série.

A partir do recorte do tema, a parte teórica desse trabalho apoiou-se em dois eixos teóricos divididos em teorias da narrativa e teorias da relação humano-natureza. No eixo de teorias da narrativa, foram abordados trabalhos sobre narrativa clássica, com Aristóteles (2008) e Barthes (2008); sobre narrativa seriada contemporânea, com Silva (2015) e Mitell (2012); e, sobre personagem animada e animação em si, com Costa (2021) e Lamarre (2009). No eixo da relação humano-natureza, foram abordados trabalhos sobre como existir e compor com o mundo e com a natureza a partir da perspectiva da série *Avatar* de Stengers (2015, 2018) e Costa e Veiga (2021).

A análise desse trabalho deu-se a partir de montagens de cenas de momentos-chave para a mudança de Zuko. As cenas usadas nessa pesquisa foram selecionadas dos episódios da série, que se encontram disponíveis em serviços de *streaming online*. Foi, então, definido o eixo de análise “a dimensão eto-ecológica na transformação da personagem”, que será trabalhado aliado às teorias da narrativa. O eixo de análise usa a perspectiva eto-ecológica de Stengers (2018) para ajudar a responder o problema dessa pesquisa, identificando como o ambiente da série afetou e alterou a dobra de Fogo de Zuko, e para qual direção essas interações levaram a personagem dentro da narrativa da série.

1.1 O mundo de Avatar: a lenda de Aang

1.1.1 Sinopse da série

Previamente ao início dos acontecimentos de *Avatar: a lenda de Aang*, a Guerra dos Cem Anos começou com o Senhor do Fogo Sozin (bisavô paterno de Zuko), que possuía um desejo de expandir o território da Nação do Fogo e dividir, com o mundo, o período de glória e prosperidade em que ele vivia. Sozin, ao dividir sua ideia com o Avatar daquele período, que era seu melhor amigo Roku, recebeu uma resposta de reprovação desse. Um tempo depois, Roku depara-se com Sozin invadindo territórios do Reino da Terra. Enfurecido, Roku dá seu último aviso de reprovação a Sozin e encerra a amizade dos dois naquele momento. Sozin, então, vê a oportunidade de matar Roku durante uma erupção vulcânica na ilha em que Roku morava e, assim, pôde seguir com seu plano de guerra, tendo como primeiro ato eliminar o próximo Avatar, que nasceria entre os Nômades do Ar, realizando um genocídio contra essa nação. Sozin, mesmo depois de matar todos os nômades do Ar, nunca teve a confirmação de que o Avatar realmente estivesse morto.

Enquanto Sozin planejava o ataque, Aang, com apenas doze anos, descobriu, antes do momento certo, que era o Avatar. Com medo dessa notícia, Aang foge montado em Appa, seu bisão voador, mas os dois são derrubados no oceano por uma tempestade. Aang entra em “estado Avatar” (um estado em que a energia e experiência das vidas passadas do Avatar é concentrada para dar grande poder ao Avatar atual em situações de risco) e cria uma proteção de gelo que os deixa em estado de hibernação.

Durante esses cem anos, a Nação do Fogo seguiu com seu plano de guerra, conquistando territórios do Reino da Terra e reduzindo a Tribo da Água do Sul a uma tribo enfraquecida, praticamente sem dominadores de Água. Sozin usou seu tempo de vida para encontrar o Avatar e eliminá-lo, mas sem sucesso. O Avatar permaneceu desaparecido durante cem anos, até Katara e Sokka encontrarem Aang congelado num iceberg na Tribo da Água do Sul e darem início à missão de Aang aprender a dominar os quatro elementos para derrotar a Nação do Fogo e terminar a guerra.

O retorno de Aang acaba chamando a atenção de príncipe Zuko, o filho exilado de Ozai, atual Senhor do Fogo, que foi incumbido de encontrar o Avatar e capturá-lo para, assim, poder restaurar sua honra e voltar para a Nação do Fogo. Dessa forma, Zuko, acompanhado de seu tio Iroh, persegue Aang e seus amigos ao redor do mundo tentando capturá-lo.

Ao final da primeira temporada, Zuko consegue capturar o Avatar, mas o deixa escapar e, então, resolve dar uma pausa nessa caçada, fugindo com seu tio para uma ilha isolada para um tempo de descanso. A segunda temporada começa exatamente quando a primeira termina, e Zuko e seu tio recebem a visita da irmã mais nova de Zuko, Azula, que os informa de que seu pai perdoa Zuko e que quer que os dois voltem para casa. Iroh suspeita da notícia pois, segundo ele, Ozai não é o tipo de pessoa que costuma perdoar, tendo sua suspeita confirmada quando uma pessoa da equipe de Azula comenta que estarão levando prisioneiros para a Nação do Fogo. Os dois conseguem escapar de Azula e percebem que, agora, além de exilados, serão considerados procurados pela Nação do Fogo, e decidem partir para o Reino da Terra disfarçados de refugiados de guerra. Dessa forma, os dois passam a segunda temporada tentando se esconder do exército do Reino da Terra, pois, como membros da família real da Nação do Fogo, são considerados procurados, além de continuarem se escondendo de Azula. A irmã de Zuko recebe, então a missão de capturar o Avatar e o príncipe exilado.

Ao final da segunda temporada, Zuko, Azula e Aang acabam se enfrentando, e Azula vê a oportunidade de convencer o irmão a formar uma aliança, e assim os dois capturariam o

Avatar e voltariam honrosos para casa. Zuko aceita a proposta, virando-se contra seu tio, que acaba sendo preso. Aang é fatalmente ferido por Azula, e depois é resgatado às pressas por seus amigos. Azula e Zuko voltam vitoriosos para a Nação do Fogo, pensando que o Avatar havia morrido, enquanto, na verdade, Aang tinha sido curado por Katara após estar à beira da morte.

A terceira temporada começa com Aang recuperando suas forças e seus amigos fazendo o possível para que todos estejam seguros e escondidos, visto que o mundo todo acha que o Avatar morreu. Eles planejam tirar vantagem desse segredo, e bolam o plano de invadir a capital da Nação do Fogo durante um eclipse solar que fará que os dominadores de Fogo percam seus poderes. Enquanto isso, Zuko tenta se acostumar com a vida de volta à Nação do Fogo, enquanto alimenta suas suspeitas de que, na verdade, o Avatar ainda está vivo.

Quando chega o dia da invasão, Zuko descobre o plano de seu pai de destruir e queimar o Reino da Terra em um ataque brutal. Zuko começa a se arrepender de sua decisão de apoiar seu pai, e decide abandonar a Nação do Fogo e juntar-se a Aang e seus amigos para se tornar o professor de dominação de Fogo de Aang. Após a invasão (que não foi bem-sucedida), Zuko encontra Aang e seus amigos, e faz a proposta de se unir a eles. O grupo fica relutante em aceitá-lo, visto todo o transtorno e sofrimento que Zuko havia causado a eles no passado, mas, depois de refletir, Aang decide recebê-lo no grupo.

Após algumas semanas, Zuko conta ao grupo sobre o plano de Ozai, e eles percebem que precisam deter o Senhor do Fogo antes que isso aconteça, então Aang encaminha-se para confrontar Ozai no que será a batalha final. Aang consegue derrotar Ozai, e é declarado o fim da guerra. Zuko recebe o título de novo Senhor do Fogo, tornando-se o governante da nação. Com o fim da guerra, a paz é restaurada entre as nações e termina-se a série animada.

1.1.2 Descrição de cada nação e seus povos

Agora, para conhecimento do leitor, apresento uma breve descrição das quatro principais nações (Nação do Fogo, Reino da Terra, Tribo da Água e Nômades do Ar) do mundo de Avatar e seus habitantes. Essa descrição é baseada em entrevistas com os criadores da série para o site da *Nickelodeon* (2005) e para a *Comic Con* de San Diego (2006), e no livro *Avatar: The Last Airbender - The Art of the Animated Series* (2010), escrito pelos mesmos autores. Além disso, apresenta-se abaixo um mapa do território das quatro nações do planeta da série, retirado do banco de dados Avatar Wiki (Figura 1).

Figura 1 — Mapa-múndi do mundo de Avatar



Fonte: Avatar Wiki (2010)

A Tribo da Água é dividida entre a Tribo do Sul e a Tribo do Norte, ambas separadas geograficamente pela localização nos polos norte e sul do planeta (destacada no mapa pela cor azul). Ela é inspirada nos povos nativos da América do Norte, especialmente nos Inuit que vivem no Ártico. A Tribo do Norte possui grandes palácios e edificações feitas de gelo, e é a maior das tribos (nunca tendo sido atingida pelos conflitos da Guerra dos Cem Anos com a Nação do Fogo), diferente da Tribo do Sul, que sofreu muito com ataques e tem uma população reduzida, assim como construções mais modestas, possuindo apenas uma dominadora de Água ao início da série, a personagem Katara. Ambas as tribos são cercadas por gelo e neve, e são próximas ao mar, o que permite que os dominadores de Água possam ter matéria para dominação em qualquer lugar. Os dominadores de Água podem dominar o elemento em seus três estados (líquido, sólido e gasoso), assim como outras substâncias líquidas compostas por Água, incluindo sangue; a habilidade de dominação de sangue foi apresentada pela personagem Hama na terceira temporada da série, e precisa ser feita num momento específico, quando a lua está cheia, algo que dá muito poder aos dominadores de Água.

O Reino da Terra é a maior área territorial de todas as nações (no mapa, está destacado na cor amarela), e possui grandes planícies, savanas, desertos e montanhas. O reino assemelha-se geográfica e politicamente à China do período imperial. Os dominadores de Terra utilizam o chão como matéria de dominação, além de seus derivados, como rochas,

areia, lama e minerais. O metal também pode ser usado por dominadores de Terra devido às partículas minerais presentes em sua composição, embora essa habilidade só tenha sido criada e utilizada pela personagem Toph na segunda temporada da série.

Os Nômades do Ar encontram-se em remotas montanhas isoladas (destacadas no mapa pela cor cinza) e, no topo dessas montanhas, existem os templos dos dominadores do Ar. As pessoas dessa nação são nômades (com aspecto semelhante a monges tibetanos), e estão sempre em movimento entre seus templos e outras nações. Os dominadores do Ar podem manipular o ar à sua volta, criando vendavais e tornados, e eles também utilizam planadores para voar com a ajuda de sua dominação. Esse povo sofreu um genocídio pelo Senhor do Fogo Sozin, que sabia que o próximo Avatar nasceria como um Nômade do Ar (sendo essa a primeira ação que deu início à Guerra dos Cem Anos da Nação do Fogo contra o mundo). Aang é o último Nômade do Ar vivo, pois acabou fugindo de casa antes do genocídio acontecer.

A Nação do Fogo é uma nação insular com grande atividade vulcânica (destacada no mapa pela cor vermelha), composta por uma grande ilha principal, onde se localiza a capital, e por outras dezenas de ilhas espalhadas pelo mar. A Nação do Fogo é fortemente inspirada no Japão do período imperial em aspectos políticos, geográficos e culturais. Os dominadores de Fogo tem a capacidade de produzir o próprio Fogo de dominação através de seu *chi* (sua energia vital), podendo também realizar disparos de Fogo e manipular chamas externas (como uma fogueira). Um dominador de Fogo muito experiente e com muita maestria também tem a habilidade de produzir, com seu *chi*, uma chama mais quente que as demais e, assim, apresenta uma coloração azul. A única personagem a apresentar tal habilidade é a irmã de Zuko, a princesa Azula. É, também, uma habilidade dos dominadores de Fogo a criação e disparo de raios, uma técnica muito avançada de dominação.

Pode-se notar no mapa que uma porção do Reino da Terra próxima à Nação do Fogo apresenta-se numa coloração mais escura: essa porção é o território do Reino da Terra que a Nação do Fogo começou a colonizar com o decorrer da Guerra dos Cem Anos em seu objetivo de expansão territorial global.

2 A PERSONAGEM DE ANIMAÇÃO SERIADA

Neste capítulo, abordarei as ideias de construção de uma personagem de animação numa narrativa seriada. Para isso, serão exploradas as ideias de Aristóteles (2008) e Barthes (2008) sobre narrativa na era clássica e no século XX, além das ideias de Silva (2015) e Mitell (2012) sobre narrativa seriada contemporânea, e de Costa (2021) e Lamarre (2009) sobre personagem animada e animação em si.

2.1 A personagem da narração clássica

Para entender como se dá a criação de histórias e personagens, é preciso voltar um pouco no tempo e ver como era o desenvolvimento de narrativas na era clássica da cultura ocidental. Adentrando o campo do teatro grego, Aristóteles apresenta em *A Poética* (2008) suas ideias sobre o desenvolvimento adequado de enredos e personagens nas comédias, tragédias e epopeias gregas.

A epopeia e a tragédia, bem como a comédia e a poesia ditirâmbica e ainda a maior parte da música de flauta e de cítara são todas, vistas em conjunto, imitações. [Diferem entre si em três aspectos: ou porque imitam por meios diversos, ou objectos diferentes, ou de outro modo e não do mesmo.] Assim como uns imitam muitas coisas, reproduzindo-as (por arte ou por experiência) através de cores e figuras e outros através da voz, assim também, nas artes mencionadas, todas realizam imitação por meio do ritmo, das palavras e da harmonia, separadamente ou combinadas (ARISTÓTELES, 2008, p. 37-38).

Aristóteles (2008, p. 12) apresenta seu conceito de tragédia dizendo que ela é uma “imitação (ficção) de uma ação elevada e completa, dotada de extensão, numa linguagem embelezada por formas diferentes em cada uma das suas partes, que se serve da ação e não da narração e que, por meio da compaixão e do temor, provoca a purificação de tais paixões”, e também aponta que toda a tragédia é definida pela presença de seis partes fundamentais: enredo, caracteres, elocução, pensamento, espetáculo e música.

O enredo é a estruturação dos acontecimentos da tragédia, sendo esses acontecimentos ordenados e com uma extensão que se adeque ao tamanho da obra e que o público consiga ter uma noção de unidade e totalidade (ARISTÓTELES, 2008, p. 48). Essa estruturação precisa ter princípio, meio e fim, não deixando que um enredo nem comece nem acabe ao acaso (ARISTÓTELES, 2008, p. 51). O enredo também é dividido em três partes: peripécia, reconhecimento e sofrimento (ARISTÓTELES, 2008, p. 57). A peripécia é composta pela

mudança de acontecimentos e pelas reviravoltas; o reconhecimento é a passagem da ignorância para o conhecimento, amizade ou ódio com os personagens; e, por fim, o sofrimento é um ato de destruição e dor, como uma morte em cena.

Para Aristóteles, a ideia de uma tragédia perfeita não incluía a possibilidade de personagens terem sua redenção. Ele considerava que

Dado que a composição da tragédia mais perfeita não deve ser simples, mas complexa, e que a mesma deve imitar factos que causem temor e compaixão (porquanto essa é a característica desta espécie de imitações), é evidente, em primeiro lugar, que se não devem representar os homens bons a passar da felicidade para a infelicidade, pois tal mudança suscita repulsa, mas não temor nem piedade; nem os maus a passar da infelicidade para a felicidade, porque uma tal situação é de todas a mais contrária ao trágico, visto não conter nenhum dos requisitos devidos, e não provocar benevolência, compaixão ou temor; nem tão pouco os muito perversos a resvalar da fortuna para a desgraça (ARISTÓTELES, 2008, p. 60).

Seguindo nesse pensamento dualista de bem e mal, Aristóteles também considerava que, para uma tragédia, um personagem deveria sempre ir da felicidade para a desgraça e não o contrário, e essa mudança se daria por um erro grave cometido por alguém com características consideradas do mal. “Do ponto de vista da arte poética, está é, por conseguinte, a estrutura da tragédia mais perfeita” (ARISTÓTELES, 2008, p. 61). Trazendo o problema dessa pesquisa, Zuko em *Avatar: a lenda de Aang* é um exemplo contrário do que Aristóteles disse, visto que, na série animada, o personagem inicia sua jornada como um personagem mal e que passa por um processo de autorreflexão que altera sua posição dentro dessa dualidade bem-mal.

Em segundo lugar, Aristóteles apresenta uma estrutura narrativa em que os escritores se orientam pela preferência dos espectadores, trazendo uma característica mais comum à comédia do que à tragédia. Basicamente, personagens que tradicionalmente seriam inimigos tornam-se, no fim, amigos, e ninguém mata ninguém. A relação de Zuko e Aang na série animada enquadra-se nessa definição, tendo num momento inicial Zuko perseguindo Aang e então, no final, ambos se tornando amigos.

O autor lembra também que é necessário que o enredo seja estruturado de forma que o espectador consiga se comover com a história, o que depende, no caso de uma peça, da encenação, o que envolve a utilização de recursos sonoros ou visuais, os quais sempre podem ter um efeito significativo no espectador. O audiovisual permite causar esses efeitos no espectador de diferentes formas, seja nas cores utilizadas numa obra (ou até mesmo a ausência

delas) ou na abordagem escolhida para representar essa obra, por meio de formas como animação, preto e branco ou *Stop Motion*.

Sobre os personagens, Aristóteles (2008) apresenta quatro aspectos a que se deve prestar atenção. Primeiro, e mais importante, os personagens devem ser bons, de forma que o personagem precisa ter um propósito e estar animado com isso, e esse propósito precisa ser bom. O segundo aspecto é que um personagem seja apropriado, ou seja, as características do personagem precisam ser apropriadas a quem ele é. O terceiro aspecto é que o personagem precisa ser semelhante a nós, apresentando humanidade. E, por fim, o quarto aspecto é a coerência do personagem, uma vez que se esse personagem é mal ele será sempre mal, ou se é de suas características ser inconveniente, ele sempre será inconveniente, por exemplo.

Numa história como a de *Avatar: a lenda de Aang*, podemos ver esses quatro aspectos nos personagens da série, mas não de forma simples e direta como Aristóteles (2008) propõe. Os personagens de Avatar têm seus propósitos e estão motivados com isso; além disso, esses personagens também mantêm sua semelhança humana em alguns aspectos, mas também destoam em outros, como suas habilidades mágicas. Os personagens também se mantêm coesos a seus princípios, mas, diferente do que Aristóteles fala, esses princípios podem mudar ao longo do caminho, de forma que o mal se mantém mal até que ocorra uma mudança, podendo o personagem mudar seu caminho após isso.

Tanto para os personagens quanto para o enredo, deve-se buscar o necessário e verossímil, ou seja, as coisas devem acontecer em sua ordem e de acordo com a necessidade do enredo (ARISTÓTELES, 2008, p. 69). Uma “intervenção divina” nos acontecimentos do enredo é uma ferramenta que deve ser usada para ações que se passam fora da ação que está ocorrendo na peça ou acontecimento em outro período temporal (ARISTÓTELES, 2008, p. 69).

Aristóteles, então, apresenta um método de criação, explicando como escrever uma tragédia grega, dizendo que se deve

[...] estruturar os enredos e completá-los com a elocução, pondo-os, o mais possível, diante dos olhos. Assim, vendo-os com toda a clareza, como se estivesse perante os próprios factos, o poeta poderá descobrir o que é apropriado e não deixará escapar nenhuma contradição. (ARISTÓTELES, 2008, p. 73).

Na mesma página, ele fala que, uma vez que o resumo da peça foi criado e o enredo bem estruturado, pode-se, então, começar a desenvolver os episódios ou capítulos da peça, os quais serão mais curtos num drama e mais alongados numa epopeia.

A epopeia, diferente da tragédia, é uma estrutura épica que apresenta múltiplas histórias e possui uma maior amplitude de duração (semelhante à ideia de narração seriada), o que permite um desenvolvimento apropriado de acontecimentos que, num drama, seriam mais enxutos (ARISTÓTELES, 2008, p. 74). Embora com essa multiplicidade de acontecimentos, uma epopeia ainda mantém uma noção de unidade com a sua história, dado o exemplo de Aristóteles de que Homero se foca na história de Aquiles na guerra de Tróia, e não em todos os acontecimentos que envolvem a guerra, o que faria com que a história ficasse longa demais e difícil dos espectadores manterem uma ideia de unidade (ARISTÓTELES, 2008).

Outro elemento que também é considerado parte de uma peça é o coro, que Aristoteles via não apenas como um dos atores, mas também como uma parte do todo. É também mencionado que “tudo o que diz respeito ao pensamento deve ser expressado pela palavra” (ARISTÓTELES, 2008, p. 78), e isso envolve o despertar de emoções com o intuito de conseguir os efeitos de compaixão, temor, grandiosidade ou verossimilhança. No audiovisual, esses efeitos também podem chegar ao espectador de forma não verbal, sem que os atores tenham de proferir palavras que levem a esses efeitos, o que pode ser obtido através de recursos visuais e sonoros, como um movimento característico ou uma trilha sonora.

Por fim, Aristóteles (2008, p. 91) compara as estruturas da tragédia e da epopeia, e defende como a tragédia é superior por “construir enredos dramáticos e em volta de uma acção única e completa que tenha princípio, meio e fim, para que, tal como um ser vivo único e inteiro, produza um prazer próprio”. Já a epopeia demanda que se faça uma exposição de um período de tempo e de tudo o que acontece, nesse tempo, com as pessoas envolvidas na história (ARISTÓTELES, 2008, p. 91). Mas quando o caso é justamente uma história que demande longos episódios e uma maior grandiosidade nos acontecimentos, a epopeia torna-se a estrutura mais adequada (ARISTÓTELES, 2008, p. 91).

É fato que o formato clássico ocidental de contar histórias serve de base para as mais diversas criações no mundo, mas vale lembrar que as estruturas propostas por Aristóteles refletem as normas éticas da sociedade em que ele vivia, tais normas que, atualmente, já não são mais consideradas norma, como a dualidade enfática do bem e do mal, uma vez que, embora essa dualidade ainda exista, as relações humanas não se resumem apenas a ela. As histórias atuais possuem suas próprias complexidades que não se encaixam inteiramente nas ideias do filósofo, mas utilizam aspectos dessas ideias que fazem parte de estruturas narrativas contemporâneas. Essas histórias mantêm, muitas vezes, a dualidade bem-mal como uma das estruturas aristotélicas, mas não resumem a narrativa e os personagens apenas a protagonistas

bonzinhos e a antagonistas que são o puro mal na Terra. As estruturas das epopeias também se mantêm presentes num mundo de produções épicas de super-heróis que se desenrolam em séries de filmes e também no enorme e crescente catálogo de produções seriadas disponibilizadas em serviços de *streaming online*.

Agora avançando para o século XX, Barthes apresenta suas ideias a respeito de estruturas narrativas em *Introdução à análise estrutural da narrativa* (2008). Ele começa dizendo que a narrativa

Pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação (BARTHES, 2008, p. 19).

Além disso, ele fala que a narrativa, nesses diversos formatos, está presente em diferentes culturas de todos lugares desde o início da humanidade.

Barthes (2008) também traz as ideias de pensadores como Propp, Lévi-Strauss e Todorov para trabalhar as estruturas da narrativa. Com Todorov, ele divide a narrativa em dois níveis, a história (o argumento), que compreende uma lógica nas ações dos personagens entendendo a importância que elas têm para a narrativa, e o discurso, que compreende “os tempos, os aspectos e os modos da narrativa” (BARTHES, 2008, p. 26). Ainda esmiuçando as estruturas narrativas, Barthes (2008) apresenta duas subclasses de unidades narrativas, as funções cardinais (núcleos) e as catálises. As funções cardinais atuam como pontos de importância para a narrativa (ou fragmento da narrativa), pontos esses que, se não existissem, poderiam alterar a estrutura da narrativa. Já as catálises servem para preencher o espaço narrativo que existe entre as funções cardinais.

As funções cardinais são os momentos de risco da narrativa; entre estes pontos da alternativa, entre estes *dispatchers*, as catálises dispõem de zonas de segurança, de repousos, de luxos; estes "luxos" não são entretanto inúteis: do ponto de vista da história, é necessário repeti-lo, a catálise pode ter uma funcionalidade fraca, mas não absolutamente nula: seria ela puramente redundante (em relação a seu núcleo), não participaria menos da economia da mensagem; mas não é o caso: uma notação, na aparência expletiva, tem sempre uma função discursiva: ela acelera, retarda, avança o discurso, ela resume, antecipa, por vezes mesmo desorienta (BARTHES, 2008, p. 34).

Em seguida, Barthes (2008) faz uma conexão da sequência narrativa e a estrutura da epopeia, em que, dando o exemplo da história de *007 contra Goldfinger*, que é composta de três episódios que poderiam ocorrer de forma independente, pois suas estruturas funcionais

cessam de funcionar em dois momentos. Apesar disso, o que mantém esses três episódios unidos é a relação actancial mantida pelos personagens (e as estruturas de suas relações), que são as mesmas durante os episódios. Aqui, pode-se reconhecer a epopeia (conjunto de fábulas múltiplas), que “é uma narrativa interrompida no nível funcional, mas unitária no nível actancial” (BARTHES, 2008, p. 43).

Adentrando agora o campo dos personagens, Barthes (2008) lembra que “na poética aristotélica, a noção de personagem é secundária” mas, com o desenvolvimento das estruturas narrativas,

o personagem, que até aí não era mais que um nome, o agente da ação tomou uma consistência psicológica, tornou-se um indivíduo, uma "pessoa", breve um "ser" plenamente constituído, mesmo que ele não fizesse nada, e bem entendido, antes mesmo de agir o personagem cessou de ser subordinado à ação, encarnou de início uma essência psicológica; estas essências podiam ser submetidas a um inventário, cuja forma mais pura foi a lista dos "empregos" do teatro burguês (a *coquette*, o pai nobre, etc.) (BARTHES, 2008, p. 44).

Barthes (2008), buscando mais hipóteses que não definissem o personagem em termos de essências psicológicas e não como um “ser”, mas, sim, como um “participante”, apresenta a hipótese de Bremond, que diz que

cada personagem pode ser o agente de sequências de ações que lhe são próprias (fraude, sedução); quando uma mesma sequência implica dois personagens (é o caso normal), a sequência comporta duas perspectivas, ou, caso se prefira, dois nomes (o que é fraude para um é logro (duperie) para outro); em suma, cada personagem, mesmo secundário, é o herói de sua própria sequência (BARTHES, 2008, p. 45).

Segue-se, agora, para uma revisão das teorias da narrativa a respeito da personagem em narrativas seriadas contemporâneas.

2.2 A personagem em narrativas seriadas

A partir das ideias abordadas sobre a narrativa clássica com Aristóteles (2008) e Barthes (2008), segue-se o estudo da personagem de animação seriada através das ideias de Silva (2015) e Mittel (2012), que abordam teorias de narrativa seriada e complexidade narrativa. Em *Origem do drama seriado contemporâneo* (2015), Silva começa seu artigo dizendo que o drama está ligado à literatura e ao teatro. Especialmente no teatro grego trágico e na tradição epistemológica que, através do tempo, tomaram, como regra, diversos elementos conceituais da poética aristotélica e, assim, criaram modelos artísticos que se manifestaram em obras de diferentes nacionalidades, épocas e estilos. Com o tempo, a expressão dramática finalmente pode ser expressa através do audiovisual e, com o surgimento do cinema, televisão

e da internet, surgiram novos produtos e práticas discursivas que se podem chamar de drama (SILVA, p. 129).

A primeira hipótese de Silva é de que

a relação entre o drama e a épica, ou seja, entre a intensidade concisa do episódio e a distensão narrativa da temporada, proporcionam um duplo engajamento sensorial que exige, de um lado, a vivência febril da violência dramática condensada em uma hora de exibição contínua, e o prazer vagaroso, em fogo brando, do desenrolar da narrativa em semanas, meses e anos de exibição prolongada. (SILVA, 2015, p. 129)

Para ele, essas duas experiências dão-se de acordo com construções dramáticas que se sobrepõem a partir do ordenamento de acontecimentos isolados de um episódio e de arcos narrativos mais longos que perpassam pela temporada e que observam tanto a tensão desses conflitos episódicos quanto o desenrolar da temporada. Dessa forma, ao invés de opor o episódio e a temporada (de naturezas dramática e épica respectivamente), é notado que o drama seriado contemporâneo faz uma síntese de ambos, “oferecendo aos episódios a dimensão narrativa que faz a ligação entre as tramas (essas, não mais se limitando a situações procedurais), e às temporadas a dimensão dramática que se manifesta no desenvolvimento unitário da história até a provocação do clímax” (SILVA, 2015, p. 130). Silva (2015, p. 131) ainda diz que o drama, a épica e a lírica são a “tríade de possibilidades de representação do mundo através da narrativa”, que pode transmitir sentido através de performance, canção, imagens e sons.

Silva (2015, p. 134), então, diz que o gênero televisivo do drama não é o mesmo que o gênero literário do drama, porque o drama televisivo, mesmo tendo diversos modelos e matrizes culturais, possui sua raiz mais profunda no teleteatro, “a peça única exibida sequencialmente, ao vivo, dos primórdios da televisão”, o que significa que a unidade de ação, típica do drama tradicional aristotélico, é a base da estrutura do drama televisivo. Após a dissolução do teleteatro como modelo dominante, surgiram novos dramas seriados a partir de subgêneros já bem estabelecidos no teleteatro (SILVA, p. 135). “Esses novos seriados introduziram de modo determinante a serialização, compondo universos narrativos em torno dos quais se desenvolviam histórias, com estrutura mais ou menos fixa, de caráter unitário, porém acerca dos mesmos personagens e situações possíveis” (SILVA, 2015, p. 135).

Essas séries que surgiram operavam num processo de repetição e renovação, e tinham o determinante economicamente vantajoso de possuir elenco fixo, cenário repetido e, principalmente, situações dramáticas replicadas (SILVA, p. 135). Cada episódio tinha uma

nova história que se enquadrava no universo dramático da série, “um crime novo a ser investigado, o retorno do inimigo sempre vencido e logo recuperado, uma doença de difícil cura, etc.” (SILVA, 2015, p. 135). Além disso, esses episódios possuíam uma trama unitária com início, desenvolvimento e conclusão, e, reforçando os valores morais de bem e mal da poética aristotélica, colocavam os protagonistas em posição superior aos antagonistas (SILVA, p. 135). Esses personagens apresentavam pouco ou nenhum desenvolvimento interno, continuando sempre os mesmos, independentemente das transformações do universo ficcional da série (SILVA, p. 135). Assim, eles eram personagens que poderiam ser reutilizados através da história, pois não sofriam alterações, o que condizia com a necessidade de identificação a longo prazo que a televisão desse período precisava estabelecer (SILVA, p. 135).

Silva (2015, p. 136) fala que, no episódio, a situação narrativa se constrói a partir da trama, “que se desenvolve progressivamente tendo em vista a sua própria superação”, ou seja, a trama do episódio não se repete, ainda que sua firma se replique. A trama episódica se apresenta e se resolve em uma única emissão, enquanto o capítulo acompanha o desenrolar progressivo e gradual das tramas que não possuem estrutura unitária na emissão única, tendo continuidade de situações dramáticas para serem acompanhadas em mais de um momento (SILVA, p. 136). Pensando na personagem, o capítulo permite que essa dê informações suas e se desenvolva junto com o desenrolar da trama, enquanto a trama episódica permite que uma personagem permaneça em monotom, sem evolução, sem afetar a trama. Além disso, a trama episódica também permite o desenvolvimento de uma personagem, mas, nesse caso, o desenvolvimento não seria tão contínuo como o do capítulo.

Se no episódio o desfecho significa o resultado do clímax da ação dramática que supera e suplanta a trama para a emissão seguinte iniciar novo percurso, no capítulo, o desfecho é o auge de uma situação dramática que não se resolve, deixando em suspensão o desenrolar de uma das tramas desenvolvidas paralelamente. Resumindo: o episódio resolve a trama, perfazendo uma estrutura semântica unitária, e o capítulo expande a trama, amarrando para o futuro a solução dos problemas encenados (SILVA, 2015, p. 136).

Baseando-se em Allrath e Gymnich (2005, p. 6), Silva (2015) mostra a proposta desses autores de um gráfico linear, em que, numa ponta, está a estrutura predominantemente episódica e, na outra, a estrutura folhetinesca, havendo entre as duas uma gama de programas televisivos e de estratégias narrativas singulares. Silva (2015), então, diz que o drama seriado

contemporâneo não está em nenhum ponto dessa linha, mas, sim, numa linha paralela, onde há o ponto abstrato que os dois extremos se encontram.

Esse drama contemporâneo de que estamos falando ao mesmo tempo supera e unifica as experiências episódicas e folhetinescas, numa síntese complexa de estruturas dramáticas que retêm em si e deixam escapar tanto a unidade concisa da trama episódica, centrada na emissão única, quanto a expansão da trama pela temporada para um deleite irresoluto. Ao não fazer nem uma coisa nem outra, o drama seriado contemporâneo faz as duas, escrevendo a sua história como um momento singular da narrativa dramática e do gênero televisivo (SILVA, 2015, p. 137).

Agamben (2010, p. 62-63, apud SILVA, 2015, p. 139) diz que o drama contemporâneo não é contemporâneo por compartilhar a mesma época, mas, sim, contemporâneo numa “singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias”. Ele então dá exemplos de séries como *Orphan Black* e *Downton Abbey* (entre várias outras), dizendo que essas séries apresentam aquilo que define, de forma radical, o drama seriado contemporâneo:

uma representação gradual e complexa de um mundo que aos poucos se revela em sua profundidade rizomática, cuja função primordial é deteriorar gradativamente a compreensão inicial do mundo e fazer revelar, pouco a pouco, uma verdade multiforme que habita no fundo dos personagens e das relações humanas ali representadas (SILVA, 2015, p. 139).

Essa definição pode ser vista em *Downton Abbey* quando adentramos o mundo da aristocracia britânica do início do século XX e, a cada temporada, vamos descobrindo mais sobre a família Crawley e suas obrigações como *lords* e *ladies*, e também sobre o mundo dos funcionários que trabalham para a família e suas relações interpessoais com seus chefes e colegas.

Os personagens do drama seriado contemporâneo, segundo Silva (2015, p. 140), são multifacetados, e “como tais, não apenas apresentam falhas estruturais de caráter, como são objeto de transformações no ethos ao decorrer da narrativa, e nos melhores casos, se tornam personagens capazes de abrigar ambiguidades morais que resistem a qualquer classificação tipificante”, ou seja, os personagens não são apenas uma coisa, tendo a possibilidade de não ser puramente do bem, assim como um vilão pode ter seus momentos de bondade. Exemplificando com *Avatar: a lenda de Aang*, Zuko é tido, durante um bom período da história da série, como uma personagem que não era boa, pois Zuko tinha seus momentos de maldade, caçando o Avatar ao redor do mundo ou enganando outros personagens para atrair

Aang, mas ele também tinha momentos em que demonstrava carinho e preocupação com seu tio, ações que não são consideradas malvadas.

Silva (2015, p. 140) fala que as tramas “são um entrelaçamento articulado de situações dramáticas envolvendo núcleos que se expandem e se delimitam de modo muito orgânico” e dá o exemplo de séries em que personagens com destaque, e até mesmo protagonistas, podem ser mortos para desencadear peripécias dramáticas. Ele então fala que

seu desfecho pode ser tanto o estabelecimento de uma situação que se prolonga para além da própria série, num continuum dramático (lembramos do fim de *The Sopranos* ou de *Battlestar Galactica*), quanto a solução definitiva do arco central que sustenta, como uma espinha dorsal, todas as tramas paralelas e circunstanciais (o recente fim de *Breaking Bad* nos remete a isso)” (SILVA, 2015, p. 140)

No primeiro caso, o fim da série significa que o universo dela continuará existindo após o fim, assim como seus personagens e os rumos que eles tomarem (SILVA, 2015). Já no segundo caso, a conclusão da série não coloca o universo e seus personagens numa situação igual à que eles estavam anteriormente à situação dramática central, mas possibilita a redenção de indivíduos que não tiveram como se redimir durante o tempo da situação dramática (SILVA, 2015). “O único desfecho possível, no drama seriado contemporâneo, é o da ruína, ainda que sublime, seja para dali construir um mundo novo, e melhor, seja para esquecer nos escombros a memória de um reinado de terror” (SILVA, 2015, p. 140). Uma fala muito semelhante à trajetória de redenção de Zuko, que termina a história de maneira totalmente diferente de como começou (assim como os outros personagens), e deixa isso claro nesta conversa com Aang:

ZUKO. Nem acredito que há um ano, meu propósito era caçá-lo. E agora...
 AANG. Somos amigos.
 ZUKO. É, somos amigos.
 AANG. Nem acredito que há um ano, estava congelado num iceberg. O mundo está muito diferente agora.
 ZUKO. E será ainda mais, quando o construirmos juntos.
 (DIMARTINO; KONIETZKO, *Avatar: a lenda de Aang*, 2005-2008, temp. 3 ep. 21).

Silva (2015, p. 141) finaliza dizendo que o drama seriado contemporâneo “se define enquanto forma artística própria a partir do modo como engendra um mecanismo dramático que possui, dentro de sua estrutura mais profunda de significados, um equilíbrio tenso entre as forças episódicas e seriais, de modo que um potencializa e sustenta o outro”. Dessa forma, a temporada e o episódio dividem suas características de épica e drama (SILVA, p. 141-142).

Seguimos agora para as ideias de Mittell em *Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea* (2012). Nesse artigo, foram abordadas questões mais contemporâneas a respeito da construção de uma narrativa, visando a analisar formatos usados por programas de televisão estadunidenses seriados a partir dos anos 1980, aproximadamente, e que possuem, como sua estrutura, a complexidade narrativa. "Tal modelo de *storytelling* para televisão se diferencia por usar a complexidade narrativa como uma alternativa às formas episódicas e seriadas que têm caracterizado a TV americana desde sua origem" (MITTELL, 2012, p. 30).

Utilizando-se Bordwell para explicar o que é um modelo narrativo,

é um conjunto de normas historicamente diferenciado de construção e compreensão narrativa. Ele atravessa gêneros, autores específicos e movimentos artísticos para forjar uma categoria coerente de práticas (BORDWELL, 1985, p. 30).

Mittell (2012, p. 30) diz que é preciso “considerar a complexidade narrativa como um modelo de narração diferenciado”, e que a complexidade narrativa é baseada em certos aspectos do *storytelling* que “aparentemente são inadequados à estrutura seriada que diferencia a televisão do cinema e também a distingue dos modelos convencionais de formatos seriados e episódicos” (MITTELL, 2012, p. 30). No meio televisivo, escritores e produtores possuem mais controle criativo sobre suas obras do que no cinema, que, para Mittell (2012), acaba tendo as escolhas criativas finais definidas pelo diretor, embora em alguns contextos, como na produção de *blockbusters* de grandes orçamentos, a produção ainda tenha uma voz muito forte no lado criativo. Assim, os escritores e produtores televisivos, que passaram a ter esse maior controle sobre as obras, tiveram a oportunidade de, cuidadosamente, manipular trama e personagens num formato seriado longo que possibilita “o aprofundamento na caracterização dos personagens, a continuidade do enredo e as variações a cada episódio” (MITTELL, 2012, p. 33). Essa manipulação tem, como influência, a vontade dos próprios escritores e produtores, mas também a resposta que a audiência dá a respeito da série, caracterizando um aspecto da complexidade narrativa (MITTELL, 2012, p. 33). Além disso, notou-se, pelas redes de televisão dos EUA, que um público seguidor engajado com a série, mesmo sendo pequeno, tornava o programa televisivo viável economicamente (MITTELL, 2012, p. 34).

Mittell (2012) definiu, de forma básica, que a complexidade narrativa é

uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia estórias com continuidade e passando por diversos gêneros. Somado a isso, a complexidade narrativa desvincula o formato seriado das concepções genéricas identificadas nas novelas – muitos programas complexos (embora certamente não sejam todos) contam histórias de maneira seriada ao mesmo tempo em que rejeitam ou desconsideram o estilo melodramático (MITTELL, 2012, p. 36-37).

Mittell (2012, p. 37) diz que as séries que utilizam da complexidade narrativa não se detinham apenas a ter episódios que “adiavam o desfecho narrativo apresentando tramas episódicas combinadas a arcos narrativos multiepisódicos e dramas contínuos de relacionamentos” como as novelas faziam. Essas séries juntavam histórias seriadas e episódicas, tendo também histórias de relacionamentos que atravessam episódios, como nas novelas (MITTELL, 2012). Mas, diferente das novelas, “episódios isolados eram mais diferenciados em sua identidade e representavam mais do que apenas um passo numa jornada narrativa mais ampla” (MITTELL, 2012, p. 37).

Pôde-se ver em *Avatar: a lenda de Aang* um uso, pelo menos inicial, na primeira temporada da forma episódica, tendo um episódio da série com zero relevância para a história como um todo (o episódio “*A Grande Divisão*”, que apresenta personagens que não agregam nada à jornada dos protagonistas e não possui eventos que são ou poderiam se tornar relevantes à narrativa da temporada em que está), ou outros episódios que, a princípio, pareciam histórias isoladas na jornada de Aang e seus amigos, mas que futuramente se mostrarão relevantes para a história nas temporadas seguintes. Esses episódios, do final da primeira temporada em diante, vão dando lugar a outros que se encaixam mais na lógica da forma seriada, apresentando episódios que não mantêm necessariamente uma mesma estrutura, visto que a história começa a manter uma continuidade maior a cada passo que dá.

Mittell (2012, p. 38) dá o exemplo da série *Arquivo X*, que oscilava entre a narração com um arco alongado e episódios isolados, podendo qualquer episódio focar “na mitologia de longo prazo, uma trama conspiratória contínua, altamente elaborada com solução indefinidamente adiada” (como os episódios focados na abdução da irmã mais nova do agente Fox Mulder e suas investigações do caso) ou podendo apresentar histórias autônomas, trazendo o “monstro da semana” que, muitas vezes, existe fora da mitologia de longo prazo da série. A série, embora tenha sido um sucesso durante várias temporadas e tenha apresentado uma gama de inovações narrativas influentes, teve um declínio criativo e de crítica que, segundo Mittell (2012, p. 38), se deu devido a “uma das principais tensões inerentes à

complexidade narrativa: equilibrar as exigências competitivas e de fruição da produção episódica e da seriada”.

Seguindo com mais exemplos de complexidade narrativa, Mittell (2012) apresenta as séries *Buffy, a caça-vampiros* e, a respectiva série *spin-off*, *Angel*:

Buffy e Angel são programas claramente mais aptos a gerenciar a demanda dúbia por fruição episódica e seriada. Os dois (juntos e cada um deles) apresentam uma mitologia rica, contínua, associada a uma batalha entre as forças do bem e do mal. Seus enredos se concentram em arcos narrativos abarcando a temporada e incluem um vilão em particular, ou big bad, no linguajar de Buffy. Numa mesma temporada, quase todos os episódios fazem avançar o arco da história ao mesmo tempo em que oferecem coerência ao episódio e também pequenas resoluções de conflito. Mesmo os episódios mais experimentais ou mais instantâneos equilibram-se nas demandas episódicas e seriadas; por exemplo, o episódio Hush, de Buffy, apresenta literalmente os monstros-da-semana, conhecidos como The Gentlemen, que roubam as vozes da cidade de Sunnydale, resultando numa narração impressionante feita quase em silêncio. Apesar de possuir vilões únicos e um modo muito incomum de narrar, sem palavras, ainda assim Hush faz avançar vários dos arcos narrativos à medida que as personagens revelam segredos essenciais e estreitam seus relacionamentos (MITTELL, 2012, p. 39).

Ambas as séries entrelaçam seus arcos narrativos com melodramas de relacionamento e com o desenvolvimento de personagens (MITTELL, 2012). Um exemplo disso é quando “Buffy usa o momento de adiantamento da trama para estimular reações emocionais nas personagens e permite que esses relacionamentos levem a história adiante” (MITTELL, 2012, p. 39). O exemplo da série *Buffy, a caça-vampiros* poderia ser substituído por diversas séries recentes, visto que é um formato de narrativa que se mostrou um “queridinho” da audiência e já dominou diversos gêneros da televisão nas primeiras duas décadas do século XXI.

Em seguida, Mittell (2012) diz que o espectador tem, como motivação para assistir as séries com complexidade narrativa (além do apreço pela história que está sendo contada), a vontade de saber como os escritores vão fazer para que os acontecimentos da série, de fato, aconteçam. Isso

está demonstrada na dissecação feita por fãs em fóruns na internet das técnicas utilizadas nas comédias e dramas complexos para guiar, manipular, iludir e desviar a atenção dos espectadores dando a entender que a principal fruição é desvendar como operam os procedimentos narrativos. Vemos esses programas não apenas para sermos inseridos num mundo narrativo realístico (embora isso possa mesmo acontecer), mas também para ver as engrenagens funcionando, nos maravilhando com a artimanha necessária para realizar tais pirotécias narrativas (MITTELL, 2012, p. 42).

Mittell (2012), então, faz uma relação da estética operacional (essas características que motivam os fãs a assistirem a uma série narrativamente complexa) com os efeitos especiais no

cinema, que maravilham os espectadores com a técnica necessária para criar seres mágicos ou cenários impossíveis de se encontrar no mundo real. Ele fala que, diferente do cinema, em programas de TV narrativamente complexos, é proporcionado o efeito especial narrativo. Ele dá o exemplo de um episódio da série *Lost* em que duas personagens assistem a um vídeo que revela detalhes obscuros da primeira temporada da série e, em seguida, um personagem fala para assistirem o vídeo novamente, o que, segundo Mittell (2012), espelha a reação do público que está disposto a analisar o vídeo uma segunda vez atrás de pistas sobre os mistérios da série. Pela estética operacional, as narrativas complexas chamam os espectadores a participar do programa como se fossem analistas formais da série, o que faz o espectador ter um acompanhamento consciente da narrativa (MITTELL, 2012, p. 44). Mas isso não é algo exclusivo e criado com as narrativas complexas, uma vez que em *Janela Indiscreta* (1954), de Hitchcock, já havia esse reconhecimento da narrativa com seu espectador.

Em seguida, Mittell (2012) apresenta recursos utilizados pelas narrativas complexas e seus efeitos nos espectadores. Ele apresenta os *flashbacks* funcionais, que “são usados para recontar histórias de pano de fundo importantes (enquanto um detetive narra a solução de um crime) ou para enquadrar toda a ação de um episódio no tempo passado (como a dramatização do encontro de Rob e Laura no *Dick van Dyke Show*)” (MITTELL, 2012, p. 46). Outro recurso é o efeito *Rashomon* (apresentado originalmente no filme homônimo de Kurosawa), que é contar a mesma história em diferentes perspectivas (MITTELL, 2012, p. 46). Em programas narrativamente complexos, é comum o uso dessas variações nas estratégias de *storytelling* de forma sutil, sem medo de causar uma confusão temporária no espectador (MITTELL, 2012, p. 46). Sequências fantasiosas são um outro exemplo, que são abundantes, mas sem serem muito demarcadas, pois

apresentam perspectivas sobre eventos que oscilam entre a subjetividade da personagem e a realidade diegética, jogando com as fronteiras ambíguas com o objetivo de conseguir profundidade de personagem, suspense e efeito cômico (MITTELL, 2012, p. 46).

Nessas sequências fantasiosas, também ocorre a quebra da quarta parede (algo normal nas narrativas complexas), que pode ser representada visualmente numa referência direta ou de forma mais ambígua, chamando a atenção para a própria quebra de regra que promove (MITTELL, 2012, p. 46). Esses momentos de desorientação fazem que os espectadores tenham que se engajar mais ativamente na compreensão da história, recompensando os

espectadores comuns que conseguiram dominar as regras do programa narrado complexamente MITTELL, 2012, p. 47).

Mittell (2012) finaliza dizendo que o público sempre foi ativo, e que os programas complexamente narrativos convidam o público a engajar ativamente com a série. Ele também conclui que um novo paradigma do relato televisivo emergiu nas últimas duas décadas após a reformulação do formato dos programas de TV episódicos e seriados, a partir de um elevado nível do conhecimento de relatar e demandar por um espectador intenso em seu envolvimento e concentração para com a série.

2.3 A personagem de animação

Adentro, agora, o campo da animação, que visa a entender, através dos estudos de Lamarre (2009) e Costa (2021), questões relacionadas à personagem animada e à animação em si. A animação, no mundo audiovisual, é quase sempre enquadrada como um gênero (como comédia, terror ou ação) voltado para o público infantil, sendo tida como uma forma menos valorizada dentro das possibilidades de produção audiovisual (COSTA, 2021, p. 18). Como se pode ver em premiações, por exemplo, obras de animação de mesmo nível narrativo a dramas ou comédias são enquadradas na categoria “melhor animação”, mesmo tendo condições de competir com obras não animadas (COSTA, 2021).

Os estudos da animação, segundo Lamarre (2009), muitas vezes a dividem entre animação ocidental e animação oriental, sendo que essa última refere-se especialmente às de origem japonesa (animê), tendo-se essas duas como animações com características opostas. Essas características, no caso do animê, seriam o estilo artístico usado na ilustração, com olhos grandes e brilhantes; os animês também possuem uma forte demonstração visual dos sentimentos e emoções das personagens, através de suas expressões faciais (LAMARRE, 2009). Outro aspecto referente às histórias que aparecem nos animês é que essas tendem a ter uma preocupação maior com o coletivo.

As animações ocidentais também expressam as emoções dos personagens de forma visual e intensa (e, por sinal, muito do estilo de ilustração das animações do ocidente é inspirado em animês, e vice-versa), mas as histórias ocidentais tendem a focar mais na individualidade (LAMARRE, 2009). Eu vejo esses dois estilos de animação com igual relevância, e penso nessas características opostas como um reflexo da cultura de origem de cada animação e da intenção dos criadores das obras para o espectador final. A própria série

Avatar: a lenda de Aang é uma junção dos dois estilos de animação, pois é um desenho hollywoodiano (com características narrativas de animações desse contexto cultural), voltado para um público infantil global (embora predominantemente dos EUA), mas que utiliza o estilo visual de animês, o que faz da série, ao meu ver, um animê hollywoodiano¹ voltado ao público infantil.

Sendo a maioria das produções animadas voltadas ao público infantil, é reconhecido, a partir dos anos 1990, que animações tem um importante papel na formação da identidade de jovens atrelada a ambientes familiares e sociais (COSTA, 2021). Dessa forma, o animê também influencia o contexto de construção de identidades (COSTA, 2021, p. 20). Costa (2021) traz os resultados da pesquisa de Eiji Issa (2015) com fãs de animês, dizendo que há

dados que apontam para a construção em um público ocidental de valores como determinação, honra e amizade como principais atributos esperados por uma criança. Contudo, os fãs de animês, segundo a pesquisa de Issa (Ibid.) levam esses valores, a crença em seus personagens favoritos e a moral dessas histórias também para a vida adulta, apontando para o caráter atemporal de certas animações nipônicas como *Naruto* e *One Piece* (COSTA, 2021, p. 20).

Assim, a animação mostra-se como um forte “conjunto de mídias que estimulam a interação e interpretação em ambientes diversos”, e que tem grande apoio em tecnologias e nas possibilidades que essas oferecem (COSTA, 2021, p. 21). Essas tecnologias permitiram que as animações avançassem num dos principais aspectos que fazem uma animação ser uma animação: o movimento (COSTA, 2021, p. 23). Lord e Sibley (2015), mencionados por Costa (2021), dizem que o movimento de um personagem animado em cena não precisa ser necessariamente real, mas natural. Além disso, a audiência deve entender o que o personagem faz ou pensa em cena independente da técnica de animação utilizada ou da presença ou ausência de diálogos (COSTA, 2021, p. 23). Assim, quando a personagem age de maneira natural, condizente ao universo daquela animação, isso gera um senso de reconhecimento ao personagem, o que facilita a credibilidade de suas ações por mais doidas e fora da realidade que elas possam ser (COSTA, 2021). Esse é um aspecto muito importante a ser analisado em *Avatar: a lenda de Aang*, que tem, em sua história, questões relacionadas às dobras elementais e aos movimentos que os personagens realizam para a execução dessas dobras.

¹ A definição de *Avatar: a lenda de Aang* como um animê hollywoodiano, é tida na perspectiva de que, para ser um animê, deve-se seguir um estilo estético de animação semelhante às produções de origem japonesa, mas não necessariamente ser produzido no Japão. Há controvérsias a respeito de como definir a série animada de *Avatar: a lenda de Aang* e isso é debatido por fãs de animê e da série em fóruns *online*.

Leonardo Costa (2021) também cita Rodrigo Costa (2018), e ressalta que todas as imagens trabalhadas numa animação tem um propósito de entendimento baseado no mundo real, tendo o poder de conduzir a narrativa. A compreensão dessas imagens pela audiência se dá por meio de “associações simbólicas que produzem sentidos direcionados para o emocional, ideais políticos, problemas sociais, etc.” (COSTA, 2021, p. 24-25). E, então, é dado o exemplo dos super-heróis, que “são caracterizados por aquilo que representam”, como o super-homem que idealiza o ser humano perfeito (COSTA, 2021, p. 24-25). Em seguida, Costa (2021, p. 25) traz o elemento da metamorfose na linguagem animada como um dos “fatores fundamentais no processo de produção de sentido”. A metamorfose permite que uma imagem animada possa se transformar por completo e com naturalidade em poucos *frames* sem que se perca o sentido da narrativa visual (COSTA, 2021, p. 25).

Esse elemento da metamorfose condiz com a reflexão de Brait (1985), que Costa (2021, p. 27-28) resgata, a respeito da “verossimilhança e condição do personagem enquanto agente representativo ou não da realidade”. Nessa reflexão, a autora afirma que o personagem precisa ser coerente quanto às regras de seu universo imaginário, mesmo que esse personagem seja um reflexo do mundo real. Em *Avatar: a lenda de Aang*, os personagens apresentam-se como humanos, possuindo todas suas características físicas e psicológicas, mas possuem habilidades mágicas, o que torna possível a manipulação de elementos da natureza. Isso não é uma realidade no nosso mundo moderno ocidental, mas faz parte do mundo de *Avatar*, então é algo verosímil às regras desse mundo. As características humanas em *Avatar: a lenda de Aang* ajudam

o público a compreender a história, identificar comportamentos que já são conhecidos por ele e entender que, dentro daquele contexto, tais atos fazem sentido e se aproximam em vários momentos de mimetizar traços do real (COSTA, 2021, p. 27-28).

Para Napier (2005), conforme citada por Costa (2021), os animês possuem histórias complexas, que cativam o público através de “um texto distinto que combina elementos visuais com estruturas temáticas e filosóficas resultando em um mundo estético único” (COSTA, 2021, p. 29), o que torna esse mundo mais intenso e com narrativas mais densas que as produções ocidentais. Essas produções, assim como outras das mais diversas origens, possuem o aspecto especial de refletir as características das pessoas que participam de sua criação, e essas características destacam-se nos animês pelo contraste entre a cultura oriental representada e a cultura dos espectadores ocidentais (COSTA, 2021, p. 29).

A intenção do animê, com seus mundos fantásticos e seres animados extravagantes, sempre foi dar vida à histórias que poderiam refletir o sentimento do povo japonês e suas situações do cotidiano, não representá-lo imgeticamente nas telas (COSTA, 2021, p. 29).

Se concluem, então, as revisões teóricas a respeito da personagem de animação num contexto narrativo seriado contemporâneo.

3 AS DOBRAS HUMANAS NO MUNDO DE AVATAR

Neste capítulo, trabalharei a ideia de como existir e compor com o mundo e com a natureza, a partir da perspectiva da série *Avatar: a lenda de Aang*, das autoras Stengers (2015, 2018) e Costa e Veiga (2021). Relacionarei o universo fictício de *Avatar: a lenda de Aang* com as relações humano-natureza de Stengers (2015), com a cosmopolítica de Stengers (2018) e com as teorias de Gaia com Costa e Veiga (2021).

A “intrusão de Gaia” é um dos nomes dados para “a aparição do planeta Terra como uma questão política, social, científica, filosófica e existencial” (COSTA; VEIGA, 2021, p. 286). Gaia é, então, um agente planetário que representa a natureza (COSTA; VEIGA, 2021).

Deve ser reconhecida como um “ser”, e não assimilada a uma soma de processos, [...]; ela é dotada não apenas de uma história, mas também de um regime de atividades próprio, oriundo das múltiplas e emaranhadas maneiras pelas quais os processos que a constituem são articulados uns aos outros, a variação de um tendo múltiplas repercussões que afetam os outros (STENGERS, 2015, p. 50).

Gaia, para Stengers, em *No tempo das catástrofes* (2015), é cega e indiferente, não busca justiça e não aponta culpados; ela simplesmente acontece. Essa característica faz que ela não seja um ser que se enquadre dentro da moralidade de bem e mal. Dessa forma, os problemas humanos que acontecem no mundo e que os atingem simplesmente não são da conta de Gaia, que está aqui apenas existindo, o que difere da Gaia teorizada por Lovelock e Margulis (1972), que era uma Gaia harmoniosa, que regula e equilibra as relações com a natureza (STENGERS, 2015, p. 50).

Pode-se notar, na descrição de Gaia, algo semelhante à descrição do papel do Avatar no universo da série animada, no sentido de os dois estarem além da moralidade do bem e do mal. O Avatar é um ser capaz de dominar os quatro elementos (Água, Terra, Fogo e Ar) (Figura 2), o qual faz parte de um ciclo de reencarnação em que, a cada vida, nascerá em uma das quatro nações elementais e terá o papel de manter o equilíbrio do mundo. Além disso, ele é a ponte entre os planos material e espiritual, que existem de forma separada, sendo o Avatar o único ser que pode transitar entre esses planos, sendo seu papel manter o equilíbrio entre eles.

Figura 2 — Aang dominando os quatro elementos ao mesmo tempo [E21T03, 00:05:44]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Mas vale destacar que o papel do Avatar não é necessariamente executado igualmente por todos os avatares do ciclo. Cada Avatar é, antes de tudo, uma pessoa, o que pode gerar diferentes reações a um problema dependendo de quem é o Avatar que existe no momento. Na série, o Avatar é Aang, que se compadece com os problemas dos indivíduos e tenta ajudá-los a cada episódio que passa, mesmo que isso interrompa ou adie a sua jornada de aprendizado dos elementos. Aang, nesse sentido, não permanece indiferente. Inclusive, ele é benevolente, no sentido de que ajuda os seres violentados sem violentar os seres que causam o mal. É nesse sentido, da subjetividade de cada Avatar, que a Gaia de Stengers (2015) e o Avatar diferem-se.

Gaia e o Avatar personificam um ser que representa as relações da natureza e dos seres que vivem em um planeta. O papel do Avatar é manter a paz entre os povos humanos e os outros seres naturais desse lugar (animais, plantas, ambientes), além de ser a ponte entre o plano espiritual e o plano físico do universo da série. Assim, o Avatar busca o equilíbrio de tudo o que compõe seu mundo, fazendo o que for possível para neutralizar o que estiver causando um desequilíbrio, mas, diferente da intrusão de Gaia, ele não é neutro, sendo influenciado por suas vivências e pelas vivências de suas vidas passadas, e tendo seus princípios morais como base de suas ações. Como quando, na série, Aang busca a opinião dos Avatares anteriores para saber se deve ou não matar o Senhor do Fogo em seu confronto final,

e os espíritos de suas vidas passadas contam-lhe como lidaram com os conflitos de suas épocas, dando para Aang a chance de pensar em qual escolha ele deve fazer (Figura 3).

Figura 3 — Avatar Aang conversando com o espírito do Avatar Kuruk [E19T03, 00:11:40]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Em *A proposição cosmopolítica*, Stengers (2018, p. 449) apresenta sua proposição “eto-ecológica”, que afirma a inseparabilidade do comportamento que é próprio a um ser (*éthos*) e do habitat desse ser (*oikos*) de uma “maneira que esse habitat satisfaz ou contraria as exigências associadas a tal *éthos*, ou oferece aos novos *éthos* a oportunidade de se atualizarem”. A autora diz que o *éthos* não é uma função do seu ambiente (*oikos*), mas que o *éthos* é sempre algo do próprio ser a que ele pertence e que não será transformado de modo previsível se o ambiente for transformado (STENGERS, 2018). Entretanto, um ser tem a capacidade de alterar seu *éthos*;

Nós não sabemos de que um ser é capaz, do que pode se tornar capaz. O meio ambiente, poderíamos dizer, propõe, mas é o ser que dispõe dessa proposição, que lhe dá ou lhe nega uma significação “etológica” (STENGERS, 2018, p. 449).

Dessa forma, podemos ver o *éthos* como a habilidade de dobra elemental que alguns humanos possuem em Avatar, e o *oikos* como as nações que representam cada um dos elementos.

A dobra ou dominação (em Avatar) é a habilidade mágica que alguns seres desse universo possuem de manipular os elementos naturais. Nos humanos, essa habilidade se divide entre os elementos característicos das quatro nações em que uma pessoa pode nascer (Tribos da Água, Reino da Terra, Nação do Fogo e Nômades do Ar). Nos seres não-humanos, a dobra de um elemento existe em seres chamados de “dobradores originais” de cada elemento, que usam a dobra como uma extensão de seu próprio corpo para, simplesmente, viver e conseguir sobreviver no mundo.

Por exemplo, os dobradores originais da dobra de Terra são toupeiras gigantes que vivem dentro de montanhas e que, pela falta de luz natural, são cegas. Elas usam a dobra de Terra, realizando movimentos com o corpo, para conseguir enxergar na escuridão sentindo as vibrações na Terra através de sua dobra (Figura 4). Elas também movimentam a Terra para criar cavernas e poder se deslocar no subsolo. Outro exemplo são os bisões voadores, que são os dobradores originais do Ar, que vivem no alto de montanhas e usam sua cauda para dobrar o Ar e, assim, poder voar.

Figura 4 — Toupeira gigante move pilha de pedras com o movimento do braço [E13T03, 00:05:17]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Os humanos aprenderam a dobrar os elementos a partir dos dobradores originais e, assim como eles, usam a dobra como uma extensão de seu corpo para coexistir no planeta. Os dobradores foram aperfeiçoando suas técnicas através de movimentos complexos que são baseados em artes marciais do leste asiático, e executam suas dobras para os mais diversos fins, como lutar, construir edificações ou cozinhar.

Analisando a relação entre *éthos-oikos* e as dobras elementais, nota-se que cada nação do mundo de *Avatar* está situada geograficamente em localidades que permitem um melhor aproveitamento do elemento dominado em cada nação. As Tribos da Água encontram-se nos polos norte e sul do planeta, cercadas por neve e gelo e próximas ao mar, que fornece matéria de dominação para as pessoas dessas tribos (Figura 5). Mas, se um dominador de Água sai de sua nação e acaba em uma localização muito diferente de sua tribo, como em um deserto no meio do Reino da Terra (Figura 6), ele ainda é capaz de dominar a Água; ela pode não ser tão abundante como quando ele estava cercado pela neve, mas a habilidade sempre esteve e sempre estará com esse dominador de Água. Conclui-se, dessa forma, que não é o *oikos* desse dominador que permitia ele dominar a Água, mas sim seu *éthos*, a própria dominação que faz parte desse ser.

Já a alteração desse *éthos* pode ser explicada usando o mesmo exemplo do dominador de Água em meio ao deserto, pois ele ainda possui a habilidade de dominar a água, mas, agora, esse recurso é limitado, de forma que esse dominador precisa se adaptar a outras maneiras de dominar a Água além de simplesmente utilizar a neve que estava à sua volta. Assim, o ambiente propôs ao dominador uma nova forma de dominar a Água, mas foi a capacidade de atualização do dominador o fator que alterou seu *éthos*.

O mesmo raciocínio pode ser aplicado ao Avatar, que precisa percorrer sua jornada de aprendizado dos quatro elementos. Se uma pessoa da Tribo da Água fosse para a Nação do Fogo, ela não começaria a dominar o Fogo simplesmente por estar nesse ambiente, pois isso não faz parte do seu *éthos*, diferente do Avatar que tem, em seu *éthos*, a habilidade de dominar os quatro elementos independente de onde ele se encontre.

Figura 5 — Katara luta com um mestre dominador de Água na Tribo da Água do Norte
[E18T01, 00:18:50]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Figura 6 — Katara, no deserto, dosando a quantidade de água que o grupo pode tomar
[E11T02, 00:05:21]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Em se tratando das habilidades de dobra, há diferentes modos de composição entre os elementos e as técnicas criadas. Como será visto na primeira análise, é possível que um dominador de Fogo possa redirecionar um raio que foi disparado contra ele (Figura 7). Essa habilidade foi desenvolvida pelo personagem Iroh, um dominador de Fogo que traduziu o princípio de dominação de Água de transformar sua defesa em ataque, semelhante ao exemplo dado na relação eto-ecológica com a habilidade de dominação. Assim, Iroh usou sua capacidade de se atualizar para adaptar uma técnica de dominação diferente de seu *éthos* (a dominação de Fogo) a partir da necessidade que viu em seu *oikos* (raios que caem do céu ou são disparados por outros dominadores de Fogo).

Figura 7 — Iroh redirecionando um raio [E12T01, 00:19:36]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Stengers (2018) considera *éthos* e *oikos* inseparáveis. O que quer dizer que, por um lado, o ser não é senhor de si, não conduzindo sua vida exclusivamente conforme seus interesses (STENGERS, 2018). Ele, portanto, não é autossuficiente. E, por outro lado, o ser não é determinado pelo seu meio, uma vez que as forças do ambiente em que esse ser está não o condicionarão por completo (STENGERS, 2018). Nesse sentido, o ser já não é pronto, definido ou destinado pelo seu ambiente (STENGERS, 2018).

Se o planeta é um ecossistema de relações entre seres, o que distingue um ambiente de um ser é menos seus próprios limites internos do que a perspectiva etoecológica: uma perspectiva ecológica enxerga *oikos* e uma perspectiva etológica enxerga *éthos*. Assim, tanto um humano quanto uma pedra possuem *éthos* (um modo de responder ao ambiente) e *oikos* (um modo de propor problemas aos outros seres).

Podemos ler Zuko nessa dupla perspectiva como um *Zuko-éthos*, em que, por exemplo, parte de seu *éthos* é a busca pela honra, mas que, de frente a diferentes *oikos*, vê a percepção dessa honra alterada em significados diferentes. Portanto, o príncipe exilado busca trazer a honra para sua nação, enquanto o filho busca sua honra como forma de validação do seu pai; por fim, o indivíduo redimido assume seu papel com os heróis para salvar o mundo. O *Zuko-oikos* acaba se tornando parte do *oikos* de outro seres, fazendo proposições a esses

seres. Como o Zuko-*oikos* que propõe um problema ao grupo do Avatar (a caçada de Zuko atrás de Aang e seus amigos) e torna-se um actante, um agente de força narrativa, na jornada do Avatar e na narrativa da série.

Conforme Stengers (2015), existe um grande inimigo global que se opõe a Gaia; A autora traz o capitalismo como um “vilão da Terra, vilão de Gaia”, afirmando que não há sentido em compor com o capitalismo, devendo-se, sim, “lutar contra seu domínio”; “Lutar contra Gaia não tem sentido, trata-se de aprender a compor com ela.” (STENGERS, 2015, p, 63-64). Em *Avatar*, temos a presença não de um inimigo de oposição direta ao Avatar, mas, sim, de um grupo de indivíduos que está ameaçando o todo, que é a Nação do Fogo. Diferente do inimigo global de Gaia, a Nação do Fogo também faz parte do todo, das quatro nações desse mundo, fazendo parte do equilíbrio que é dever do Avatar manter. Dessa forma, quando a Nação do Fogo desestabiliza a harmonia entre os seres, eles se tornam os seres causadores do próprio desequilíbrio e, assim, o Avatar precisa proteger o mundo dos próprios seres que ele protege. Embora o Avatar não seja neutro e indiferente como a intrusão de Gaia, os conflitos gerados pelos próprios grupos que o Avatar protege se mostram sem sentido, uma vez que “aprender a compor” com o Avatar acaba sendo a forma de manter o equilíbrio do mundo de uma ocorrência que ameaça um todo.

4 ANÁLISE: O AMBIENTE E A DOBRA DE FOGO TRANSFORMANDO A NARRATIVA

4.1 Procedimentos Metodológicos

Ao longo desse trabalho, o problema de pesquisa passou por um refinamento a partir da revisão de literatura em torno da questão da personagem nas narrativas, especificamente em narrativas clássicas, narrativas seriadas e narrativas animadas, e da revisão de literatura sobre teorias da questão humano-natureza, principalmente com a perspectiva eto-ecológica de Stengers (2018). A partir dessa relação, foi percebida a influência que o ambiente pode gerar numa personagem narrativa. Assim, o problema de pesquisa ficou definido em: como o ambiente e a dobra de fogo de Zuko transformam a narrativa de redenção da personagem na série animada *Avatar: a lenda de Aang*?

Na revisão de literatura sobre teorias narrativas, foram abordadas as ideias de Aristóteles (2008) em *A Poética* e de Barthes (2008) em *Introdução à análise estrutural da narrativa* para entender como se dá o desenvolvimento de estruturas narrativas e de personagens na era clássica da cultura ocidental e no século XX. Já para entender as narrativas seriadas e personagens num contexto contemporâneo, foram trabalhados os textos de Silva (2015), *Origem do drama seriado contemporâneo*, e Mittel (2012), *Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea*. Por fim, para entender a personagem animada e a animação em si, foram usados os textos de Lamarre (2009), *The Anime Machine*, e Costa (2021), *Seja o Steven que você quer ver no mundo: Animação como materialidade para a produção de sentidos sobre masculinidades na série Steven Universe*.

Já na revisão de literatura sobre a relação humano-natureza, foram abordadas as ideias sobre a intrusão de Gaia no mundo, com Stengers (2015) em *No tempo das catástrofes* e Costa e Veiga (2021) com *Acontecimentos da Terra*. Com *A proposição cosmopolítica*, a partir de Stengers (2018), foram trabalhadas a cosmopolítica e a perspectiva eto-ecológica.

Para a análise, será utilizada a perspectiva eto-ecológica de Stengers (2018), acompanhada das teorias narrativas, que foram abordadas na primeira revisão de literatura, e que ajudarão a identificar o sentido em que se dá a transformação da narrativa. O eixo de análise atravessará ambas as cenas analisadas e será definido, então, em "*A dimensão eto-ecológica na transformação da personagem*". Na perspectiva trabalhada por Stengers (2018), temos o *ethos*, a maneira de se comportar própria a um ser, e o *oikos*, o ambiente desse ser.

Esse habitat, o *oikos*, pode satisfazer ou contrariar um *ethos*, assim como dar a ele a oportunidade de se atualizar perante ao que o ambiente lhe propõe (STENGERS, 2018). Essa perspectiva ajuda a dar uma resposta ao problema dessa pesquisa, permitindo que possam ser identificados como o ambiente da série interagiu e alterou a dobra de Fogo de Zuko, a partir do *ethos* e do *oikos*, e para que direção que essas interações levaram a personagem dentro da narrativa da série, a partir das teorias narrativas.

Quadro 1 — Eixo de Análise

Eixo de análise	
1.	A dimensão eto-ecológica na transformação da personagem.

Fonte: elaborado pelo autor

Para definir o material analisado, foi assistido a um total de 24,4 horas, equivalentes ao total de 3 temporadas, tendo as duas primeiras temporadas 20 episódios cada, e a terceira temporada tendo 21 episódios, totalizando 61 episódios de 24 minutos. Para o primeiro recorte, foram anotadas todas as cenas da série em que Zuko aparece, totalizando 48 episódios em que Zuko aparece em pelo menos uma cena. Desses 48 episódios com a presença de Zuko, para um segundo recorte, foram selecionadas duas montagens de cenas que apresentam tanto uma transformação técnica quanto uma transformação narrativa da personagem em que a dobra de Fogo se faz presente. Portanto, o critério de seleção é relativo à presença da dobra de Fogo em um momento-chave de mudança para Zuko. Cada montagem de cena reúne, dentro de um episódio específico, os pontos narrativos que interessam ao trabalho, dispersos em várias pequenas cenas.

Na primeira montagem, foi selecionado, para a primeira cena, um momento em que Zuko passa por um aprendizado sobre a técnica de dobra de Fogo de redirecionar raios, que foi criada pelo seu tio Iroh, que utilizou princípios de dobra de Água para desenvolver essa técnica (Figura 8). Para a segunda cena, foi selecionado um momento de virada na trajetória narrativa de Zuko, em que ele decide enfrentar seu pai, Ozai, e aliar-se ao Avatar. No momento de enfrentar seu pai, Zuko usa a técnica de redirecionar raios que permite que ele escape ileso do confronto com Ozai e possa, então, selar a aliança com o Avatar.

Figura 8 — Iroh ensina Zuko sobre os quatro elementos [E09T02, 00:13:24 – 00:15:00]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

No segundo par de cenas, foram selecionados dois momentos de um mesmo episódio. Na primeira cena, Zuko percebe que sua dobra de Fogo ficou mais fraca e suspeita que isso pode ter acontecido por ele ter mudado de lado e se juntado ao Avatar, o que leva Zuko e Aang a saírem em busca de sabedorias antigas sobre dobra de Fogo. A partir dessa busca, Zuko reconhece que sua dominação de Fogo era movida por raiva e ódio, pois foi dessa maneira que lhe foi ensinado, e mostra seu desejo por aprender uma outra maneira de dominar o Fogo. Na segunda cena, ele aprende os princípios ancestrais de dobra de Fogo, e percebe que sua nova motivação é ajudar Aang a derrotar o senhor do Fogo e trazer equilíbrio para o mundo (Figura 9).

Figura 9 — Aang e Zuko preparando-se para encontrar os mestres da dobra de Fogo [E13T03, 00:18:00 – 00:23:09]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Para a seleção desse material, foi necessário fazer uma montagem das cenas, extraindo *frames* para uma observação mais detida em alguns aspectos da imagem. Isso foi feito porque algumas cenas são perpassadas por momentos dos outros núcleos narrativos do episódio, que não são de interesse deste trabalho.

Quadro 2 — Montagens de cenas

Montagens de Cenas	Episódio	Cena
Primeira montagem	<i>Trabalho Amargo</i> (Temporada 2 Episódio 09)	Iroh ensina Zuko a redirecionar um raio [00:13:24 - 00:15:00; 00:18:00 - 00:20:00]
	<i>O Dia do Sol Negro: Parte Dois</i> (Temporada 3 Episódio 11)	Zuko redireciona um raio lançado por seu pai [00:07:43 - 00:08:37; 00:10:16 - 00:11:33; 00:14:17 - 00:15:50; 00:16:00 - 00:16:45]

Segunda montagem	<i>Os Mestres da Dominação de Fogo</i> (Temporada 3 Episódio 13)	<p>Zuko percebe que sua dominação de Fogo está fraca e, acompanhado de Aang, vai buscar os conhecimentos originais sobre dobra de Fogo numa civilização antiga. Ele menciona que a Nação do Fogo distorceu os meios de dominação de Fogo para serem movidos por raiva e ódio, e pede para aprender os meios originais com as pessoas dessa civilização antiga [00:01:28 - 00:06:34; 00:12:44 - 00:15:36]</p> <hr/> <p>Zuko percebe que perdeu contato com seu Fogo interior, pois sua antiga motivação de capturar o Avatar terminou quando ele se uniu a Aang e agora percebe que sua nova motivação é restaurar o equilíbrio no mundo e ajudar Aang a derrotar Ozai [00:18:00 - 00:23:09]</p>
------------------	--	---

Fonte: elaborado pelo autor

4.2 O Fogo redirecionado pela Água

4.2.1 Descrição das cenas

No episódio *Trabalho Amargo*, da segunda temporada de *Avatar: a lenda de Aang*, Zuko chega num momento de aprendizado com seu tio que será usado para compor a primeira montagem de cenas do primeiro subcapítulo de análise. Nesse momento, Iroh e Zuko refugiam-se numa casa abandonada após Azula ter ferido Iroh num confronto no episódio anterior. Tio e sobrinho conversam sobre Zuko aprender técnicas avançadas de dominação de Fogo para poder ser páreo à dobra de Fogo de Azula. Agora, numa área externa próxima a um penhasco, os dois dão início ao treinamento, que começa com Iroh ensinando Zuko a conseguir lançar um raio. Mas, após várias tentativas fracassadas de Zuko, seu tio percebe que deve seguir por um caminho diferente no treinamento do sobrinho.

Então, os dois afastam-se do penhasco, e Iroh pega um graveto para começar a explicação sobre outra técnica de dobra de Fogo. A cena começa com a câmera em primeiro

plano, apontando para o chão enquanto Iroh desenha na terra com o graveto (Figura 10, *frame* 1). Iroh, com o objetivo de dar a Zuko mais opções para se defender de Azula, começa a ensiná-lo a como redirecionar um raio, começando por uma explicação de como funciona cada elemento e sua respectiva nação (Figura 10, *frame* 2).

IROH. O Fogo é o elemento do poder e o povo da Nação do Fogo tem desejo, determinação e motivação para alcançar o que quiser. A Terra é o elemento da substância, o povo do Reino da Terra é diverso e forte, também é persistente e resistente. O Ar é o elemento da 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 e possui um forte sentido de comunidade que os mantém unidos (DIMARTINO; KONIETZKO, Avatar: a lenda de Aang, 2005-2008, temp. 2 ep. 9).

Figura 10 — Iroh desenha os símbolos de cada elemento na areia [E09T02, 00:13:24 – 00:15:00]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Iroh conta que a técnica de dobra de Fogo que vai ensinar a Zuko foi desenvolvida por ele quando estudava os dominadores de Água. Os dois praticam um movimento com os braços em que Iroh empurra levemente os braços de Zuko, que empurra os braços de Iroh de volta, formando um movimento de repetição, enquanto Iroh explica que um dominador de Água lida com o fluxo de energia (o movimento que eles realizavam representa esse fluxo) e faz que sua defesa vire ataque, virando a energia de seu oponente contra ele. Iroh usou esse mesmo princípio para desenvolver sua técnica de redirecionar raios: se ele deixar a energia do corpo fluir, o relâmpago vai seguir essa energia, de forma que o dobrador precisa criar, então, uma trajetória para esse raio seguir. Essa trajetória começa das pontas dos dedos, passando pelo braço e indo até o ombro, descendo para o estômago, que é a fonte de energia do corpo.

Então, do estômago, o raio deve ser direcionado para cima e para fora pelo outro braço. Se, no desvio do estômago, o raio passar pelo coração, o dano causado pode ser fatal.

Enquanto explica o funcionamento da técnica, Iroh também realiza o movimento, esticando os dois braços para a direita com os dedos apontando para cima (Figura 11 *frame 1*), deslizando o braço esquerdo até a barriga, enquanto mantém o braço direito para cima (Figura 11 *frame 2*) e, depois, esticando o braço esquerdo para a esquerda e mantendo os dedos apontados para cima (Figura 11 *frame 3*). Zuko começa a repetir o movimento para praticar, enquanto a câmera se afasta e mostra os dois repetindo diversas vezes esses movimentos com os braços.

Figura 11 — Iroh e Zuko praticam juntos o movimento de redirecionar um raio [E09T02, 00:18:00 – 00:20:00]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

No episódio *O Dia do Sol Negro: Parte Dois*, da terceira temporada da série, encontra-se a segunda cena que fecha o par de cenas do primeiro subcapítulo de análise. Após

uma grande batalha contra o Avatar, no final da segunda temporada da série, Zuko aceita a oportunidade que Azula oferece a ele de voltar para a Nação do Fogo totalmente redimido. Aceitando essa oferta, Zuko vira as costas para seu tio, que acaba sendo capturado e preso como traidor pela Nação do Fogo. Zuko volta para o palácio real para viver de novo como príncipe, mas não consegue se acostumar com sua volta para casa e começa a sentir que a situação que ele está vivendo naquele momento não representa quem ele realmente é. Com a notícia de que o Avatar planeja um ataque à Nação do Fogo, Zuko vê a oportunidade de fazer uma nova escolha para definir seu destino, dessa vez ao lado do Avatar.

Com a ocorrência de um eclipse solar, Aang e seus amigos realizam um ataque à capital da Nação do Fogo para conseguir enfrentar e derrotar o Senhor do Fogo Ozai. Durante o eclipse solar, os dominadores de Fogo perdem seus poderes, o que motiva a data escolhida para o ataque. Azula sabia dessa invasão e pôde avisar seu pai, Ozai, que tomou as providências para eles se manterem seguros durante o ataque, escondendo-se num *bunker* subterrâneo durante o eclipse. Azula espera a chegada do Avatar no salão principal do *bunker* para o enfrentar, enquanto Ozai fica escondido num espaço menor para não chamar a atenção.

Zuko, empunhando duas espadas, usa o momento do eclipse solar para enfrentar Ozai, que não poderá atacá-lo com sua dobra de Fogo, já que está sob efeito do eclipse. A cena começa com Zuko e Ozai sozinhos numa sala do *bunker* subterrâneo, quando Zuko revela que o seu desejo de aceitação por Ozai era apenas uma tentativa de agradá-lo, e reconhece toda a dor e sofrimento que Ozai causou nele. Zuko conta que seu tempo exilado da Nação do Fogo e, depois, refugiado no Reino da Terra, ensinou-o todo o mal que a guerra causou e como é a imagem da Nação do Fogo na visão das pessoas que mais sofreram com essa guerra.

Zuko anuncia para seu pai que, após libertar Iroh da prisão e pedir perdão por ter traído o próprio tio, vai se unir ao Avatar e irá ajudar Aang a derrotar o Senhor do Fogo. Ozai pergunta por que Zuko vai esperar e não vai atacá-lo agora que ele está indefeso, e Zuko responde que ele conhece o próprio destino, e que derrotar Ozai é o destino do Avatar.

Zuko despede-se, mas Ozai começa a distrair Zuko para o tempo passar e o eclipse terminar, dando a chance de Ozai atacar Zuko com dobra de Fogo. No momento em que Ozai sente ter sua dominação de volta, o plano da câmera se abre e podemos ver ele disparar em Zuko raios de cor branca-azulada que iluminam todo o ambiente (Figura 12 *frame* 1). No mesmo instante, Zuko redireciona os raios de volta a Ozai, e o plano da câmera se fecha, mostrando Zuko realizando o mesmo movimento que aprendeu com seu tio, na primeira cena analisada (Figura 12 *frames* 2 e 3). Ozai é atingido pelos raios e acaba sendo lançado contra a

parede após uma explosão ser gerada quando os raios o atingiram, enquanto Zuko usa essa explosão para poder escapar. Quando Ozai se levanta, Zuko já foi embora.

Figura 12 — Ozai lança um raio em Zuko, que o redireciona de volta para Ozai [E11T03, 00:16:00 – 00:16:45]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

4.2.2 Análise das cenas

No episódio *Trabalho Amargo*, percebe-se que a dobra de Fogo é uma parte do *ethos* de Zuko, assim como sua personalidade; seu jeito próprio de ser. Já o *oikos* é o ambiente que está à volta de Zuko, incluindo todos os elementos que fazem parte desse ambiente, como Iroh, que, nessa perspectiva, faz parte do *oikos*. Foi visto na revisão literária de Stengers (2018) que um ser pode ser lido na dupla perspectiva de ser-*ethos*, em que o *ethos* do ser interage com o ambiente, e ser-*oikos*, em que o ser se torna parte do *oikos* de outros seres. Sendo assim, Iroh desempenha o papel de Iroh-*oikos*, fazendo parte do ambiente de Zuko.

Ethos e *oikos* estão sempre em relação, nunca estando isolados no mundo (STENGERS, 2018). Por mais que sejam inseparáveis, segundo Stengers (2018), a distinção feita na análise será para fins didáticos, mas será sempre observada na relação de uma com a outra.

Na primeira cena, Iroh mostra-se como uma parte do *oikos*, que faz uma proposição de mudança ao *ethos* de Zuko, oferecendo a ele uma oportunidade de se atualizar, aprendendo uma nova técnica de dominação de Fogo. Como Zuko vê seu tio como uma figura sábia e que já fez parte de seu treinamento de dobra de Fogo (isso pode ser visto quando ele fala: “vamos continuar seu treinamento”), ele se permite aprender essa nova técnica, que é o redirecionamento de raios (DIMARTINO; KONIETZKO, *Avatar: a lenda de Aang*, 2005-2008, temp. 2 ep. 9). Isso mostra que Iroh já foi uma parte do *oikos* que teve importância na atualização do *ethos* de Zuko no passado, e vai ser de novo naquele momento. Essa retomada no treinamento de Zuko caracteriza também o desenrolar gradual da personagem dentro da trama narrativa em forma de capítulos de *Avatar*. Antes, o treinamento de Zuko era focado em ter a melhor habilidade de combate para enfrentar Aang, enquanto, no momento da cena, o que motiva à retomada do treinamento não envolve o Avatar, mas sim a necessidade de se proteger de Azula, dada a atual situação de Zuko e Iroh como inimigos da Nação do Fogo. Isso também é visto na mudança visual das personagens, que no passado se vestiam com roupas militares vermelhas da Nação do Fogo e, na cena analisada, estão trajados com roupas verdes do Reino da Terra e com cortes de cabelo diferentes para se disfarçarem como refugiados.

No momento do treinamento, Iroh explica as características de cada elemento e do povo de cada nação e, fazendo isso, ele acaba descrevendo o *ethos* dos elementos e dos povos. Quando ele diz que, por exemplo, a Água é o elemento da mudança e o povo da Tribo da Água é adaptável, ele lista características que fazem parte do *ethos* desse elemento e que, independente do contexto em que esteja (*oikos*), sempre fará parte de seu *ethos*. Zuko ter um estranhamento com o ambiente de saberes que Iroh proporciona para ele mostra que, naquele momento, Zuko se encontra num *oikos* novo que não é familiar a ele. Porém, o fato de Zuko se mostrar disposto a aprender os ensinamentos do tio mostra a capacidade dele de atualizar seu *ethos* (a dobra de Fogo e seus princípios que foram ensinados dentro do contexto da Nação do Fogo) perante as proposições feitas pelo *oikos* em que ele estava (o ambiente de saberes criado por Iroh).

A técnica de redirecionar raios foi criada por Iroh. Ela é baseada na característica de dobra de Água de sentir fluxos de energia, que ele incorporou na sua dobra de Fogo e que

permitiu ele redirecionar o raio, guiando a energia do raio através de seu corpo. O fluxo de energia acaba sendo representado na cena pelo movimento que Iroh faz com os braços para representar o fluxo indo das pontas dos dedos de um lado do corpo (onde seria recebido o raio) (Figura 13 *frames* 1 e 2), passando pela barriga (Figura 13 *frame* 3) e indo em direção às pontas dos dedos do outro lado do corpo, onde o raio redirecionado sairia (Figura 13 *frame* 4).

Figura 13 — Iroh faz o movimento de redirecionar um raio [E09T02, 00:18:00 – 00:20:00]

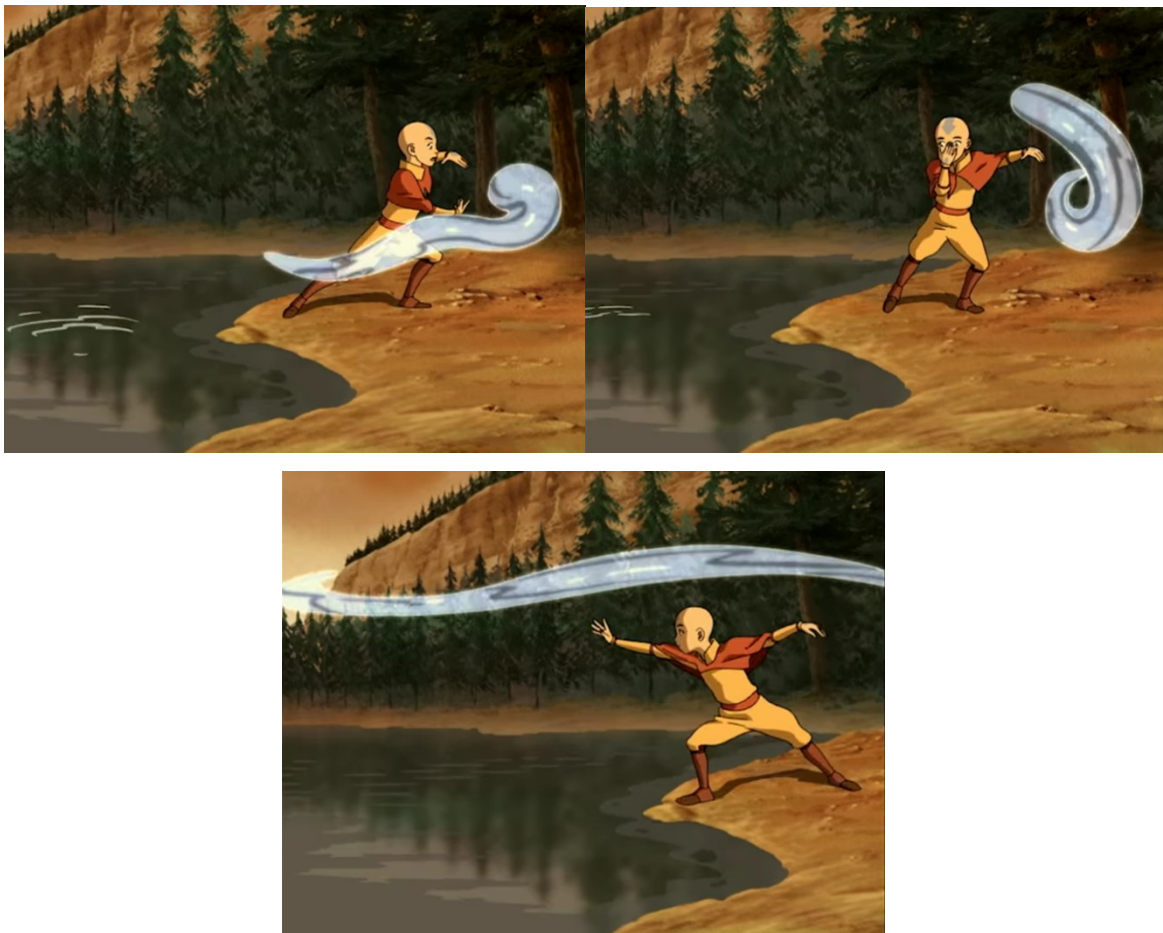


Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Iroh usou uma característica do *ethos* da dobra de Água (sentir fluxos de energia) para atualizar o seu *ethos* de dobra de Fogo (usar a energia para criar raios) frente à necessidade proposta pelo seu *oikos* (a possibilidade de ser atingido por um raio). Zuko segue o mesmo caminho quando busca aprender a redirecionar um raio, pois vê a necessidade de se proteger da ameaça de raios lançados por Azula e então aprende uma habilidade nova que agora faz parte de seu *ethos*.

O fato dessa técnica existir mostra que as dobras elementais podem influenciar a mudança do *ethos* da dobra de um elemento diferente. Mesmo que a dobra de Água não faça parte do *ethos* de Zuko, ela teve um papel na mudança do *ethos* da personagem. A característica da dobra de Água oferecida pelo *oikos* criado por Iroh foi traduzida para a dobra de Fogo de Zuko. Essa característica fica evidente, visualmente, no movimento que Zuko faz para realizar a técnica de redirecionar raios, que tem a mesma fluidez usada nos movimentos de dobra de Água. Essa fluidez é representada por movimentos mais contínuos, que se alternam entre mais rápidos e mais lentos (Figura 14).

Figura 14 — Aang dobrando a Água [E09T01, 00:12:50 – 00:12:57]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Também fica evidente, na linguagem corporal de Zuko, a abordagem de se defender primeiro ao invés de atacar quando se está frente a uma ameaça (como na cena do confronto com Ozai), diferente de sua antiga abordagem, mais agressiva, de focar mais em seu ataque. Em situações de batalha ao longo da série, quando Zuko se via frente a um oponente, seu

comportamento era sempre de atacar da forma mais intensa possível com disparos de Fogo (Figura 15 *frame 1*), visando à vitória, mas nem sempre se preocupando em se defender antes para se proteger, seja usando bloqueios de Fogo (Figura 15 *frame 2*) ou parando para analisar a luta e realizar ataques mais efetivos e não necessariamente mais intensos.

Figura 15 — Zuko atacando com dobra de Fogo (esquerda), e defendendo-se do Fogo azul de Azula (direita) [E13T01, 00:21:33 – E15T03, 00:18:00]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Essa mesma sabedoria que alterou o *ethos* de Zuko também faz parte da mudança do personagem na narrativa que, no episódio *O Dia do Sol Negro: Parte Dois*, usa a técnica de redirecionar raios para enfrentar seu pai. A segunda cena analisada torna-se um momento-chave na transformação de Zuko, pois é visto que ele percebe que seu dever não é seguir ao lado de seu pai nessa guerra, mas se aliar ao Avatar para derrotar Ozai, pôr um fim nesse conflito e trazer o equilíbrio de volta para o mundo.

Nessa cena, Zuko transforma-se, desprendendo-se do desesperado desejo de aceitação paterna quando ele enfrenta seu pai, Ozai, e admite como todos os traumas causados pelo pai o afetaram, reconhecendo que sua jornada no exílio (na primeira temporada da série) e, depois, sendo perseguido por Azula (na segunda temporada da série), mostraram a ele toda a destruição e sofrimento que a guerra causou e como a imagem grandiosa da Nação do Fogo que foi ensinada a ele era uma mentira. A imagem de Zuko deixa clara a confiança da personagem em sua escolha, posicionando-se de maneira firme, olhando diretamente para Ozai, enquanto fala confiante que conhece o próprio destino. Do momento que Zuko anuncia qual é seu destino até o momento em que se despede de Ozai, a câmera altera-se do plano padrão para o plano em *contra-plongée*, que mostra Zuko como uma figura de superioridade

após o desdenho de Ozai pela decisão de Zuko (Figura 16), diferente de momentos do passado de Zuko em que a câmera sempre mostrava Zuko num plano inferior a Ozai.

Figura 16 — Plano em contra-*plongée* de Zuko [E11T03, 00:18:00 – 00:20:00]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Nesse momento em que Zuko reconhece seus erros do passado, ele sabe que ele causou mal a outras pessoas, mas ele também se mostra disposto a mudar e seguir um novo caminho quando fala que a Nação do Fogo criou uma era de medo no mundo e que, para salvar esse, é necessário substituir esse medo por uma era de paz. Aqui, temos uma mudança no *ethos* de Zuko não em relação à sua dobra, mas em relação a quem ele é, cada vez diminuindo mais a ambiguidade moral que Zuko sentia entre o que era certo e errado, dúvida que foi expressa numa fala da personagem em uma cena que acontece num episódio anterior à montagem de cenas analisadas.

A partir de Silva (2015), percebemos que os personagens do drama seriado contemporâneo são multifacetados, sendo objetos de transformações de seu *ethos* com o andar da narrativa e que abrigam ambiguidades morais. Percebe-se que o *ethos* de Zuko se transforma com o andar da narrativa, mas também que ele vai perdendo seu lado multifacetado à medida que sua ambiguidade moral diminui. A moral de Zuko vai se

encaminhando para uma moralidade de bem e mal quando ele reconhece que os caminhos que ele pode seguir são o caminho do bem, ao lado do Avatar, ou o caminho do mal, ao lado de Ozai, o que gera um distanciamento da fala de Silva (2015) quando Zuko escolhe um lado.

Diferente da mudança no *ethos* de Zuko, que aconteceu na cena analisada do episódio *O Dia do Sol Negro: Parte Dois*, a mudança etológica que ocorre no episódio *Trabalho Amargo*, tem relação com a sua dobra de Fogo. Quando Ozai distrai Zuko para o atacar com um raio e Zuko redireciona esse raio de volta, é a primeira vez em que ele realiza o movimento de redirecionar um raio desde o momento de aprendizado com Iroh. A transformação de seu *ethos* naquele momento do passado permitiu que Zuko pudesse sair vivo nessa nova transformação etológica da personagem na narrativa. Essa primeira transformação etológica de Zuko é uma transformação psicológica, mas parcial para seu *ethos* como um todo, sendo a base que permite Zuko chegar à sua segunda transformação no *ethos*, que é maior em escopo. Essa mudança do objetivo de Zuko leva à segunda montagem de cenas analisadas, quando Zuko se encontra ao lado do Avatar e passa por outra grande transformação.

4.3 O Fogo transformado pelo próprio Fogo

4.3.1 Descrição das cenas

Após iniciar seu caminho para a redenção ao lado de Aang e seus amigos, no episódio *Os Mestres da Dominação de Fogo*, Zuko depara-se com uma mudança na sua dobra de Fogo, agora que passou para o lado do Avatar. Essa mudança compõe o segundo par de cenas que serão analisadas.

Após Zuko enfrentar seu pai, ele segue o Avatar em fuga até o Templo de Ar do Oeste, onde Zuko se apresenta para o Avatar e seus amigos e pede para poder participar do grupo. Após muito relutar, o grupo aceita o pedido de Zuko, que começa a fazer parte da “equipe Avatar” (nome que Sokka deu para o grupo).

Zuko começa o treinamento de dobra de Fogo com Aang, mas percebe que sua dobra de Fogo está muito fraca, com ele produzindo poucas chamas a cada disparo que realizava. Os disparos que antes resultavam em grandes labaredas, agora geram pequenas flamas, mesmo realizando os movimentos de dobra de Fogo como ele sempre fez. Sem entender muito bem o que aconteceu, Zuko sugere que isso pode ter ocorrido por ele ter se aliado ao Avatar. Quando

Aang fala que pode ser pela dominação de Fogo ser motivada pela raiva, Zuko responde que mesmo que Aang esteja certo, ele não quer mais se apoiar no ódio e na raiva para dominar o Fogo, e que quer aprender a tirar sua dominação de Fogo de uma fonte diferente.

Zuko e Aang vão para as ruínas de uma civilização antiga da Nação do Fogo, em busca de conhecimento sobre a forma original de dobra de Fogo. Posteriormente, é citado que essa civilização é chamada de Guerreiros do Sol. Chegando nas ruínas, Aang e Zuko exploram o lugar e acabam aprendendo, imitando uma sequência de estátuas que eles acham, uma sequência de movimentos de dobra de Fogo, chamada de *O Dragão Dançante*.

A cena analisada começa com Aang e Zuko presos numa armadilha antiga nas ruínas. Depois de algumas horas, eles são retirados dessa armadilha pelos Guerreiros do Sol, que eram pessoas trajadas em roupas semelhantes a vestimentas de povos nativos da América pré-colombiana. Zuko apresenta-se, dizendo que ele e Aang vieram buscar os conhecimentos sobre os meios originais da dobra de Fogo. Nesse momento, Zuko fala que o povo dele distorceu os meios da dobra de Fogo, para essa ser movida a raiva e ódio, mas que, agora, ele quer aprender o jeito certo e original de se dobrar o Fogo. O líder dos Guerreiros responde que, se eles quiserem aprender os meios do Sol, eles devem aprender com dois mestres de dominação do Fogo. Quando Aang e Zuko se apresentarem para esses mestres, esses examinarão suas almas e seus ancestrais, e se esses mestres julgarem os dois valorosos, eles os ensinarão sobre os princípios da dobra de Fogo. Caso o julgamento seja negativo, Aang e Zuko serão destruídos no ato.

Para a preparação do encontro de Aang e Zuko com os mestres, o chefe dos Guerreiros do Sol apresenta a Chama Eterna, o primeiro Fogo que foi dado aos humanos pelos dragões e que é mantido aceso por milhares de anos. O chefe pega um pouco desse Fogo para entregar para Aang e Zuko, e explica que essa entrega ilustra a essência da filosofia de dobra dos Guerreiros do Sol, que preza pelo equilíbrio, mantendo o calor da chama constante e visando a evitar que ela fique muito fraca e apague, ou que fique muito intensa e o dominador perca o controle dessa. Nesse momento, Aang fala que sente o Fogo como um coração batendo, e o chefe diz que o Fogo é vida, e não apenas destruição.

Ainda no episódio *Os Mestres da Dominação de Fogo*, a segunda cena analisada começa com Aang e Zuko começando sua apresentação para os mestres da dominação de Fogo no topo de uma escadaria com o pôr do sol ao fundo. Quando os mestres aparecem, eles revelam-se dois dragões, um azul e um vermelho, que saem voando de cavernas. Enquanto os dragões ficam voando, Aang e Zuko começam a realizar os movimentos do *Dragão*

Dançante, e os dragões sincronizam seu voo com os movimentos até a dupla de protagonistas terminar a sequência (Figura 17 *frames* 1 e 2).

Figura 17 — Aang e Zuko apresentam-se para os mestres [Ep. 13 T. 03, 00:18:00 - 00:23:09]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Os dragões, então, pousam e começam o julgamento. Para isso, eles formam uma espiral de Fogo de diversas cores que envolve Aang e Zuko (Figura 18 *frames* 1 e 2). Impressionado, Zuko olha para o Fogo enquanto fala: “eu compreendo” (DIMARTINO; KONIETZKO, *Avatar: a lenda de Aang*, 2005-2008, temp. 3 ep. 13).

Figura 18 — Os mestres julgam Aang e Zuko [Ep. 13 T. 03, 00:18:00 - 00:23:09]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Após o julgamento, Aang e Zuko vão em direção ao chefe dos Guerreiros do Sol, que os explica que os dragões os julgaram valorosos e lhes deram visões do significado da

dominação de Fogo. Aang percebe que a dobra de Fogo é energia e vida. Já Zuko entende que sua dominação de Fogo estava fraca pois, por muitos anos, a sua motivação e seu propósito eram caçar o Avatar, de forma que, quando ele se uniu a Aang, acabou perdendo o contato com o próprio Fogo interior. Dessa maneira, agora ele reconhece que sua nova motivação é ajudar Aang a derrotar Ozai e a restaurar o equilíbrio do mundo. Após essa fala, Zuko tenta e consegue realizar um disparo intenso de Fogo, seguido por Aang, fazendo o mesmo.

4.3.2 Análise das cenas

O segundo par de cenas acontece logo após o momento-chave em que o *ethos* de Zuko é alterado, em parte, no nível de sua dominação e no nível de seu novo propósito de vida. É justamente essa virada que causa um conflito no *ethos* de Zuko com sua dobra de Fogo, quando ele perde o propósito que fazia seu Fogo interno manter-se aceso. É nesse propósito da dobra de Fogo de Zuko que está a parte que faltava ser alterada em seu *ethos* para que esse *ethos* possa ser transformado completamente, tanto no aspecto de dobra, quando no aspecto psicológico.

A perda desse propósito de dobra de Fogo mostra-se evidente quando Zuko tenta realizar um disparo de Fogo, mas é produzida muita pouca chama. A imagem mostra Zuko confiante de sua habilidade e em posição para realizar a dobra, que não gera a mesma intensidade de Fogo (Figura 19 *frame* 1), sendo comparado com o Zuko transformado, que, no final da segunda montagem de cenas, realiza o mesmo movimento, mas produz uma maior quantidade de chamas (Figura 19 *frame* 2).

Figura 19 — Comparação de Zuko com a dobra de Fogo fraca (esquerda) e forte (direita)

[E13T03, 00:02:10 – E13T03, 00:22:40]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

Zuko fala que sua dominação de Fogo foi moldada a partir dos princípios que a Nação do Fogo usou para ensinar sua população a como lidar com a dobra de Fogo. Dessa forma, a raiva e o ódio a alguma coisa eram os combustíveis que davam força para a produção de Fogo, como quando Zuko depositava seu ódio no Avatar. Esse ódio pode ser visto em Zuko na primeira temporada da série, quando treinava a dobra de Fogo focado em capturar o Avatar (Figura 20). Em contrapartida, o *ethos* da dobra de Fogo dos Guerreiros do Sol tem o Fogo como uma representação de energia e vida, como foi dito pelo chefe dos Guerreiros na primeira montagem de cenas analisada.

Figura 20 — Zuko atacando com dobra de Fogo [E01T01, 00:15:39]



Fonte: *Avatar: a lenda de Aang* (2005 - 2008)

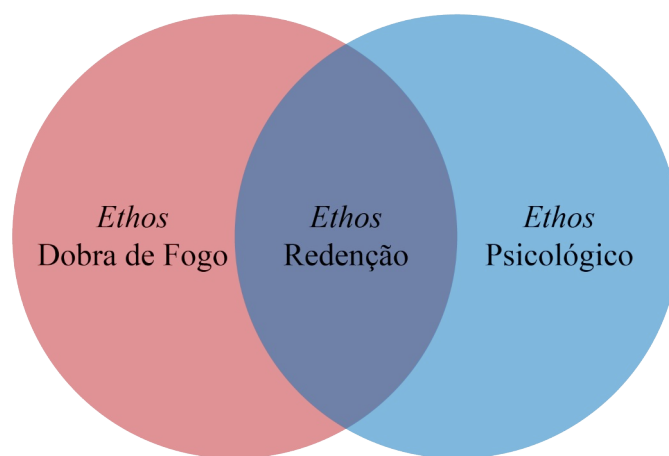
Um ser com o *ethos* da dobra de Fogo pode, então, existir de diferentes formas de acordo com o *oikos* em que está inserido. O *oikos* da Nação do Fogo proporciona um *ethos* do Fogo baseado em raiva e ódio, enquanto o *oikos* dos Guerreiros do Sol proporciona o *ethos* baseado em energia e vida. Quando o chefe dos Guerreiros do Sol fala que o princípio da dobra de Fogo desse *oikos* preza por equilíbrio e harmonia, mantendo a chama nem muito fraca e nem muito forte, isso gera um contraste com o *oikos* da Nação do Fogo que, visto num contexto de guerra e na forma como Zuko usava sua dobra de Fogo em combate, preza por sempre realizar o ataque mais forte e intenso para derrotar seu inimigo. Quando Zuko decide buscar conhecimento na civilização dos Guerreiros do Sol, ele busca conhecimento de dobra de Fogo num *oikos* diferente, o que leva o Fogo a fazer uma tradução do próprio Fogo para atualizar o seu *ethos*.

Essa mudança no *ethos* de dobra do Fogo de Zuko se une à mudança psicológica que ocorreu no *ethos* dele, analisada na primeira montagem de cenas, e isso conclui a virada da personagem em direção à sua redenção na narrativa. No primeiro momento em que Zuko enfrentou Ozai e se aliou ao Avatar, foi gerada a mudança de perspectiva da personagem em como Zuko enxerga sua honra e seu papel no mundo, mas essa mudança, até o segundo momento em que Zuko aprende com os dragões e os Guerreiros do Sol, não tinha alterado o

aspecto do *ethos* de Zuko em como ele enxerga sua dobra de Fogo. Quando ele recebe dos dragões o conhecimento original de dobra de Fogo, aprende com os Guerreiros do Sol o princípio de harmonia com o Fogo e reconhece que ajudar o Avatar a reestabelecer o equilíbrio do mundo é, de fato, seu novo propósito, o *ethos* da personagem Zuko é completamente atualizado, tendo a motivação pessoal e a dobra de Fogo chegado a uma harmonia, afirmando que agora, definitivamente, Zuko se livrou de suas ambiguidades morais e encontrou seu lugar na série, que é ao lado de Aang e seus amigos, lutando para combater o mal do qual ele uma vez já fez parte. A partir disso, os diagramas apresentados a seguir ilustram os tipos de transformação do *ethos* de Zuko nas montagens de cenas analisadas (Figura 21) e o sentido dessas transformações (Figura 22).

Figura 21 — Diagrama dos tipos de transformação etológica de Zuko

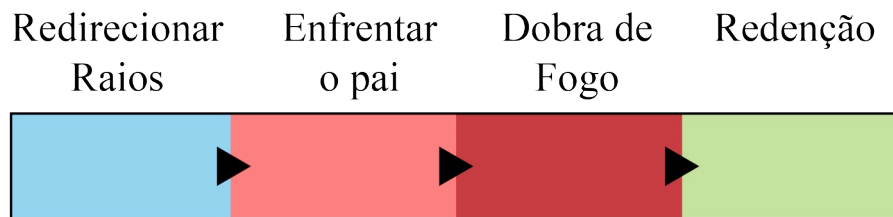
Diagrama dos tipos de transformação etológica de Zuko



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 22 — Diagrama do sentido da transformação etológica de Zuko

Sentido da transformação etológica de Zuko



Fonte: Elaborado pelo autor

Quando Zuko aprende os princípios originais da dominação de Fogo e, assim, reconhece sua nova motivação para dobrar, visando a usar sua dobra para ajudar o Avatar a trazer a paz para o mundo, ele alinha as ambições do seu *ethos* de dobra de Fogo com seu novo propósito de vida. Isso gera uma harmonia nos dois aspectos do *ethos*, eliminando qualquer ambiguidade moral que Zuko possa ter por estar lutando ao lado do Avatar, fazendo a personagem finalmente chegar em seu momento de redenção. Com a diminuição gradual da ambiguidade moral de Zuko, pôde-se perceber que a transformação da personagem se deu em sentido de uma narrativa que observa o mundo dividido em bem e mal. A dúvida que Zuko tinha quanto à sua moral acabou numa bifurcação de dois caminhos diferentes: o do bem, salvando o mundo ao lado dos protagonistas, e o do mal, ao lado dos vilões que destruíram o mundo, perdendo o lado multifacetado de Zuko.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo mais geral, as ideias iniciais para essa pesquisa se iniciaram com o desejo de ver a narrativa da personagem Zuko de forma mais analítica. Em um primeiro momento, o foco desse trabalho se voltava exclusivamente para uma análise da narrativa, tentando buscar quais momentos fizeram com a redenção de Zuko pudesse acontecer, mas, por fim, o foco do trabalho se firmou em analisar a narrativa e os aspectos eto-ecológicos de Zuko que transformaram a narrativa da personagem em direção à sua redenção. O aprofundamento na bibliografia e nos trabalhos sobre teorias narrativas e relação humano-natureza foram os principais fatores que auxiliaram no desenvolvimento desse trabalho.

A relação humano-natureza de Stengers (2015), assim como a proposição cosmopolítica, também de Stengers (2018), trouxeram uma visão de como o ambiente que a personagem está inserida influencia em quem ela é e como age. Essa influência permitiu que, atrelado à narrativa, pudesse ser identificado o aspecto da dobra elemental da personagem que pôde ser analisado nos episódios de *Avatar: a lenda de Aang*. Assim, o problema de pesquisa ficou definido em: como o ambiente e a dobra de Fogo de Zuko transformam a narrativa de redenção da personagem na série animada *Avatar: a lenda de Aang*?

O momento de definir quais episódios e cenas apresentavam características relevantes para a resposta do problema da pesquisa se mostrou desafiador, dada a grande quantidade de material disponível para a análise, espalhado em aproximadamente vinte e quatro horas de série. Os critérios definidos para a seleção das cenas foram de grande ajuda, separando, primeiro, os episódios em que Zuko aparece e, segundo, ver nesses episódios se sua dobra de Fogo e o ambiente afetam de alguma forma a narrativa da personagem. Com esses critérios, foram selecionadas cenas que apresentam uma construção gradativa da redenção de Zuko em que a dobra de Fogo teve um papel de importância.

Durante a seleção de episódios de cenas, a partir das bibliografias estudadas, foi possível perceber possibilidades para pesquisas futuras a respeito do próprio Zuko, além de outras personagens da série. Uma dessas possibilidades seria de comparar a representação da perda da infância num contexto de guerra na série com a situação de crianças refugiadas nos diversos conflitos políticos que acontecem no mundo. Também seria possível fazer um trabalho futuro em que a perspectiva eto-ecológica analisaria os fatores que fizeram a irmã de Zuko, Azula, ter o declínio que teve durante a série, sendo levada à loucura por sua sede de poder.

A perspectiva eto-ecológica, também, trouxe uma outra possibilidade de estudo para pesquisas futuras, alternando a visão para uma perspectiva em que o Fogo (o elemento) possui um *ethos* e os dobradores são o *oikos* desse elemento; Não são as pessoas que manipulariam os elementos, mas, sim, o contrário. A fala de Iroh, no episódio *Trabalho Amargo*, “o Fogo é o elemento do poder, o povo da Nação do Fogo possui desejo, determinação e energia para conquistar seus objetivos”, é um exemplo de como o Fogo molda e interage com as pessoas, assim como é o caso dos Guerreiros do Sol, que baseiam sua relação com o Fogo com base no simbolismo de energia e vida que faz parte do *ethos* desse elemento. Essa perspectiva também vale para todos os outros 3 elementos presentes na série, visto que todos os elementos possuem suas próprias simbologias e relações com os seres do mundo de Avatar.

O segundo capítulo desse trabalho inicia com um resgate de teorias narrativas clássicas, seriadas contemporâneas e animadas. Cada um desses três aspectos ganhou um item nesse capítulo, sendo o primeiro como base clássica, com as ideias de Aristóteles (2008) e Barthes (2008), para seguir para teorias sobre narrativas seriadas contemporâneas, com Silva (2015) e Mitell (2012). Com Costa (2021) e Lamarre (2009), a animação e a personagem de animação fecharam o capítulo.

O terceiro capítulo apresentou a relação humano-natureza, e trouxe a perspectiva eto-ecológica de Stengers (2018), que explica a existência do *ethos*, o modo de um ser se comportar, e o *oikos*, o ambiente desse ser. Essa perspectiva tornou-se um ponto-chave no trabalho, que permitiu a definição do eixo de análise e a escolha dos critérios para seleção de cenas analisadas. Além da perspectiva eto-ecológica, o capítulo abordou a relação de como existir e compor com a natureza com os trabalhos de Stengers (2015) e Costa e Veiga (2021).

Com um contato maior com os momentos em que Zuko está realizando uma dobra de Fogo, percebe-se a importância do movimento para o desenvolvimento da dobra e a percepção que o espectador tem da personagem. Costa (2015) menciona como o movimento é importante para a animação e que esse movimento precisa parecer natural para se entender o que a personagem faz e pensa. Isso fica evidente em cenas de luta que apresentam uma completa gama de movimentos que a personagem precisa realizar para dobrar o elemento, tendo momentos de antecipação, antes de começar a dobra, como uma puxada de ar na respiração, ou momentos de ação e reação, como um disparo de Fogo tão forte que pode empurrar o dobrador que o realiza. Esses pequenos movimentos ajudam o espectador a se situar no ambiente da série e entender, por exemplo, que o disparo de Fogo realizado por Zuko foi tão forte que chegou a empurrá-lo para trás.

A análise permitiu ver a forma gradual como a redenção de Zuko foi construída, explorando seu *ethos* em partes, primeiro com o aprendizado de redirecionar raios, que levou à alteração da parte psicológica do *ethos* de Zuko, reconhecendo seu papel de ajudar o Avatar a restaurar o equilíbrio do mundo. E essa alteração psicológica levou o *ethos* de Zuko a um conflito interno que afetou a parte de dobra de Fogo do *ethos* da personagem. Com a perda do propósito antigo de Zuko, sua dobra enfraquecida precisou de uma nova motivação. Buscando essa nova motivação com os Guerreiros do Sol, Zuko nivela seus propósitos tanto de vida quanto de dobra, gerando um equilíbrio em seu *ethos*, que leva Zuko para uma redenção completa em relação a como ele se vê no mundo e como ele interage com a natureza (sua dobra de Fogo).

Outra reflexão trazida pelas análises foi de que o caminho de redenção que a personagem trilhou levou a narrativa para uma divisão polarizada de bem e mal. O aspecto multifacetado de que Silva (2015) fala das personagens do drama seriado contemporâneo foi se perdendo em Zuko à medida que, gradualmente, a ambiguidade moral da personagem diminuía. O fim da redenção de Zuko se aproxima, ainda que de forma muito sutil, à visão aristotélica dualista de bem e mal (ARISTÓTELES, 2008). Mesmo que Aristóteles (2008) não acreditasse na redenção de um personagem, a ideia de que uma tragédia, para ser perfeita, não deve seguir o personagem da infelicidade para a felicidade, mostra que a redenção de Zuko é um oposto à tragédia de Aristóteles (2008), sendo uma antitragédia.

As análises levam à conclusão de que a narrativa de redenção de Zuko foi transformada de forma gradual pelos ambientes a que Zuko foi exposto: o período refugiado no Reino da Terra, o ambiente de aprendizado que Iroh ofereceu a Zuko, o momento em que Zuko foi recebido de volta à Nação do Fogo, e o momento que Zuko vai às ruínas dos Guerreiros do Sol. Isso também ocorreu com sua dobra de Fogo, que permitiu a Zuko ver que existem formas diferentes de interagir com ele mesmo e com o mundo. A dobra também foi a questão-chave que possibilitou que a personagem completasse sua redenção. O sentido em que essa redenção se deu partiu de um Zuko multifacetado e ambíguo moralmente, para um Zuko visto numa perspectiva de mundo dualista, dividida entre bem e mal, em que a personagem escolhe o bem, ao lado dos outros protagonistas.

Esse trabalho fez que fosse possível este autor, em seus vinte e três anos de idade, dar uma resposta ao Lucas de apenas oito anos que sentava na frente da TV todos os dias para adentrar o mundo mágico de *Avatar: a lenda de Aang*. A dúvida de criança de como Zuko,

mesmo sendo do mal, acabou salvando o mundo ao lado do Avatar, pôde finalmente ser respondida.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, N. L.; ESPINDOLA, M. A. **Do Louco ao Herói Social: A Construção do Personagem Coringa no Filme “Joker” (2019)**. In: XLIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom, 44, 2021. Virtual, De 4 a 9 de Out. 2021. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/ij04/natalia-lima-amaral.pdf>. Acesso em 03 abr. 2022.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução: Ana Maria Valente. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008. 123 p. ISBN 978-972-31-1077-7. (Original publicado em torno de 335 a.C.).
- BARR, M. **Three Shows That Changed The Way Networks Think About Viewership**. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/merrillbarr/2013/11/04/three-shows-that-changed-the-way-networks-think-about-viewership/?sh=27dcfaf63cd2>. Acesso em: 12 jul. 2022.
- BARTHES, R. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In: BARTHES, R. et al. Análise estrutural da narrativa. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 19-62
- CLARK, N. **'Avatar: A Lenda de Aang' ainda é um dos melhores desenhos de todos os tempos**. Disponível em: <https://www.vice.com/pt/article/5943jz/avatar-a-lenda-de-aang-melhores-desenhos-de-todos-os-tempos>. Acesso em: 15 mar. 2023.
- COSTA, A. C.; VEIGA, A. B. E. O Acontecimento da Terra. **O que nos faz pensar [S.l.]**, v. 29, n. 48, p. 277-303, jun. 2021. ISSN 0104-6675. Disponível em: <http://www.oquenofazpensar.fil.puc-rio.br/index.php/oqnf/article/view/790>. Acesso em: 13 mar. 2023. doi: <https://doi.org/10.32334/oqnf.2021n48a790>.
- COSTA, L. J. **Seja o Steven que você quer ver no mundo: animação como materialidade para a produção de sentidos sobre masculinidades na série Steven Universe**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Universidade Federal do Paraná. Curitiba, p. 18-39. 2021. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1884/72227>. Acesso em: 13 mar. 2023.
- DIMARTINO, M. D.; KONIETZKO, B. **Everything you ever wanted to know about Avatar: The Last Airbender answered by the creators, Mike & Bryan!** Disponível em: <https://web.archive.org/web/20071217111256/http://www.nicksplat.com/Whatsup/200510/12000135.html>. Acesso em: 15 mar. 2023.
- DIMARTINO, M. D.; KONIETZKO, B.; SANTOS, J. D. **Avatar: The Last Airbender: The Art of the Animated Series**. 2ª ed. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2020.
- FARIA, P. S. **The journey of the villain in the Harry Potter series: an archetypal study of fantasy villains**. Dissertação (Mestrado em Letras) — Universidade Federal de Minas Gerais, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/ECAP-7LQEGY>. Acesso em: 13 mar. 2023.
- FLAMING JUNE. **Audience Questions and Answer Part 2 at the San Diego Comi-con 2006**. Wayback Machine, 14 abr. 2008. Disponível em:

[https://web.archive.org/web/20080414152845/http://flaming-june.org/videos/Audience Question & Answer Pt. 2.wmv](https://web.archive.org/web/20080414152845/http://flaming-june.org/videos/Audience%20Question%20&%20Answer%20Pt.%202.wmv). Acesso em: 15 abr. 2023.

HAMILTON, K. **Avatar: The Last Airbender Is One Of The Greatest TV Shows Of All Time**. Disponível em: <https://kotaku.com/avatar-the-last-airbender-is-one-of-the-greatest-tv-sh-1787285748>. Acesso em: 15 mar. 2023.

KONIETZKO, B.; DIMARTINO, M. D. **AVATAR: a Lenda de Aang**. Estados Unidos: Nickelodeon, 2005 - 2008. son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 01 mar. 2022.

LABONETE, R. **Avatar: The Last Airbender Was The Most Watched Animated Kids Show On Netflix In 2020**. Disponível em: <https://screenrant.com/avatar-last-airbender-netflix-viewers-2020-animated-show/>. Acesso em: 27 mar. 2022

LAMARRE, T. **The anime machine: A media theory of animation**. Minneapolis: University of Minesota Press, 2009.

MITTELL, J. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. MATRIZES, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 29-52, 2012. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v5i2p29-52. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38326>. Acesso em: 13 mar. 2023.

O DIA DO SOL NEGRO: PARTE DOIS. In: AVATAR: a Lenda de Aang. Criação de Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino. Direção de Joaquim Dos Santos. Estados Unidos: Nickelodeon, 2007. 24 min, son., color. Temporada 3, episódio 11. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 01 mar. 2022.

OS MESTRES DA DOMINAÇÃO DE FOGO. In: AVATAR: a Lenda de Aang. Criação de Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino. Direção de Giancarlo Volpe. Estados Unidos: Nickelodeon, 2007. 24 min, son., color. Temporada 3, episódio 13. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 01 mar. 2022.

O COMETA DE SOZIN, PARTE 2: OS VELHOS MESTRES. In: AVATAR: a Lenda de Aang. Criação de Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino. Direção de Giancarlo Volpe. Estados Unidos: Nickelodeon, 2007. 24 min, son., color. Temporada 3, episódio 19. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 01 mar. 2022.

PIRIPOLLI, M. S. **A química de Walter White: construção do anti-herói na narrativa de Breaking Bad**. Orientador: Rogério Ferrer Koff. 2015. 74 f. TCC (Graduação) — Curso de Comunicação Social - Produção Editorial, Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal de Santa Maria, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/13603> . Acesso em: 13 mar. 2023.

SILVA, M. V. B. **Origem do drama seriado contemporâneo**. MATRIZES, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 127-143, 2015. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v9i1p127-143. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100677>. Acesso em: 13 mar. 2023.

STENGERS, I. **A proposição cosmopolítica**. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros [S. l.], n. 69, p. 442-464, 2018. DOI: 10.11606/issn.2316-901X.v0i69p442-464. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/145663>. Acesso em: 13 mar. 2023.

STENGERS, I. **No Tempo das Catástrofes**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

TRABALHO AMARGO. In: AVATAR: a Lenda de Aang. Criação de Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino. Direção de Ethan Spaulding. Estados Unidos: Nickelodeon, 2006. 24 min, son., color. Temporada 2, episódio 09. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 01 mar. 2022.

VARGAS, A. S. **De vilão a mocinho: uma análise sobre a construção do personagem Félix, da telenovela “Amor à Vida”**. Orientador: Miriam de Souza Rossini. 2015. TCC (Graduação) — Curso de Comunicação Social - Habilitação Jornalismo, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/125952> Acesso em: 13 mar. 2023.