

**ENTRE O FATO, A MEMÓRIA E O
NARRADO: REFLEXÕES A PARTIR
DO DESENHO ANIMADO AVATAR:
A LENDA DE AANG**

**BETWEEN THE FACT, A MEMORY AND THE
NARRATED: REFLECTIONS TO THE
ANIMATED DRAWING AVATAR:
A LEGEND OF AANG**

BIANCA ZAENE RODRIGUES MOTA*

Resumo: Este artigo objetiva abordar o cinema de animação como possibilidade de fonte histórica. Para tanto, utiliza o desenho *Avatar: a lenda de Aang* (2005-2008), série animada estadunidense inspirada nos animes japoneses, como documento para a reflexão. O estudo se apoia em teóricos que criam instrumentos para análise das imagens animadas, reconhecem suas especificidades como produção humana e abordam o cinema como criador de discurso histórico. Os aspectos do enredo e construção da narrativa no episódio "O dia do Avatar" possibilitam interligações entre a memória individual de um grupo e o aspecto universal de determinado fato, pondo, assim, em destaque a própria escrita da História.

Palavras-chave: Desenho Animado; Memória; Escrita da História.

Abstract: This article aims to approach the animation cinema as a possibility of historical source. *Avatar: The Legend of Aang* (2005-2008), American animated series inspired by Japanese anime, as a document for reflection. The study is presented in theorists who create tools for analysis of animated images, recognize their specificities as human production and approach the cinema as the creator of historical discourse. The themes of the plot and the construction of the narrative in the episode "The day of the Avatar" allow the interdiction between the memory of a group and the universal aspect of fact, as well as highlighting the very writing of History.

Keywords: Animated Cartoon; Memory; Writing of History.

Artigo recebido em 26 de março de 2018 e aprovado para publicação em 9 maio de 2018.

* Licenciada em História pela Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (Uemasul).
(biancazaene@hotmail.com)

Introdução

Nas palavras do historiador Marc Ferro: «Assim como todo produto cultural, toda ação política, toda indústria, todo filme tem uma história que é História.»¹ A afirmação reflete uma preocupação dos movimentos historiográficos das últimas décadas: a inclusão de documentos mais subjetivos e artísticos para a pesquisa, já que tais fontes relacionadas a imagens foram outrora relegadas em função do privilégio do documento oficial escrito. Assim, considerando a indústria cinematográfica, o cinema de animação ou desenho animado é possivelmente o menos explorado ou considerado em estudos que pensam as produções artísticas como úteis ao saber histórico.

Por isso, o presente artigo propõe uma reflexão acerca do uso do desenho animado como fonte por meio da série animada *Avatar: a lenda de Aang*, considerando, em especial, a narrativa do episódio «O dia do Avatar» para pensar as percepções expressas no desenho acerca do passado, das questões entre memória e universalidade, que constituem narrativas *versus* discurso, além do exercício de refletir sobre o fazer historiográfico. Para tal, tece ponderações acerca da linguagem do desenho animado, os elementos da narrativa e do enredo, suas dimensões estéticas e representativas.

Cinema de animação: possibilidades como fonte histórica

A imagem captura a estática do momento exato ou guarda os movimentos sequenciados, é o registro do ocorrido e real cotidiano ou, no caso da imagem na ficção, cria e atua um roteiro a depender de quem a produz. A História pode ser um registro gráfico de dada época, o documento de um ocorrido, uma produção cultural de determinado período, um exemplar dos padrões estéticos de um momento.

A partir do século XIX tais imagens passaram a receber movimento, formar planos e sequências na arte cinematográfica. Arte que, segundo Marc Ferro, trouxe consigo uma escrita e abordagem sócio-histórica particular em sua linguagem, e à qual o autor atribui o papel de contra-análise da sociedade.² Porém, reconhecer a historicidade dessas imagens que agora se converteriam em movimento, dando origem ao cinema, é pensar também o desenvolvimento das técnicas artísticas e tecnológicas que acompanharam e possibilitaram seu surgimento.

¹ FERRO, Marc. Coordenadas para uma pesquisa. In: *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992, p.17.

² *Idem*. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: *Ibidem*, p.86.

Nesse sentido, para Jacques Rancière, o cinema faz parte da historicidade e da história do homem moderno, que a partir das inovações criou seu olho mecânico, a câmera, e possibilitou que os pensamentos fossem dessa forma transcritos.³ O cinema é assim, segundo o autor, a arte que, através do olho mecânico, expressa o que foi visto e pensado, dando existência física a isso. Essa perspectiva estética de constituição do cinema transcende o imaginável e o crível, não apenas representando a realidade na arte, mas dando forma a essa realidade. Por meio dessa perspectiva, com o filme, então, o espectador trafega por novos territórios de sensibilidade estética e visual⁴.

Por sua vez, o cinema de animação, efeito de movimento dado a imagens estáticas, mesmo tendo o surgimento ligado ao desenvolvimento do cinema, tem suas especificidades. Celbi Pegoraro⁵ defende que sua origem tenha inspiração nas caricaturas, charges e histórias em quadrinhos, sendo estes últimos uma influência especial sobre as animações, dentre as quais cita os precursores: Little Nemo de Winsor McCay, Krazy Kat de George Herriman, Mutt and Jeff de Harry ãBudö Fisher. Esse entrelaçamento entre os quadrinhos, cinema e desenhos animados é ainda perceptível em sucessos de produções da DC e Marvel. No entanto, ainda que haja diversos aspectos semelhantes, as animações se distinguem do cinema de *live action* por sua construção visual a partir da criatividade.

Enquanto o cinema usual aborda, em diversos níveis, situações, cenários e personagens interpretados por pessoas reais, o desenho, criado principalmente a partir da criatividade, não tem compromisso com a realidade, não usa a câmera para registrar os movimentos de uma realidade física.

É, assim, um gênero que se enquadra dentro das produções de entretenimento de massa, com alvo, em primeira instância, no público infantil, mas construindo, dessa forma, o imaginário de futuros adultos; apesar de primordialmente voltado para as crianças, atinge mais e mais outros públicos.⁶ Partindo dessa problemática, Andréa Vasconcellos aponta a escassez de estudos que utilizam as imagens animadas como

³ RANCIÈRE, Jacques. A historicidade do cinema. *Significação*, São Paulo, v. 44, n. 48, p. 253. jul-dez. 2017.

⁴ AVELINO, Yvone Dias; FLÓRIO, Marcelo. História Cultural: o cinema como representação da vida cotidiana e suas interpretações. *Projeto História*, São Paulo, n.48, p.7, Dez. 2013.

⁵ PEGORARO, Celbi Vagner Melo. O Cinema de Animação: Uma nova fronteira nos estudos da comunicação. *Revista ECO PÓS*. v. 15, n. 1 (2012): Mundo Imagem: Fotografia e Experiência.

⁶ FÉRRÉS, 1998, *apud* VASCONCELLOS, Andréa Colin. Desenho animado, uma fonte histórica. *Revista Encontros* ó ANO 13 ó Número 24 ó 2015, p.116.

fontes históricas ou as teorizem.⁷ Diante do quadro, recorre aos teóricos da utilização do cinema como fonte para, por meio dos parâmetros de análise que estes adotam, construir possibilidades metodológicas de estudo também para os desenhos animados.

Um ponto notável que insere a animação, assim como o cinema, em uma categoria passível de análise histórica é a ideia de que também nos desenhos a construção de contextos criados no interior dos filmes deve necessariamente aspirar verossimilhança, mesmo quando se trata de fazer filmes narrativos com fadas ou utilizando animais ou seres humanos caricaturados como personagens principais⁸.

Dessa forma, como aborda India Mara Martins, ainda que na animação o olho mecânico não capture as percepções de um ocorrido real ou ficcional e a inventividade esteja presente, toda a sua construção busca possibilitar ao espectador uma percepção e experiência visual de estética que corresponda dentro de sua criatividade a um realismo, a um efeito de realidade.⁹ Considerando, principalmente, os últimos avanços da computação gráfica e como essa inventividade técnica é utilizada também no cinema *live action*, se atesta que a criatividade visual não é particularidade dos desenhos. De igual forma, tomar como fonte a animação é reconhecer que a mesma consegue transpor para a tela o pensado em uma teia narrativa que traz ao espectador esse efeito da realidade sobre o universo ali criado.

Como teoriza Marcos Napolitano acerca de fontes audiovisuais: o enquadramento de uma cena, a edição de um filme, a cor/textura empregada na captação da imagem são fundamentais para que o filme ganhe sentido cultural, estético, ideológico e, conseqüentemente, sócio histórico.¹⁰ Como expressão audiovisual o desenho animado reflete também o tempo e contexto de sua produção, podendo sugerir referências a outras temporalidades históricas ou mesmo pretender representar características sociais e culturais.

Assim, os desenhos animados:

Mesmo sem atores reais, eles buscam sanar tensões cotidianas e mergulham o espectador em suas narrativas, tornando-se real durante a sua exibição. [...] as animações também transmitem valores, conflitos, formam referências, possuem traços do momento que foram produzidos e interagem com o

⁷ VASCONCELLOS. *Op. cit.*

⁸ MARTINS, India Mara. "Desejo de real e busca pelo Realismo". *Revista ECO PÓS*. v. 15, n. 3, p.52-57, (2012): Imaginando o real: novos realismos.

⁹ *Ibidem*, p.65.

¹⁰ NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org). *Fontes históricas*. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008, p.267.

imaginário de quem as assistiu. Por isso, podem e devem ser consideradas fontes históricas como as demais obras já há tanto tempo debatidas.¹¹

Dessa maneira, o cinema de animação tem potencial estético e representativo, como afirmam Leandro Guimarães e Monica Fantin, sendo óbvio lembrar que, mais que o filme em si, o importante é a relação que com ele estabelecemos através de mediações diversas¹². Em outras palavras é essencial a busca pelo que a realidade narrativa ali criada sugere, põe em foco e conecta temáticas internas a temáticas sociais.

Portanto, quanto ao desenho animado *Avatar: a lenda de Aang* (no original *Avatar: The Last Airbender*), cuja análise da narrativa está em foco neste artigo, trata-se de uma série animada estadunidense de aventura e fantasia produzida nos estúdios Nickelodeon e exibida entre 2005 e 2008. A série é composta de três temporadas, cada uma com 20 episódios de 22 a 24 minutos.

A animação narra a história que se passa em um universo fictício dividido em quatro nações: a dos Nômades do Ar, a das Tribos da Água, a Nação do Fogo e o Reino da Terra. Em cada uma das mencionadas nações homens e mulheres dominam seu elemento nativo, existindo ainda o avatar, o único capaz de dominar e dobrar todos os elementos, aquele que mantém o equilíbrio do universo já que é o espírito do mundo se manifestando em forma humana. O avatar segue um ciclo milenar, seu espírito reencarna como humano em outra nação assim que ele morre.¹³

Dessa forma, o desenho animado não apenas tem seus traços estéticos inspirados nos *animes* japoneses, como o cerne de sua história, as mitologias que a compõe são voltadas para a cultura oriental (especialmente do Japão, China e Índia). A começar pelo nome que dá título ao desenho, Avatar, percebe-se a influência mencionada já que, segundo a religião hindu, o termo originário do sânscrito se refere a uma divindade que encarna e se materializada em uma forma corpórea.¹⁴ Também os movimentos de domínio da terra, água, fogo e ar são inspirados nas artes marciais.

Quando o enredo de Avatar se inicia, a Nação do Fogo subjugou as demais, tendo promovido ainda o genocídio dos nômades do ar cem anos antes, porque esta seria a próxima nação em que o avatar reencarnaria. O mundo, durante esse período,

¹¹ VASCONCELLOS. *Op. cit.*, p.119.

¹² GUIMARÃES, Leandro Belinaso; FANTIN, Monica. O cinema e os filmes de animação em contextos formativos. *Educ. foco*, Juiz de Fora, v. 21 n. 1, p. 144, mar. 2016 / jun. 2016.

¹³ Informações acerca da série retiradas do site <http://www.mundoavatar.com.br/>.

¹⁴ SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Revista Contemporânea*, Ed.15, Vol.8, N.2, 2010, p. 122.

não teve notícias do paradeiro do avatar ou a esperança de seu retorno. Porém, contrariando os objetivos da Nação do Fogo, revela-se a existência de Aang, um garoto de 12 anos que passou os últimos cem anos congelado em um iceberg o avatar reencarnado entre os nômades do ar, que sobreviveu ao genocídio.

O avatar Aang é encontrado por dois irmãos da tribo da Água, Katara e Sokka, que o ajudaram a retomar sua missão e destino de dominar todos os elementos para, então, lutar contra a subjugação da Nação do Fogo e reestabelecer o equilíbrio do mundo. Aang e os amigos traçam sua jornada passando por tribos e nações buscando o devido aperfeiçoamento para o avatar. O destaque dado aqui refere-se ao episódio *o dia do Avatarö*, que narra a passagem dos personagens por um povoado onde a população comemora o dia anti-avatar.

Sendo assim, há possibilidades de um estudo que aborde como os criadores norte-americanos da série leem e interpretam a cultura oriental e a expressam na obra. Diversos episódios abrem espaço também para o uso, em sala de aula, desse material como instrumento do professor de História, podendo suscitar questões sobre cultura e religiosidades orientais a partir do desenho. Estas, apesar de serem em certa medida consideradas aqui, não são o foco da análise.

Outra possibilidade dentre as reflexões geradas pela produção se volta para os aspectos do enredo e da história que é contada, e como esta expõe e sugere, na sua ficcionalidade, a forma como o homem tem o passado como parâmetro para suas vivências no presente. Busca-se, assim, a historicidade na trama da animação.

Evidências, memória e narrativa em Avatar

No episódio em foco neste artigo, o quinto da segunda temporada, intitulado *o dia do Avatarö*, os personagens chegam a uma cidade onde presenciam bonecos das últimas três encarnações do avatar sendo *õmalhadosõ* em praça pública, e descobrem se tratar do Dia Anti-Avatar. Nesse festival, a comunidade relembra o ocorrido que culpa o avatar pela morte de seu líder Chin *ó o grande* em uma de suas vidas passadas.

Aang interrompe a malhação questionando o motivo de tal festividade contrária aos avatares, seres que são símbolo pacificador naquele universo. O prefeito explica que a avatar Kyoshi, antepassada de Aang, teria matado o seu líder. Aang, então, propõe provar sua inocência. Diante do impasse entre o discurso da comunidade e a defesa de Aang, opta-se por um julgamento que verifique a verdade dos fatos.

Assim, o episódio retrata de forma fictícia a construção histórica do passado dessa comunidade, que responsabiliza o líder morto Chin por seus grandes feitos, tornando este um herói, e elege como vilão o avatar, demonstrando também a forma como relembram e perpetuam a memória do ocorrido.



Imagem 1 O prefeito mostra a estátua de Chin a Katara e Sokka
Fonte: Série *Avatar: a lenda de Aang* ó Episódio 5

Os amigos de Aang buscam, então, reconstituir os eventos que culminaram naquela narrativa. O prefeito os leva à cena do crime, onde reúnem testemunho oral da memória da comunidade (a partir da fala do prefeito), comparando aos vestígios materiais da cena, a começar pela datação, vendo que em determinados pontos os registros não coincidem. Os personagens visitam ainda a comunidade de onde veio a acusada, avatar Kyoshi. Ali, localizam um santuário construído para a mesma e, a partir do recolhimento de mais relatos, percebem haver um impasse e choque entre as narrativas. O povo de Kyoshi comemora o seu nascimento como avatar no mesmo dia em que, 670 anos antes, ela teria matado o líder Chin.

Tal enredo possibilita questionamentos que vão ao encontro da temática dos embates entre a memória individual de um grupo *versus* o aspecto universal do ocorrido, fazendo referência, assim, à forma como se dá a própria escrita da História. Eric Hobsbawm aborda, em seu ensaio *“Não basta a história de identidade”,* o passado como parte dos discursos de diversas instituições, sendo para muitas uma forma de se afirmar, de legitimar o seu presente. Assim, essa história particular se veste de *anacronismo, omissão, descontextualização* e, em casos extremos, mentiras. Em um

grau menor, isso é verdade para todas as formas de história de identidade, antigas ou recentes¹⁵.

Como Rancière afirma acerca do cinema e pode aqui ser aplicado, o registro em sua representação estética tem o poder da montagem que constrói uma história e um sentido, pelo direito que se arroga a combinar livremente as significações e limitar ou ampliar sua potência de sentido e de expressão¹⁶.

O passado, a memória traumática da comunidade e o presente do avatar se encontram de igual forma em embate, botando em questão a narrativa sobre o passado. A narrativa perpetuada pela tradição da comunidade é verossímil? Com que outros discursos a narrativa se confronta? Qual das narrativas se aproxima dos fatos em si?

Chega o dia do julgamento e o prefeito apresenta a sua versão dos fatos de forma direta, enquanto Aang tenta reunir as evidências que os amigos apresentaram em sua defesa em um discurso, mas não consegue articular uma fala convincente.

Ao final, o espírito da avatar Kyoshi manifesta-se e acaba por confessar a culpa. A avatar revela que Chin era um tirano conquistador de terras no continente, e, para evitar sua invasão, ela separa sua comunidade do continente matando acidentalmente Chin no processo.

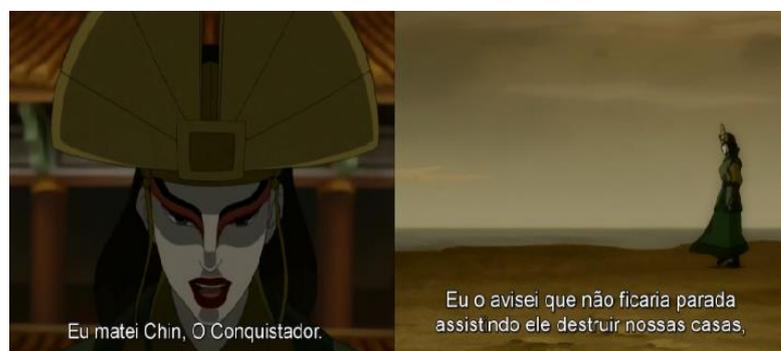


Imagem 2 ó A avatar Kyoshi conta sua versão dos fatos
Fonte: Série *Avatar: a lenda de Aang* ó Episódio 5

A intervenção do espírito da avatar narrando o ocorrido no episódio revela as lacunas de cada uma das versões até ali apresentadas, mostrando, assim, como cada narrativa se fragmentou, fazendo com que Chin virasse um herói para sua comunidade, da mesma forma que Kyoshi, salvadora de sua tribo. O episódio termina com soldados

¹⁵ HOBBSAWM, Eric. Não basta a história de identidade. In: *Sobre História*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p. 285.

¹⁶ RANCIÈRE. *Op. cit.*, p.259.

da Nação do Fogo interrompendo o julgamento ao atacar a cidade, e Aang os salvando. Dessa forma, o dia Anti-Avatar deixa de existir e criam um novo Dia do Avatar para recordarem o momento em que Aang os salvou.

No que se refere à escrita da História, conforme discorre Paul Veyne, esta se relaciona com a reconstrução de memórias e sua interpretação, com ordenação dos eventos, vestígios e ideias. De tal forma que õ[...] em nenhum caso, o que os historiadores chamam um evento é apreendido de uma maneira direta e completa, mas, sempre, incompleta e lateralmente, por documentos ou testemunhos, ou seja, por tekmeria, por indícios¹⁷.

Ou seja, o fato em si não é alcançado pelos historiadores em sua busca pela reconstituição histórica. Na comparação de vestígios e discursos, do particular e universal, o pesquisador preza pelo compromisso com a verdade. Já que o ocorrido, engolido pelo tempo, de fato não pode ser alcançado, o máximo a que se chega é a descrição mais próxima dos fatos como foram. Corre-se, sem dúvida, o risco de diluir a História a uma mera narrativa, sujeita a interesses e intenções do sujeito que a narra, que tem o poder da escrita nas mãos. É justamente diante da possibilidade da história acorrentada a meras vontades que a origem das narrativas disseminadas deve ser posta à prova, já que também fazem parte de processos históricos.

No entanto, se na atividade humana de reconstrução do passado o ocorrido não pode ser alcançado, na fantasia da ficção torna-se possível vivenciá-lo. Assim, o episódio õO Dia do Avatarö, na representação da memória inscrita em sua trama, põe em questão o quanto do fato em si permanece nas narrativas perpetuadas. Evidenciando, dessa maneira, a importância do ofício do historiador, que, comparando os discursos e deixando clara a primazia das evidências, volta-se para o universalismo para a compreensão da história da humanidade.

Logo, para além da representação da realidade, o enredo oferece problemáticas que evidenciam como os discursos acerca do passado se confundem e se entrelaçam. O desenho retrata também o trabalho do historiador de reconstrução histórica, de apreensão das evidências em meio à confusão de versões e discursos, concluindo-se, por fim, em uma explicação mais complexa que envolve diversos fatores.

¹⁷ VEYNE, Paul. *Como se escreve a história*. Trad. de Alda Baltar e Maria Auxiadora. Kneipp. 4ª ed. - Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1995, p.18.

Considerações finais

O desenho animado tomado aqui como exemplo, por mais historicamente inspirado que seja, é imaginativo, mais ainda, é uma fonte lúdica donde se abre a possibilidade de analisar aspectos conceituais do fazer histórico. A produção animada *Avatar: a lenda de Aang*, ao se propor construir uma narrativa repleta de características orientais, abre reflexão sobre a constituição da memória, do passado e da importância das narrativas na coesão social e na identidade de um povo. Exemplificando, ainda que de forma fictícia, como o que resulta em narrativas oficiais guarda, além da memória e dos fatos em si, uma complexidade de fatores e contribuições para se constituírem tal como passarão a ser disseminadas.

E, se é possível identificar traços da História no cinema, da mesma forma o desenho animado pode ser interpretado como produtor de discurso histórico, nas formas como assume suas representações e sua estética. No exemplo aqui evidenciado, o enredo interpreta em certa medida a própria forma como os fatos humanos acontecem, são vivenciados, memorizados e reproduzidos ao longo do tempo. Como se dá, assim, a teia de construção da narrativa tal como a própria historiografia faz à História.

Referências bibliográficas

Livros

- FERRO, Marc. *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992, pp.13-86.
- HOBBSAWM, Eric. Não basta a história de identidade. In: *Sobre História*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, pp.281-92.
- NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org). *Fontes históricas*. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- VEYNE, Paul. *Como se escreve a história*. Trad. de Alda Baltar e Maria Auxiliadora. Kneipp. 4ª ed. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1995.

Artigos

- AVELINO, Yvone Dias; FLÓRIO, Marcelo. História Cultural: o cinema como representação da vida cotidiana e suas interpretações. *Projeto História*, São Paulo, n.48, p.7, Dez. 2013.
- GUIMARÃES, Leandro Belinaso; FANTIN, Monica. O cinema e os filmes de animação em contextos formativos. *Educ. foco*, Juiz de Fora, v. 21 n. 1, p. 141-156, mar. 2016 / jun. 2016.
- MARTINS, Índia Mara. Desejo de Real e busca pelo Realismo. *Revista ECO PÓS*. v. 15, n. 3, p.52-57, (2012): Imaginando o real: novos realismos.
- PEGORARO, Celbi Vagner Melo. O cinema de animação: Uma nova fronteira nos estudos da comunicação. *Revista ECO PÓS*. v. 15, n. 1 (2012): Mundo Imagem: Fotografia e Experiência.

SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Revista Contemporânea*, Ed.15, Vol.8, N.2, p. 120-131, 2010.

TRINCHÃO, Glaucia Maria Costa; OLIVEIRA, Lysie dos Reis. A História contada a partir do desenho. *Feira de Santana, Anais*, p.156-164, 1998.

VASCONCELLOS, Andréa Colin. Desenho animado, uma fonte histórica. *Revista Encontros* ó ANO 13 ó Número 24 ó 1º semestre de 2015.

Teses e Dissertações

COELHO, Davi de Barros. O cinema de animação entre o real e o imaginário. In: *Amazônia animada* A representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro. Rio de Janeiro, 2012. 293p. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Desenho animado

Avatar: a lenda de Aang (2005-2008). Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. EUA. Produção: Nickelodeon. 22-24 min. Cor.

Sites acessados

<http://www.mundoavatar.com.br/>