

A influência da política e o impacto de suas ações em um mundo e seus personagens

The influence of politics and the impact of its actions on a world and its characters

Fábio S. T. Filho, Rafaela Camile T. Parente, Romero Filho P. F., Nilson V. Soares, Leo Falcão

política, *worldbuilding*, Avatar: A Lenda de Aang, design de narrativas

Neste artigo, Trecho adicionado para atender à revisão no sentido de deixar claro, desde o início, que o trabalho é fruto de uma pesquisa ainda em seus estágios iniciais, pretendemos enfatizar o quanto a política pode impactar nas narrativas e em seus personagens, recuperando conceitos tais como de Max Weber e Émile Durkheim em respeito à repercussão da política na sociedade e mundo, no intuito de inferir a sua importância no design de narrativas. Para isso, realizaremos um estudo de caso inicial com a finalidade de discorrer sobre o uso da política em Avatar: A Lenda de Aang e seus impactos nos personagens e diversos aspectos que moldam o mundo da obra, à análise segue-se até o resultado final onde através do estudo de caso é notória a aplicação da políticas nos mundos e suas influências, além disso o claro enriquecimento do conteúdo da obra com as observações do resultado de pesquisa.

politics, worldbuilding, Avatar: The Last Airbender, storytelling design

In this article, representing the dinfo of an exploratory research, we intend to emphasize how much politics can impact narratives and their characters, recovering concepts such as those of Max Weber and Émile Durkheim regarding the repercussions of politics in society and the world, in order to infer its importance in the design of narratives. For this, we will present an early case study in order to discuss the use of politics in Avatar: The Legend of Aang and its impacts on the characters and various aspects that shape the world of the work, the analysis follows until the final result where through the case study, the application of policies in the worlds and their influences is notorious, in addition to the clear enrichment of the work's content with the observations of the research result.

1 Introdução

Chamado contemporaneamente de *worldbuilding*, o processo de construção de mundos ficcionais pode ser observado em trabalhos ao menos tão antigos quanto a Divina Comédia de Dante, e passa a ganhar particular nível de profundidade no Século XX como podemos observar na Terra Média de Tolkien. Conforme Wertheim (2001) e Jenkins (2009) identificam, o *worldbuilding* ganha relevância na cultura contemporânea, com a construção, pela indústria cultural, cada vez mais frequente de mundos ficcionais para franquias de filmes, livros, séries, jogos, animações, quadrinhos, entre outros.

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

A construção de mundos ficcionais é, no entanto, complexa, considerando que não se pode ignorar meticulosos processos para a idealização, além de envolver artifícios de criatividade para que seja possível conduzir quem esteja assistindo, jogando, lendo ou escutando o universo criado (Wolf, 2012). Em Avatar: A Lenda de Aang, série animada criada e produzida por DiMartino e Konietzko, é possível notar que um dos principais pilares do *worldbuilding* são os aspectos políticos do mundo e os variados tipos de governo abordados na obra. Cada nação do mundo é representada por seu próprio elemento e forma de governo, aspecto que afeta as demais características do mundo e seus personagens.

Acreditamos que os processos de *worldbuilding* podem ser entendidos sob a perspectiva do design da informação, e se beneficiar de seus métodos e entendimentos, uma vez que autores como Ayer (2014, p. 2) destaca que “o design da informação pode criar significado a partir de fragmentos de conteúdo, organizando partes selecionadas do conteúdo de maneira sequencial”, então, assim como na realidade do mundo cotidiano (Berger & Luckmann, 1985), os aspectos narrativos e de funcionamento do mundo são afetados diretamente pelas ações políticas que ocorrem durante todo o arco da série animada - como Durkheim (2011), a sociedade vai moldando o ser humano à medida que se desenvolve.

2 Política e seu impacto no mundo

A política é uma das principais forças na qual movem o mundo, uma vez que “...o homem é um ser político e está em sua natureza viver em sociedade” (Aristóteles, 1973, IX, 9, 1169 b 18/20), sendo um dos veículos mais representados e utilizados na construção de narrativas. Em Avatar: A Lenda de Aang, essa construção da política é vista ao decorrer da obra tanto no seu senso mais literal com os governos das quatro nações, quanto em uma visão mais sociológica entre os personagens e o mundo, ambas construções sendo elementos fundamentais da narrativa geral das nações e nas ações de cada personagem, respectivamente representando os pensamentos de Durkheim (2011) e Weber (2016) em conflito e seus impactos no mundo.

Para melhor entendimento da obra em questão e suas passagens sociológicas, primeiro deve-se ser observado os seus “fatos sociais” e a influência política das nações, visto que como Durkheim (2011) enfatiza em sua obra, a sociedade é anterior ao indivíduo e impõe-se sobre ele. Pensamento esse que se demonstra fortemente em cada respectiva nação, cada uma delas representando diferentes valores e reações a trama proposta e a jornada de Aang. O que leva a uma análise apurada de cada nação como sentido lógico da pesquisa, seguindo a ordem na qual cada uma é apresentada ao espectador pela série e levando em conta cada uma como um fragmento construtivo no mundo da trama.

Figura 1: Mapa das nações de Avatar: A Lenda de Aang. Em azul (superior esquerdo) identificamos o território da tribo da água; em amarelo (superior direito), o reino da terra; em vermelho (inferior esquerdo) a nação do fogo; em branco (inferior direito) os nômades do ar. Fonte: Avatar: A Lenda de Aang et al. (2005)



Tribo da Água

Sendo a primeira introduzida na série, a Tribo da Água possui principalmente duas funções narrativas, sendo elas introduzir ao público o mundo imaginário, assim como apresentar o conflito a qual molda sua trama. Consequentemente, a Tribo da Água é caracterizada como um sistema governamental tribal amigável e aberto ao protagonista, contudo, a decisão de seu sistema brilha enquanto a exposição do conflito da trama em forma dos danos e feridos causados pela nação antagonista, a Nação do Fogo.

Figura 2: Tribo da Água do Norte. Fonte: Avatar: A Lenda de Aang et al. (2005)



Servindo como um espelho à história humana, é explicado como a autocracia da Nação do Fogo e seu expansionismo subjuga a Tribo da Água, dominando suas terras e massacrandoo seu povo. O que pinta em seu povo majoritariamente tribal uma larga cicatriz e um exílio a culturas estrangeiras, assim como um incentivo militar em sua juventude que cresceu com as feridas da invasão da Nação do Fogo.

Nômades do Ar

A exposição da nação dos Nômades do Ar vem em grande parte por lembranças e passagens do protagonista Aang, que viveu lá há 100 anos antes do conflito e pode presenciar sua magnitude. O espectador aprende nessas passagens que a nação era pacífica, unificada e seguia uma doutrina similar à eclesiocracia unitária – termo utilizado por Max Weber na análise da sociologia da dominação (2009) em que se referia a uma ordem política onde o poder é exercido institucionalmente por uma casta sacerdotal – sendo uma clara alusão contrária às demais nações, fugindo da visão de sociedade anterior ao indivíduo de Durkheim (2011) e buscando a visão de Weber (2016) onde se defende a importância das ações sociais e do indivíduo para modificar a política, sendo essa a visão do protagonista e seu grupo ao decorrer da jornada que explora o conflito entre os pensamentos gradualmente.

Figura 3: Templo do Ar do Leste. Fonte: Avatar: A Lenda de Aang et al. (2005)



A primeira exploração do conflito entre visões do mundo e do protagonista vem justamente no encontro de sua nação natal, que se encontrava em ruínas, queimada pela Nação do Fogo

e exterminada como exemplo para o resto do mundo. O encontro é breve, mas marca na narrativa um forte amadurecimento em Aang, que após o ocorrido segue a viagem com remorso e culpa, tendo que refletir sobre si e suas maneiras. Além de novamente solidificar a imagem da Nação do Fogo como inimigo a ser temido e como monstros sem piedade e respeito pelos demais povos.

Reino da Terra

O Reino da Terra é a nação que melhor aguentou o impacto da expansão da Nação do Fogo, boa parte do porquê vem de como é organizado o seu território e esquema governamental de monarquia constitucional confederada, tendo Ba Sing Se como sua capital. Funcionando como uma confederação, vemos no Reino da Terra um povo aberto e mais diverso devido à proteção contra a Nação do Fogo, tendo tempo para expandir e se expressar.

Figura 4: Ba Sing Se, a capital do Reino da Terra. Fonte: Avatar: A Lenda de Aang et al. (2005)



No reino logo se nota um força mercantil e um crescente desenvolvimento movido tanto pela segurança contra os ataques, quanto pela crescente preocupação de serem atacados. De acordo com Aang, que teria passado pelo Reino no passado, parte da ingenuidade do povo foi perdida ao tempo, sendo sua nova figura um subproduto da guerra.

Nação do Fogo

Em contraste ao que foi apresentado ao espectador e ao grupo inicial, a Nação do Fogo não é tão impiedosa e cruel quanto demonstra. Apesar de serem forçados a se disfarçar na região, o grupo de protagonistas enfim vê a terra de um povo vasto e de grande expressão cultural e avanços tecnológicos.

Figura 5: Capital da Nação do Fogo. Fonte: Avatar: A Lenda de Aang et al. (2005)



Ao descobrir mais sobre a nação é revelado a influência do Senhor do Fogo, o atual monarca que teria traído o antigo conselho da nação e a tornado em uma monarquia absoluta autocrática. Moldando as terras a sua vontade e visão, que se traduz a uma visão distorcida e extremista da visão de Durkheim (2011) sobre a sociedade, buscando um expansionismo invasivo para unir as nações a força, enquanto passa a imagem de herói a seu povo que é obrigado a seguir suas ordens. Expansionismo invasivo esse que trouxe uma crescente revolução industrial militarizada, na qual mudou a imagem da nação ao mundo, assim como trouxe impactos ambientais para ela.

3 O Avatar e a Política

Como já mencionado anteriormente, no contexto em que o protagonista da série está inserido, todas as nações estão sendo atacadas pela Nação do Fogo e o Avatar é o único que tem poder para contornar a situação. No episódio “O Cometa de Sozin, Segunda Parte: Os velhos mestres” (DiMartino, M. D. & Konietzko, B., 2005, 00:24:00), Aang busca orientações de suas vidas passadas, os Avatares anteriores, para que o aconselhem sobre como finalizar a guerra e derrotar o Senhor do Fogo. Todos esperam que ele mate o imperador, porém tal ato vai contra tudo que lhe foi ensinado pelos monges no Templo do Ar.

O personagem encontra-se nesse conflito interno pode ser explicado pelo fenômeno do fato social de Durkheim (2011), sendo toda a forma de pensar, agir e sentir que determina o comportamento dos indivíduos em sociedade. Aang foi criado em um Templo do Ar com um governo com fortes características de eclesiocracia unitária, logo ele carrega consigo os ensinamentos, costumes e valores que esta sociedade estabeleceu, incluindo profundo

respeito à classe sacerdotal. O Avatar, ao se conectar espiritualmente com uma de suas vidas passadas, afirma que os monges o ensinaram que toda a vida é sagrada, que ele deveria se desapegar do mundo para que alcançar a iluminação espiritual, mas Yangchen, uma Avatar que também nasceu nos Nômades do Ar, retruca que o único dever do Avatar é com o mundo e seria necessário negar as necessidades espirituais pessoais para fazer o que fosse preciso para manter a paz e o equilíbrio no mundo.

A citação ao episódio serve para exemplificar como a política do mundo afeta o Avatar, sendo ele o ser que possui vidas passadas de todas as quatro nações. Mas mesmo sendo alguém que tem a responsabilidade de salvar o mundo de qualquer ameaça, a autoridade dele não é incontestável, ocorrendo diversas vezes conflitos de interesses entre o protagonista e os governantes de cada nação. Essa hostilidade deve-se ao fato de que o Aang ficou preso em um iceberg por 100 anos antes do começo de sua jornada, o que levou o mundo a ficar todo esse tempo sem a proteção da única pessoa que seria capaz de impedir a Nação do Fogo e, mesmo após seu regresso, esse fator se mostra um empecilho para seguir sua jornada, tendo sua confiança e habilidades testadas por onde passasse.

4 Próximos passos

Esta é uma pesquisa exploratória ainda em desenvolvimento. Para a continuação deste estudo de caso, pretende-se aprofundar as bases teóricas que dão suporte ao entendimento de como a política pode afetar o *worldbuilding* e nos personagens. Neste próximo estágio, faz-se necessário analisar não apenas o objeto em questão, a animação Avatar: A Lenda de Aang, mas também sua sequência, Avatar: A Lenda de Korra, e as outras manifestações transmídiáticas de seu mundo, conforme definidas por Jenkins (2009, p. 49), e assim ter a experiência plena do universo ficcional. De igual modo, planeja-se averiguar o conceito do design de narrativas como o método analítico para compreender a forma como a política influencia na construção dos personagens e como relacionar movimentos da vida real e os do desenho animado.

Para a consolidação do estudo, faremos um entrecruzamento fundamentado nos estudos de Durkheim (2011) e Weber (2009) com os estereótipos dos personagens principais da animação, que, por sua vez, refletem os aspectos culturais e políticos de suas respectivas nações. Também correlacionar os movimentos políticos que ocorreram no mundo e os movimentos que sucedem nas mídias do universo de Avatar.

Em síntese, o objetivo deste artigo é trazer a importância que a política possui na construção de mundo de diversas obras. A expectativa é que esse estudo contribua para o estudo e efetuação do *worldbuilding* e a construção dos personagens.

5 Considerações finais

Nesse artigo, traçamos uma discussão inicial no intuito de melhor compreender a relevância da política no desenvolvimento de narrativas e construção de mundos através do estudo do caso da obra Avatar: A Lenda de Aang, demonstrando os pontos direta e indiretamente influenciados pelos fatores políticos e sociológicos na obra.

Tentamos identificar, na obra, a relação entre os pensamentos de Durkheim (2011) e a sociedade que move as nações de Avatar, mas também em como o pensamento de Weber (2016) se manifesta nas ações dos protagonistas. Deste modo, pretendemos clarificar as oposições, confluências e inter-relações advindas das interações entre as doutrinas desses autores, compreendendo como suas características particulares ajudam não apenas na construção da trama da série, mas também a dar complexidade ao mundo, com contradições e disputas que se espelham na realidade do mundo de nossa vida cotidiana (Berger & Luckmann, 1985).

Conforme mencionamos anteriormente, o *worldbuilding* é uma prática complexa, requisitando, assim, uma abordagem complexa para o *design* das informações dele constitutivas. O estudo de autores advindos de áreas, como a ciência política e a sociologia podem, assim, contribuir nos processos, de modo a potencializar a criação de mundos de maior interesse e relevância.

Referências

- Aristóteles. (1973) *Ética a Nicômaco*. Tradução de Leonel Valandro e Gerd Bornheim. São Paulo: Abril Cultural. Vol. IV: Os Pensadores
- Ayer, Mike. (2014) Interactive Graphic Novels: A Hybrid Advertising Technique. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 5, No. 2, pg 2.
- Berger, Peter & Luckmann, Thomas. (1985). *A construção social da realidade*: tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes.
- Colliot-Thélène, C. (2016). *A Sociologia de Max Weber*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- DiMartino, M. D. & Konietzko, B. (2005). Avatar: A Lenda de Aang. EUA: Nickelodeon Animation Studios & DR Movie Company.
- Jenkins, Henry. (2009) Cultura da Convergência. Tradução de Susana Alexandria. Brasil: Editora Aleph.
- Vares, S. F. de. (2011). *Sociologismo e individualismo em Émile Durkheim*. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-49792011000200013>
- Weber, Max. (2009). *Economia e Sociedade: Fundamentos da Sociologia Compreensiva*. Brasília, Brasil: Editora Universidade de Brasília.
- Wertheim, Margaret. (2001). *Uma história do espaço*: de Dante à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Wolf, Mark J. P. (2012) *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New

York, EUA: Editora Routledge.

Sobre os autores

Fábio Filho, Graduando em Design, CESAR School, Brasil <fstf@cesar.school>

Rafaela Camile Parente, Graduanda em Design, CESAR School, Brasil <rctp@cesar.school>

Romero Filho, Graduando em Design, CESAR School, Brasil <rfpf@cesar.school>

Nilson Soares, Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, MangLab,

Brasil <nilsonsoares@gmail.com>

Leo Falcão, Doutor em Design e Ergonomia, CESAR School, Brasil <leo.falcao@cesar.school>