
As tribos da água do Sul: apontamentos sobre a narrativa (de)colonial desenvolvida na série Avatar: A Lenda de Aang¹

Leonardo José COSTA²
Regiane Regina RIBEIRO³
Universidade Federal do Paraná - UFPR

RESUMO

A presente investigação tem como objetivo apontar elementos narrativos presentes na série Avatar, A Lenda de Aang que permitem discutir sobre processos coloniais e o pensamento decolonial. A matriz teórica percorre o potencial da animação enquanto produtora de sentidos no campo da Comunicação, bem como os apontamentos sobre o decolonialidade. Usando a Análise Crítica de Narrativa como técnica de análise, ressalta-se o potencial educacional da série, por meio da teoria do edu-entretenimento audiovisual, de Thomas Tufte. Entre os resultados, percebeu-se a presença de um olhar nortenho que reforça ideias sobre a sua superioridade em relação à produção de conhecimento, de tecnologia e de táticas e equipamentos bélicos. Ademais, a série entoa os saberes ancestrais e as tradições sulistas ligadas a divindades e ao sagrado como oposição ao avanço tecnológico vindo do Norte.

PALAVRAS-CHAVE: colonialidade; audiovisual; ficção seriada; animação.

Introdução

A herança das investidas colonizadoras europeias em terras do chamado Sul global é um fator ainda presente nas antigas colônias. Contudo, sabe-se que o processo de colonização fez parte de uma estratégia capitalista muito definida, já que sobrevive até os dias atuais, se transformando com a sociedade e fazendo-se presente de maneiras distintas daquelas iniciais. Logo, essas estratégias que ainda se perpetuam são baseadas em uma narrativa pautada em demarcar a supremacia racial, intelectual e cultural do homem branco do Norte. A crítica a esse legado faz parte de estudos que reforçam, revisitam e reivindicam os saberes do Sul de maneira a contrapor as narrativas hegemônicas do Norte. Assim, oferecem uma chance de interpretar a realidade do Sul a

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Televisiva Seriada, do XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando na linha de Comunicação e Cultura do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPR. Bolsista CAPES e integrante do grupo de pesquisa NEFICS - Núcleo de Estudos de Ficção Seriada e Audiovisualidades. leojcosta@outlook.com

³ Orientadora do trabalho. Professora permanente da linha de pesquisa em Comunicação e Formações Socioculturais do Programa de Pós-graduação em Comunicação-UFPR; regianeribeiro5@gmail.com

partir das experiências e saberes do próprio povo. Essa resistência à história contada pelos colonizadores sobre os colonizados é central nos então chamados Estudos Decoloniais.

Concomitantemente, além do espaço universitário, as reflexões sobre os impactos da colonização também aparecem na cultura, manifestando-se na música, nas séries, na literatura e no cinema. Desde produções do Sul com enfoque na circulação de ideias sobre a face sombria da Primeira Modernidade, até produções do Norte observadas sob a perspectiva do Sul, há sempre um movimento de vai e vem que se estabelece e busca fazer com que o Norte, em especial a Europa “possa abrir-se a aprender com o Sul, superando o pensamento abissal da modernidade” (SANTOS, ARAÚJO e BAUMGARTEN, 2016, p.19).

Assim, a presente pesquisa faz esse movimento ao lançar mão do pensamento decolonial para observar um produto midiático do Norte, a série de animação Avatar: A Lenda de Aang. Em sua história, o audiovisual nomeia algumas territorialidades entre Tribos do Norte e Tribos do Sul, explorando hierarquias e saberes hegemônicos enquanto cria conexões entre as noções de divino, de ciência e de cultura, conflitos que envolvem invasões de terra no Sul, conquistas de territórios e expansão das nações do Norte. Tal contexto e reflexões levaram à pergunta que norteia esta investigação: como Avatar, uma produção do Norte sobre territórios e deslocamentos, comunica sentidos sobre o processo colonizador enquanto instrumento político das nações? A matriz teórica adotada tensiona autores como Aníbal Quijano, María Lugones, Luciana Ballestrin, Boaventura de Souza Santos, e Achille Mbembe, que tratam à sua maneira o fenômeno das colonizações sob vieses que vão do político ao cultural. Tendo em vista esse cenário, resgata-se ainda a importância educativa do audiovisual, em especial a ficção, por meio dos apontamentos de Thomas Tufte para posicionar o papel do entretenimento enquanto ferramenta conscientizadora de questões sociais em países do Sul. As técnicas de análise seguem o protocolo de Análise Crítica da Narrativa, estipulado por Luiz Gonzaga Motta, que configura um método qualitativo de observação e aprofundamento nas camadas narrativas do objeto empírico, trazendo à tona seus sentidos produzidos

Animação, pesquisa e o edu-entretenimento audiovisual

As pesquisas que têm como objeto empírico o audiovisual animado tem crescido no Brasil nas últimas duas décadas (MARTINS; SENNA, 2019), comumente desenvolvidas em cursos de Comunicação, Design e Animação ou áreas afins. Contudo,

não se pode falar ainda de um campo consolidado ou propriamente organizado em torno de estudos que vão além do tipo de objeto que os une, já que passam por uma hibridização teórica por não estarem concentradas em cursos de animação, por exemplo.

Maurício Silva Gino, em entrevista concedida à revista *Ciberlegenda* (MARTINS; SENNA, 2019, p.30), comenta que há dois tipos de pesquisa envolvendo animação: a pesquisa sobre animação e a pesquisa em animação. A primeira diz respeito às pesquisas em que “uma revisão teórica é associada a uma metodologia de análise de materiais que já estão postos, sem qualquer etapa prática de produção ou interferência direta no objeto de pesquisa”. Na segunda, o pesquisador, comumente produtor de animação, desenvolve teoria e prática juntas, se envolvendo na criação e na análise do produto animado.

É justamente a interdisciplinaridade das pesquisas em animação que permite abertura para as diversas possibilidades de interpretação de fenômenos que o formato animado oferece. O texto animado pode servir de base para leituras sobre temáticas que contemplam qualquer âmbito social, já que a animação é uma técnica utilizada para contar histórias (COSTA, 2018). Seu potencial é também pedagógico e produtor de sentidos, sendo explorado ainda pelos estudos em Educação (Martins; Senna, 2019), por exemplo. Nesse cenário em expansão, as animações televisivas vêm ganhando destaque no âmbito da pesquisa no Brasil (BUCCINI em MARTINS e SENNA, 2019). Entre essas, o foco de análise aqui recai sobre *Avatar*, a lenda de Aang, produção de 2005 criada por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko para o canal estadunidense Nickelodeon. Quase vinte anos desde sua estreia, o universo de *Avatar* é objeto de estudo em pesquisas - majoritariamente de conclusão de curso - que mobilizam, principalmente, reflexões oriundas dos cursos de Comunicação, História, Educação, e Relações Internacionais⁴.

Entre tais investigações, o trabalho de Dutra (2023), elabora uma relação entre o texto animado da série e suas potencialidades como registro histórico, ainda que ficcional, acionando a Teoria da Guerra Justa, de Michael Walzer. Aproximando também questões históricas e políticas, Pereira e Marinho (2022), observam a sequência de *Avatar*, chamada “A Lenda de Korra”, como fonte de interpretação sobre do conceito de terrorismo. Também sobre o universo de *Avatar*, Botelho e Schüler-Costa (2021) trazem uma visão sobre representação e luta anti-patriarcal em um modelo de narrativa de resistência, que causa diversas alterações estruturais na sociedade da série. Na pesquisa

⁴ Levantamento feito pelo autor com base em buscas no Google Acadêmico e no repositório de Teses e Dissertações da Capes.

de Mesquita (2018), questões envolvendo identidades, cultura popular e representação são associadas aos contextos políticos do construtivismo de Alexander Wendt. Por fim, Pinto (2021) resgata o potencial pedagógico da narrativa como instrumento educacional pró-não-violência, observado sob a área da Comunicação.

Observando as temáticas, nota-se de antemão a natureza comum entre política, cultura e identidade que o enredo propicia, bem como seu potencial educacional sobre os referidos temas. Logo, na presente pesquisa, o viés escolhido é o de acionar a animação como articuladora de debates e discussões que propiciam a educação sobre os limites éticos e as implicações sociais dos processos coloniais históricos. Nessa direção, o pesquisador Sérgio Nesteriuk, da Universidade Anhembi Morumbi, afirma:

é preciso que o pensamento sobre animação no Brasil deixe de apenas dialogar ou incorporar um pensamento hegemônico (“Norte”), e seja capaz de desenvolver toda uma epistemologia própria (“Sul”), tornando nossas pesquisas reconhecidas e valorizadas internacionalmente - não apenas pelas suas especificidades ou “exotismo” (NESTERIUK in MARTINS E SENNA, 2019, p.25)

Portanto, tais processos coloniais mencionados anteriormente são observados sob a ótica do pensamento decolonial como estratégia de resistência. Holzbach e Dornelles (2020) indicam que há nas animações televisivas, por exemplo, uma tendência quase hegemônica em priorizar personagens que se constroem com base no eurocentrismo, sendo pilares para a perpetuação de estereótipos ou silenciamentos daqueles que não fazem parte do ideal branco europeu, herança do período das colonizações.

De modo a corroborar com o potencial formativo da animação, a teoria sobre o edu-entretenimento audiovisual, proposta por Thomas Tufte, serve aqui de ponto de partida. Tufte (2005) aponta que a estratégia de se utilizar narrativas ficcionais como ferramenta de conscientização e educação é parte de um esforço a ser feito a partir do campo da Comunicação. Em suas, palavras, o então chamado Edu-entretenimento seria

el uso del entretenimiento como una práctica comunicacional específica generada para comunicar estratégicamente respecto de cuestiones del desarrollo, en una forma y con un propósito que pueden ir desde el marketing social de comportamientos individuales en su definición más limitada, hasta la articulación de agendas en pos del cambio social liderada por los ciudadanos y con un propósito liberador (TUFTE, 2005, p.162)

Assim, as possibilidades de se fazer uso de narrativas ficcionais vão desde a telenovela à animação, ampliando o caráter multifacetado dos objetos empíricos passíveis

de análise. Para o autor, promover mudanças sociais, conscientização e educação para a realidade social comunidades é a essência do edu-entretenimento. Portanto, aponta-se aqui a teoria do edu-entretenimento como guia das escolhas teóricas e metodológicas já que o produto ficcional escolhido aborda em sua narrativa temas como invasão de territórios, guerras civis, força bélica das nações, fluxos migratórios, entre outros.

Colonialidade, Colonização e Pensamento Decolonial

São amplas e variadas as perspectivas que aproximam o campo da Comunicação e os Estudos Decoloniais. Aqui, o foco recai sobre a herança da colonização no campo do saber, do ser e do poder, conduzindo a reflexões a respeito dessa teoria que visa a apropriação, validação e fortalecimento dos discursos do Sul sobre o Sul e, mais ainda, do Sul sobre o Mundo (MIGNOLO, 2003). Essa perspectiva busca desviar da tendência hegemônica que se constituiu com a colonização, na qual o Norte conta a história do Sul e posiciona o conhecimento sulista em uma categoria “outra”.

A missão colonizadora que partiu da Europa no início do séc. XV causou o que Santos (2016) vai chamar de “epistemicídio”, ou seja, a morte da memória, da cultura e de toda uma identidade de comunidades apagadas pelo projeto de expansão capitalista europeu. Essa herança sombria tenta eliminar a existência simbólica da cultura e, com isso, buscava homogeneizar os povos colonizados como um grande amontoado de seres suscetíveis à adaptação à cultura europeia, que chegava com a promessa de salvação. Como resultado, tem-se um mundo marcado pela desigualdade, que não se restabelece após o final prático das investidas coloniais, já que as relações de poder lá construídas se mantêm e se reconfiguram até os dias atuais.

Quijano (2005) e Mignolo (2003) defendem que é essencial nos Estudos Decoloniais observar-se três instâncias principais desse projeto colonial para desmantelá-lo: a colonialidade do ser, do saber e do poder. Colonialidade é um termo que vem, então, para designar justamente os rastros remanescentes da colonização que se adaptam aos dias atuais sob uma forma neoliberal de domínio e opressão nos sujeitos do Sul. Tratando-se de colonialidade do poder Quijano (2000), define como:

um dos elementos constitutivos e específicos do padrão mundial do poder capitalista. Baseia-se na imposição de uma classificação racial/étnica da população do mundo como pedra angular do referido padrão de poder e opera em cada um dos planos, esferas e dimensões, materiais e subjetivos, da existência social cotidiana e da escala social. (QUIJANO, 2000, p.342)

A colonialidade do poder reforça ainda a adaptação e repetição do colonialismo por outros meios, como os econômicos, que reorganizam práticas colonialistas do passado e as atualizam no presente. Sobre a colonialidade do ser, Mignolo (2003) relaciona questões identitárias impostas em um mundo que inferioriza pessoas em categorias periféricas, por exemplo, destituindo a existência humana e exercendo sobre os colonizados “a experiência vivida da colonização” (Maldonado-Torres, 2007, p.127). Ou seja, é aquela colonialidade onde os efeitos da colonização são sentidos diretamente nos copos, instaurando as divisões raciais entre brancos e negros, por exemplo. Quijano (2005, p.126) define, por fim, a colonialidade do saber como “uma específica racionalidade ou perspectiva de conhecimento que se torna mundialmente hegemônica, colonizando e sobrepondo-se a todas as demais, prévias ou diferentes”. Em resumo, é uma dominação do pensamento científico e da validação da ciência e desenvolvimento como ferramentas excludentes, elevadas a um patamar de superioridade ligado ao Norte.

Contudo, os braços da modernidade/colonialidade alcançam ainda um outro aspecto da experiência dos colonizados: o gênero. Lugones (2008), aproxima colonialidade e gênero ao explicar que o poder patriarcal e a cultura de dominação branca e masculina também sobrevivem aos dias atuais, atreladas à colonialidade do poder de Quijano (2005), expandindo-a ao universo das identidades e da sexualidade:

colonialidad no se refiere solamente a la clasificación racial. Es un fenómeno abarcador, ya que se trata de uno de los ejes del sistema de poder y, como tal, permea todo control del acceso sexual, la autoridad colectiva, el trabajo, y la subjetividad/intersubjetividad, y la producción del conocimiento desde el interior mismo de estas relaciones intersubjetivas. Para ponerlo de otro modo, todo control del sexo, la subjetividad, la autoridad, y el trabajo, están expresados en conexión con la colonialidad (LUGONES, 2008, p.79)

Percebe-se que as quatro esferas mencionadas resgatam uma reflexão sobre a expansão colonial e capitalista às custas da opressão e invisibilidade de povos vistos pelos europeus como inferiores, não-humanos ou não-modernos. Nesse âmbito, o conceito nortenho de civilização também permeia essa perspectiva, pois a ideia de construir uma civilização sob o ideal europeu “autorizava a distinção entre humanos e aquilo que não o é de modo nenhum ou não o é o bastante ainda, mas que pode se tornar humano mediante um adestramento adequado” (MBEMBE, 2018, p. 158), ditando que os valores do Norte deveriam se tornar valores universais. Sob esse pensamento, a justificativa colonial era a

de salvação por meio da “destruição de uma cultura ‘para ‘salvar o povo’ de si mesmo.” (MBEMBE, 2018, p. 31), ou seja, de sua cultura “selvagem”.

Assim, guiados pela fantasia de construir uma narrativa de um indivíduo branco, moderno e superior, os europeus posicionaram os colonizados como atrasados e supersticiosos, e a colonização transformou, de forma violenta, as vivências dos povos originários. Mbembe (2013, p.37), aponta que o Norte ocidental, durante o período da colonização, se viu confrontado com novas culturas e possibilidades que o fizeram ter que se reinventar e se reafirmar. Assim, se definiu como centro exclusivo de sentido, “o único local com competência para arquitetar o discurso sobre o humano e sobre o divino”. Para Lugones (2008, p.81), “de acuerdo a una concepción de humanidad que se consolidó con esa mitología, la población mundial se diferenciò en dos grupos: superior e inferior, racional e irracional, primitivo y civilizado, tradicional y moderno”. Ademais, o poder bélico dos europeus estabeleceu a condição necessária para que as invasões territoriais e sua dominação se tornassem o grande trunfo no projeto colonizador.

Protocolo metodológico

A série Avatar foi lançada em 2005, ficando em exibição até 2008. Caracterizada por questões políticas, territoriais e personagens complexos, essa franquia foi a que mais se distanciou das produções do canal Nickelodeon e o colocou em um patamar de adoração entre jovens e adultos, que acompanharam as aventuras de Aang com a mesma seriedade e fidelidade dedicada a muitos animês de sucesso (COSTA, 2021). A Lenda de Aang é ambientada em um mundo baseado nas culturas dos povos asiáticos, onde algumas pessoas podem manipular os quatro elementos por meio de técnicas que remetem às artes marciais chinesas, chamadas de "dominação" ou "dobras". A história acompanha o garoto Aang, de 12 anos, e seus amigos, viajando entre três nações (água, fogo e terra) para acabar com a guerra que a Nação do Fogo impôs aos outros territórios na tentativa de dominá-los. Para a análise proposta, foram selecionados 6 episódios da primeira temporada, sendo eles: 1 - O garoto no iceberg; 2 - O retorno do Avatar; 4 - As guerreiras de Kyoshi; 6 - O rei de Omashu; 17 - O templo do ar do Norte; 19 - O cerco do Norte: parte 1; 20 - O cerco do Norte: parte 2.

Para a imersão analítica, opta-se pela Análise Crítica da Narrativa (ACN) de Luiz Gonzaga Motta (2013), pois entende-se que as recomendações do autor sobre modos de observação na narrativa também contemplam o olhar ao personagem nela inserido,

oferecendo uma completude analítica importante. Motta (2013, p.18) aponta que narrativas são maneiras de comunicação que vão além de seu poder de representação, pois também “preenchem de sentido a experiência e instituem significação à vida humana”.

O foco aqui, ao utilizar a ACN, está localizado no que o autor chama de “*plano da metanarrativa*”, já que este separa a narrativa em três planos: (1) plano da expressão, no qual observa-se principalmente aspectos relacionados à linguagem; (2) plano da estória, onde encontra-se aspectos da significação, do conteúdo e da intriga; (3) e plano da metanarrativa, a estrutura com situações éticas, políticas, fábulas ou mitos. O autor indica que, naturalmente, a análise perpassa os três planos, mas pode-se dar mais ênfase a um ou outro de acordo com a necessidade do pesquisador. Após reconhecer os planos narrativos, Motta (Ibid.) indica movimentos específicos para a análise e, aqui, adota-se três deles: (1) Personagem: indica acessar a narrativa por meio do personagem para apreender os efeitos de sentido e as possibilidades da audiência em se identificar com o mesmo e suas vivências; (2) Estratégias argumentativas: foca em perceber como se argumenta em uma narrativa as ideias a serem passadas. Parte-se do pensamento de que nenhuma narrativa é neutra ou imparcial, mas sim argumentativa por meio do plano metanarrativo. (3) Permitir às metanarrativas aflorar: Assim encontra-se o que é dito e o que está implícito por meio de toda a lógica da trama.

Análise: as tribos da água do Sul

Questões territoriais são base para a história que se desenvolve em Avatar. No universo apresentado, há quatro nações, dispostas geograficamente em continentes separados (figura 1). A introdução do primeiro episódio reforça esse ponto e situa a narrativa a partir da qual dá-se a análise aqui proposta:

Água. Terra. Fogo. Ar. Há muito tempo as nações viviam em paz e harmonia. Mas tudo isso mudou quando a nação do fogo atacou. Somente o Avatar pode dominar os quatro elementos. Só ele podia parar a nação do fogo. Mas quando o mundo mais precisou, ele desapareceu. Cem anos se passaram e a nação do fogo está perto da sua vitória. [...] Alguns acreditam que o Avatar nunca reencarnou entre os nômades do ar e que o ciclo foi quebrado. (Avatar, 2005)

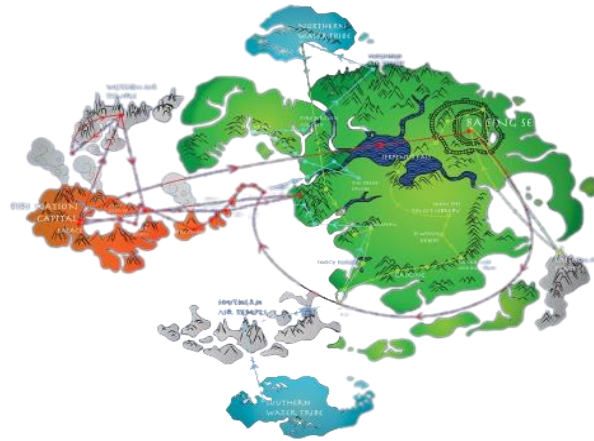


Figura 1: Configuração geográfica do mundo de Avatar: No Sul as tribos da água do Sul (azul), as ilhas da nação da terra (verde) e os templos dos nômades do Ar (cinza). Em vermelho, a Oeste, a capital, nação do fogo. Com o maior território, a nação da terra (verde) a Leste. Ao Norte, o segundo templo dos nômades do ar (cinza). E, ao extremo Norte, as tribos da água do Norte (azul). **Fonte:** Redit.

Sabe-se que, politicamente e economicamente, alguns países, mesmo quando situados geograficamente no Sul, são considerados potências do Norte. Esses países exercem poder sobre outras nações, seja com sanções, controle do comércio, exploração de países ao Sul para mão-de-obra mais barata, etc. Nesse caminho, a pesquisa caracteriza a nação do Fogo, no universo ficcional de Avatar, como uma nação do Norte. Na observação realizada para essa pesquisa, sobressaíram-se quatro aspectos ligados às ideias de colonialidade e colonização: a ideia de modernidade; raça; invalidação da cultura tradicional e do divino; e exploração do trabalho não remunerado.

No plano da estória, quando a jornada de Aang começa, a nação do Fogo já possui colônias em outras regiões, conquistadas por meio de ataques com forte armamento. Um dos primeiros contrastes que aparece na série é, justamente, o poder tecnológico e o desenvolvimento dessa nação em comparação a outras, mostradas como menos desenvolvidas. Sobre esse aspecto, as definições de Dussel (2000) vão ao encontro de como a narrativa trata as nações mais poderosas:

A civilização moderna autodescreve-se como mais desenvolvida e superior [...] Como o bárbaro se opõe ao processo civilizador, a práxis moderna deve exercer em último caso a violência, se necessário for, para destruir os obstáculos dessa modernização (a guerra justa colonial). Esta dominação produz vítimas (de muitas e variadas maneiras), violência que é interpretada como um ato inevitável, e com o sentido quase-ritual de sacrifício. (DUSSEL, 2000, p.49)

Esse ponto se aprofunda no plano da expressão quando se observa, por exemplo, que muitas das cenas animadas de Avatar que têm como foco o exército da nação do Fogo

possuem o 3D como técnica de linguagem, reforçando a ideia de modernidade. Não é incomum, então, ver-se em cena grandes guarnições militares com templos gigantescos e modernos, e portos repletos de tanques e navios de metal. Estes, movidos à carvão, em contraste com os barcos de madeira das nações da água, por exemplo, animados em 2D e movidos pelo próprio controle da água das tribos. Nos episódios 1 e 2, a chegada da nação do Fogo, por mar, nas tribos da água do Sul, causa caos de imediato. Seus grandes navios quebram o gelo e destroem parte da pequena vila onde Aang está escondido. As espadas de metal dos soldados do fogo são contrapostas por lanças de marfim e madeira, configurando desde o início da série a relação colonial como uma relação antagônica e desigual (QUIJANO, 2005). O mesmo acontece no episódio 4, na ilha de Kyoshi, ao Sul, que é atacada e tem quase toda sua vila destruída pelo poder de fogo; e também no episódio 17, onde o templo dos nômades do ar, habitado por um grupo de refugiados, sofre com o poder de fogo de tanques de metal contra armas de madeira e balões de ar.

O episódio 17 também traz reflexões sobre como a modernidade sobrepõe as tradições e substitui conceitos ligados à cultura local e original dos povos. Porém, não é um argumento ligado apenas à nação do fogo. No templo do ar do Norte, os refugiados que tomaram o templo constroem todo um sistema de fabricação de armas e deslocamento no ar por meio de tecnologia muito mais avançada do que as encontradas em nações do Sul, retratadas geralmente como pequenas comunidades com forte uso da madeira. Ademais, nos primeiros dois episódios da série, fala-se, por exemplo, das tribos da água do Norte como “nossas irmãs mais evoluídas e sábias”. Detentoras do conhecimento e onde as dobradoras do Sul devem ir para aprenderem melhores técnicas.

Nesses episódios, percebe-se que a modernidade não é colocada como algo essencialmente ruim na série. Contudo, aquela modernidade atrelada às invasões coloniais deve ser combatida, enquanto aspectos que podem “elevar” as condições de vida dos personagens do Sul são bem vistos pelos personagens. Em todos os episódios citados, porém, há resistência do Sul e das colônias contra seus opressores modernos. Na metanarrativa da série, encontra-se o pensamento de Santos (2007) sobre o Sul como uma metáfora da resistência a diversas formas de opressão constituídas pela colonização. Ainda nessa direção, Quijano (2009) sugere que

A capacidade e a força que serve a um grupo para se impor a outros não é, no entanto, suficiente para articular histórias heterogêneas numa ordem estrutural duradoura. Elas certamente produzem autoridade enquanto capacidade de coerção. A força e a coerção

ou, no olhar liberal, o consenso, não podem, contudo, produzir nem reproduzir duradouramente a ordem estrutural de uma sociedade, ou seja, as relações entre os componentes de cada um dos meios da existência social, nem as relações entre os próprios meios. (QUIJANO, 2009, p.80)

Logo, entender os processos políticos de invasão e conquista na série é, também, observar como estes criam padrões de resistência. Entre os episódios analisados, é consenso entre os líderes dos exércitos da nação do Fogo que são eles mesmos que definem, em suas próprias palavras, “quem escreve a história”. Sabe-se ainda que a produção de um imaginário mitológico sobre os vencedores é um dos mecanismos característicos de nações colonizadoras. Portanto, “a ‘naturalização’ das instituições e das categorias que ordenam as relações de poder que foram impostas pelos vencedores dominadores, tem sido, até agora, o seu procedimento específico” (QUIJANO, 2009, p.112). Esse processo de narrativa de quem vence a guerra se dá por meio de tentativas de silenciar as comunidades invadidas. Assim, “na dor e na luta, desigualmente distribuídas pelo mundo, cabem uma multiplicidade de conhecimentos invisibilizados e desperdiçados pela modernidade” (SANTOS, 2016). No episódio 6, por exemplo, os lordes do Fogo veem a dobra de terra como uma cultura selvagem e sem classe, proibindo-a em suas colônias, mesmo aquelas no país da Terra, onde muitos são dobradores de terra.

em todas as sociedades onde a colonização implicou a destruição da estrutura societal, a população colonizada foi despojada dos seus saberes intelectuais e dos seus meios de expressão exteriorizantes ou objectivantes. Foram reduzidas à condição de indivíduos rurais e iletrados (QUIJANO, 2009, p.111)

É parte da colonialidade do poder essa tentativa de instaurar quem escreve a história, quais histórias são escritas e quem pode falar em nome de quem. Assim, as tentativas de apagar as culturas originárias se dão na série, por parte da nação do fogo, pela percepção de que elas: 1) não são úteis; 2) não são modernas o suficiente; 3) não se equiparam a uma tradição “pura”, que seria a dobra de fogo. “A identificação dos povos de acordo com suas faltas ou excessos é uma marca fundamental da diferença colonial, produzida e reproduzida pela colonialidade do poder – em particular, o poder colonial” (MIGNOLO, 2003, p. 39) (MALDONADO-TORRES, 2007, p. 147). Além disso,

a produção de invisibilidades é assegurada pelas cinco monoculturas do pensamento moderno: a monocultura do saber e do rigor do saber cria o ignorante, a monocultura do tempo linear determina o residual, a monocultura da naturalização das diferenças legitima a classificação do inferior, a monocultura do universalismo abstrato demarca o que é local

e estabelece a sua irrelevância e a monocultura dos critérios de produtividade capitalista decreta o improdutivo (SANTOS, 1995, 2006, 2014).

Ignorar as tradições do povo invadido e sua importância também é tema central dos dois últimos episódios da primeira temporada, 19 e 20. Na ocasião, o general Zhao mata o espírito da lua para enfraquecer os dobradores de água, mesmo sendo avisado que o desrespeito ao mundo espiritual traria consequências para todo o mundo. Aqui, no plano metanarrativo, o desejo de poder sobrepõe a ideia de que aquelas culturas e tradições teriam qualquer finalidade prática na lógica da expansão e conquista. Pelo contrário, precisam ser substituídas pelo seu próprio bem. Dussel (2000, p.49) aponta que, para o colonizador, é inevitável a morte de quem se opõe a essa lógica e “a superioridade obriga a desenvolver os mais primitivos, bárbaros, rudes, como exigência moral”.

É claro que todo esse processo de invasão e conquista tem um custo. E esse custo é pago às custas do trabalho escravo ou não remunerado, já que o controle do trabalho também é essencial para a disseminação da modernidade colonial (QUIJANO, 2009). No episódio 6, a colônia da nação do Fogo na nação da Terra tem que pagar impostos pelo uso das propriedades que, antes da invasão, era deles por direito. Lá, trabalham em minas de carvão para abastecer os navios da nação do Fogo, enquanto têm bens materiais e recursos roubados por membros do exército invasor. Nessas vilas, os comandantes de exércitos fazem trabalhadores acreditarem que essa é a ordem natural das coisas e, no processo, as regras não são susceptíveis de serem questionadas. Sob essa lógica, qualquer tentativa de resistência na colônia é punida com e violência. Segundo Quijano (2009, p.113), “na exploração, é o ‘corpo’ que é usado e consumido no trabalho e, na maior parte do mundo, na pobreza, na fome, na doença. É o ‘corpo’ o implicado no castigo, na repressão, nas torturas e nos massacres durante as lutas contra os exploradores”.

Observar no plano da estória a divisão e exploração do trabalho reforça que durante o período colonial até os dias atuais, essa divisão criada por meio da colonialidade é “completamente racializada, assim como geograficamente diferenciada” (Lugones, 2008, p.80). Ligado à ideia de corpo como espaço também de colonização, a série explora, no plano da expressão, a raça dos colonizadores e colonizados com distinções estéticas. Enquanto a nação do Fogo e as tribos da água do Norte são majoritariamente compostas por personagens brancos, as tribos da água do Sul e algumas vilas da nação da Terra mais ao Sul têm um fenótipo que acentua a raça como elemento distinto.

Para Quijano (2009) a ‘cor’ da pele foi definida como marca ‘racial’ diferencial mais significativa, por ser mais visível, entre os dominantes/superiores ou ‘europeus’, de um lado, e o conjunto dos dominados/inferiores ‘não-europeus’, do outro. “As diferenças fenotípicas entre vencedores e vencidos foram usadas como justificção da produção da categoria ‘raça’, embora se trate, antes do mais, de uma elaboração das relações de dominação como tais” (Quijano, 2009, p. 106). Para Ballestrin (2013), a construção da diferença, da superioridade e da pureza de sangue da raça branca é um feito inédito com as primeiras colonizações. Lugones (2008, p.79), entende que “la invención de la «raza» es un giro profundo, un pivotar el centro, ya que reposiciona las relaciones de superioridad e inferioridad establecidas a través de la dominación”.

Desse modo, adjudicou-se aos dominadores/superiores ‘europeus’ o atributo de ‘raça branca’ e a todos os dominados/inferiores ‘não-europeus’ o atributo de ‘raças de cor’. [...] A escala de gradação entre o ‘branco’ da ‘raça branca’ e cada uma das outras ‘cores’ da pele, foi assumida como uma gradação entre o superior e o inferior na classificação social ‘racial’. (QUIJANO, 2009, p. 31)

Por fim, a presença dessa distinção entre a cor de pele dos personagens, mais do que apontar para uma inserção de diversidade na narrativa, sugere que a posição desses personagens importa para entender-se a lógica de raça atrelada à colonialidade. Afinal, para a existência de um sistema colonial fortalecido, a classificação da população em termos de raça é uma condição indispensável (LUGONES, 2008).

Considerações Finais

A pesquisa buscou aproximar o potencial da narrativa de Avatar A lenda de Aang como instrumento educador sobre os processos colonizadores e o pensamento decolonial que os questiona. Tendo como plano de fundo a noção de edu-entretenimento audiovisual de Thomas Tufte, percebeu-se a série como uma narrativa composta desse potencial orientador, principalmente sobre aspectos ligados a ideias sobre modernidade, força de trabalho, raça e apagamento de culturas durante as colonizações.

Respondendo à pergunta de pesquisa, apontou-se que a série cria - por meio de elementos estéticos e narrativos - uma história que ainda alimenta a ideia de superioridade do Norte em aspectos como tecnologia e força bélica, ao mesmo tempo em que questiona os processos colonizadores amparados pelo Norte e os desmantela por meio de seus personagens. Colocar o Norte como antagonista e inserir todos esses elementos na sua

narrativa faz com que Avatar se utilize das noções de bem e mal para posicionar o Norte e suas ideias como algo a ser combatido. Logo, ainda que aponte para a lógica de uma superioridade nortenha, coloca sobre o Sul a responsabilidade de subverter essa lógica, como é essência do pensamento decolonial. O plano da estória, então, é recorrentemente utilizado como espaço de disputas, no qual as resoluções narrativas apontam para uma certa “compensação” do Sul e dos povos colonizados em relação aos danos sofridos pela expansão colonial do Norte.

Referências bibliográficas

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. **Revista Brasileira de Ciência Política**, nº11, p. 89-117, 2013.

BOTELHO, Marcela Janete Cavalcante; SCHÜLER-COSTA, Vlad. Katara e a luta anti-patriarcal em A Lenda de Aang. **Asas da Palavra**, v. 18, n. 2, p. 150-163, 2021.

COSTA, Leonardo José. Seja o Steven que você quer ver no Mundo: animação como materialidade para a produção de sentidos sobre masculinidades na série *Steven Universe*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-graduação em Comunicação UFPR. Curitiba, 2021.

COSTA, Rodrigo Aduino. **Animação, a 8ª arte**: hibridação e especificidade de uma arte independente. Curitiba: Edição do autor, 2018.

DUSSEL, Henrique. Europa, modernidad y eurocentrismo, in LANDER, Edgardo (coord.). **La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales, perspectivas latino-americanas**. Buenos Aires: Clacso, 2000.

DUTRA, Caroline Silva Camargos de Souza. “**Only Justice Will Bring Peace**”: uma análise sobre a Teoria da Guerra Justa de Michael Walzer em Avatar: The Last Airbender. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

HOLZBACH, Ariane; DORNELLES, Wagner. Definição pela exclusão: apontamentos iniciais sobre os limites conceituais dos programas infantis. **Revista Mídia e Cotidiano**, n.1, v.14, p.117-132, 2020.

LUGONES, María. Colonialidad y género. **Tabula Rasa**. Bogotá, n.9, p.73-101, 2008.

MALDONADO-TORRES, N. **Sobre la colonialidad del ser**: contribuciones al desarrollo de un concepto. El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global, p. 127-167, 2007.

MARTINS, India Mara; SENNA, Marcelo Gaio Silveira. A pesquisa em animação de Norte a Sul: entrevista com seis pesquisadores brasileiros. **Revista Ciber Legenda**, n.37, p. 14-39, 2019.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. Biopoder, soberania, estado de exceção, política de morte. São Paulo: n-1 edições, 2018.

_____. **África insubmissa**: Cristianismo, poder e Estado na sociedade pós-colonial. Luanda: Edições Mulemba, 2013.

MESQUITA, Luisa Davi Oliveira de. **Água é o elemento da mudança**: identidades e transformação estrutural no construtivismo de Alexander Wendt à luz de Avatar: A Lenda de Aang. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

MIGNOLO, Walter. El pensamiento decolonial: desprendimiento y apertura. Un manifiesto. In: CASTRO-GOMEZ, S.; GROSFOGUEL, R. (Coords.). **El giro decolonial**: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global. Bogota: Siglo del Hombre Editores, 2007.

_____. **Historias locais/disenos globales**: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo. Madrid: Akal, 2003.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora UNB, 2013.

PEREIRA, Yasmin Oliveira; MARINHO, Ana Beatriz Lira de Araújo. **O uso de produções audiovisuais no aprendizado das Relações Internacionais**: A lenda de Korra. Trabalho de Conclusão de Curso. Departamento de Relações Internacionais. Universidade Potiguar, Natal, 2022.

PINTO, Helena Aldloff Cardoso. **A não-violência através de narrativas infantis**: um estudo de caso de Avatar, a Lenda de Aang. Trabalho de Conclusão de Curso. Escola de Comunicações e Artes, USP. São Paulo, 2021.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder e classificação social. Em: QUIJANO, Aníbal e MENESES, Maria Paula (org). **Epistemologias do Sul**. Editora Almedina, Coimbra, 2009.

_____. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, E. (Org.). **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais: perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005.

SANTOS, Boaventura de; ARAÚJO, Sara; BAUMGARTEN, Maíra. As Epistemologias do Sul num mundo fora do mapa. **Sociologias**, Porto Alegre, n. 43, p. 14-23, 2016.

SANTOS, Boaventura. **Towards a New Common Sense**. Law, science and politics in the paradigmatic transition. London: Routledge, 1995

_____. **A gramática do tempo**. Para uma nova cultura política. Porto: Edições Afrontamento, 2006

_____. Para além do Pensamento Abissal: Das linhas globais a uma ecologia de saberes, **Revista Crítica de Ciências Sociais**, v. 78, p. 3-6, 2007.

_____. **Epistemologies of the South**: Justice Against Epistemicide. Boulder: Paradigm Publishers, 2014.

TUFTE, Thomas. Entertainment-education. In: Development communication. Between marketing behaviours and empowering people. In: HEMER, Oscar; TUFTE, Thomas (eds). **Media and glocal change**. Rethinking communication for development. Buenos Aires and Göteborg: CLACSO and NORDICOM, 2005.