



O LIBERALISMO COMO QUINTO ELEMENTO: O DISCURSO IDEOLÓGICO DO FIM DA HISTÓRIA NA ANIMAÇÃO *A LENDA DE KORRA* (2012)

*Liberalism as the fifth element: the ideological discourse of the end of History in the animated series *The Legend Of Korra* (2012)*

*El liberalismo como quinto elemento: el discurso ideológico del fin de la Historia en la serie de animación *La Leyenda de Korra* (2012)*

Adriel Henrique de Andrade¹

Resumo: O presente trabalho visa, através de uma análise da primeira temporada da animação *A Lenda de Korra* (2012), tecer um panorama sobre a aplicação do discurso ideológico do “fim da História”, proposto pelo cientista político Francis Fukuyama, na obra em questão. Compreendendo a cultura como campo essencial de disputa e propagação ideológica, têm-se como meta identificar como, a partir das ideias propostas na tese do fim a História, a celebração do modelo liberal se faz presente nas entrelinhas da animação. Para isso, são considerados aspectos narrativos, imagéticos, de caracterização e construção de espaços e personagens e as construções de visões de mundo.

Palavras-chave: A Lenda de Korra. Fim da História. Liberalismo. Comunismo.

Abstract: This paper aims, through an analysis of the first season of the animated series *The Legend of Korra* (2012), to provide an overview of the application of the ideological discourse of the “end of history,” proposed by political scientist Francis Fukuyama, in the work in question. Understanding culture as an essential field of ideological dispute and propagation, the goal is to identify how, based on the ideas proposed in the end of history thesis, the celebration of the liberal model is present between the lines of the animation. To this end, narrative, imagery, characterization, and construction of spaces and characters, as well as the construction of worldviews, are considered.

Keywords: The Legend of Korra. End of History. Liberalism. Communism.

Resumen: El presente trabajo tiene como objetivo, a través de un análisis de la primera temporada de la serie de animación *La Leyenda de Korra* (2012), ofrecer una visión general sobre la aplicación del discurso ideológico del “fin de la Historia”, propuesto por el politólogo

¹ Mestrando em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Uberlândia (PPGHI-UFU). E-mail: adriel.andrade.his@ufu.br; Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4061159063770142>; Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0005-4567-7888>.



Francis Fukuyama, en la obra. Entendiendo la cultura como un campo esencial de disputa y propagación ideológica, el objetivo es identificar cómo, a partir de las ideas propuestas en la tesis del fin de la Historia, la celebración del modelo liberal está presente entre líneas en la serie animada. Para ello, se tienen en cuenta aspectos narrativos, imagéticos, de caracterización y construcción de espacios y personajes, así como la construcción de visiones del mundo.

Palabras clave: La Leyenda de Korra. Fin de la Historia. Liberalismo. Comunismo.

Introdução

Sob a lógica da construção hegemônica Ocidental, o século XX ficou conhecido como “o século Americano”, nomenclatura essa reivindicada pelos estadunidenses devido a alguns fatores. No pós-guerra, os Estados Unidos se estabeleceram de maneira propícia para o aumento da difusão de seus valores, tendo em mente o seu contexto vitorioso e, no continente europeu, os destroços e desamparos da guerra que teriam - de maneira tendenciosa e com objetividade política – sua reparação financiada pelos EUA através do Plano Marshall. Além disso, com o acirramento dos processos desenvolvidos durante a Guerra Fria, como a corrida armamentista e espacial, os Estados Unidos passam por um processo de desenvolvimento tecnológico rápido que resultou em expedições à Lua e a construção, de maneira massificada, de armamento bélico e produção militar. Junto desses fatores, o âmbito da cultura também cumpre sua função, tendo a indústria cinematográfica hollywoodiana difundido, de maneira incisiva, as crenças, morais e o *american way of life* em território nacional e internacional. Esses pontos, somados ao colapso da União Soviética em 1991, país que representava a oposição ideológica nesse sistema, colocaram os Estados Unidos como portador de uma hegemonia na cultura, política, economia e poderio bélico, o que sustentou o país como o herdeiro do século XX (Tota, 2009).

Com o contexto da consolidação do modelo liberal representado pelos Estados Unidos bem estabelecido, surgem, então, os discursos que visam trazer respaldo para essa hegemonia tida pela retomada do sistema unipolar do pós-Guerra Fria. Ao que convém ao presente trabalho, consideremos o produto ideológico dos neoconservadores estadunidenses no contexto final do século XX, sistematizado na produção intelectual do cientista político Francis Fukuyama, que alegava que o fim do século representava também o fim da História: nenhum outro projeto político e de constituição de mundo teria forças para competir com o modelo liberal dos Estados Unidos pós derrota nazifascista e declínio do bloco soviético. Sua produção vem como fruto imediato de seu tempo, fomentando a ideologia e servindo como respaldo



intelectual na crença desse modelo como o único e o representante de maior grau de desenvolvimento social.

Ainda se tratando do uso da ideologia, compreendida aqui como uma ferramenta discursiva que toma para si o poder de alterar as percepções de mundo e realidade², o contexto histórico em questão – a transição para o século XXI – impôs novas vertentes a serem disputadas. Em um corpo social altamente caracterizado por consumo massivo de cultura, o *hard power*, como poder bruto presente nas guerras de trincheiras, perde significativamente o seu espaço, e faz com que a adesão do *soft power* se torne mais eficaz no que diz respeito a conquistar mentes e corações. Esse tipo de poder, exercido nas entrelinhas, de maneira camouflada, encontra sua forma propícia de difusão nos produtos da Indústria Cultural, que ao se venderem enquanto entretenimento e lazer, são consumidos de maneira despretensiosa, para o divertimento e descanso, mas que estão, o tempo todo, imersos em e propagando ideologia. Tais considerações se tornam ainda mais eficazes em produções ficcionais, que por não assumirem compromisso nenhum com representações do real, endossam ainda mais a camuflagem dessa proposta ideológica, afinal, o melhor meio de se fazer propaganda é parecer que não a está fazendo (Saunders, 2008).

A animação *A Lenda de Korra* (2012) está inserida nesse contexto de produção cultural. Foi criada e produzida nos Estados Unidos, nação que faz uso recorrente da cultura como meio de propagar sua ideologia e concepção de mundo. A animação é uma sequência da original *Avatar: a Lenda de Aang* (2005), possui quatro temporadas, sendo cada uma delas constituída por 12 episódios que tem a duração média de 23 minutos, e traz, em sua trama, a narrativa heroica típica, do combate maniqueísta entre bem e mal. No entanto, sua proposta se difere na sua construção, que por se voltar para um público juvenil, é carregada de sentido e representações políticas, sobretudo nas figuras antagônicas da obra, sendo cada um dos vilões das quatro temporadas inspirados e construídos sob a percepção de sua produção sob o que seriam essas ideologias, sendo elas o comunismo na primeira temporada³, a teocracia na segunda, o anarquismo da terceira e o fascismo na quarta e última. O enredo tem como plano

² Terry Eagleton, ao pensar o conceito de ideologia, demonstra a multiplicidade de interpretações que o termo possui em contextos históricos distintos. Optamos, aqui, por trabalhar com a ideologia como aparato discursivo que molda e altera as percepções dos sujeitos sobre o mundo. Para uma discussão mais aprofundada, ver *Ideologia: uma introdução* (2006).

³ Análise feita de nossa parte pensando o conceito de “representação” de Roger Chartier e as reflexões de Marc Ferro sobre a cristalização de ideologias e visões de mundo de contextos históricos específicos no cinema.

base a jornada do Avatar Korra, uma jovem que é a reencarnação do espírito primordial da luz, e possui, portanto, a capacidade de manipular os quatro elementos, tendo que fazer uso desse poder para cumprir sua missão: garantir e difundir a paz, o equilíbrio e a liberdade pelo mundo. Possui como criadores e roteiristas Brian Konietzko e Mike DiMartino, ambos fundadores do Universo Ficcional de Avatar e responsáveis também pela produção da animação original.

Portanto, o que se pretende nas páginas seguintes é pontuar, através de uma análise integral da primeira temporada da animação, a presença do discurso ideológico do fim da História na obra, tendo em mente a sua capacidade, enquanto produto da Indústria de Cultura⁴, de difundir e representar valores, visões de mundo e construções ideológicas. No mais, ressaltamos o compromisso social com a análise crítica de um produto que é difundido de maneira massificada na cultura de consumo da contemporaneidade, sobretudo com o avanço tecnológico e o advento dos serviços de *streamings*, que, se por um lado democratiza o acesso, por outro promove o consumo desenfreado de tais produções.

Um panorama sobre o “fim da História”, de Francis Fukuyama

Tomado pelo imediatismo e euforia dos eventos postos pelo encaminhamento do fim da Guerra Fria, o cientista político Francis Fukuyama desenvolve a sua tese sobre o “fim da História”, originalmente apresentada em uma conferência na Universidade de Chicago em 1988, sendo publicado no ano seguinte (1989) o seu artigo na revista norte-americana de política e relações internacionais *The National Interest*, intitulado *The end of History?*, pontapé inicial de uma discussão que se apresentaria de maneira polêmica e controversa.

Em linhas gerais, a tese do fim da História se baseava na afirmação de que, com a derrota do nazifascismo na Segunda Guerra Mundial e do comunismo na Guerra Fria, a humanidade teria atingido o seu estágio maior de evolução ideológica, consistindo no modelo político da democracia liberal e do livre mercado como seguimento econômico. Para Fukuyama, o nazifascismo foi destruído tanto no nível material como ideológico não por uma questão moral, mas sim por estar fadado a destruição e não representar “as ondas do futuro” (Fukuyama, 1989. p. 9). Em relação ao comunismo, o autor via como o inimigo mais sério do liberalismo devido a concepção apresentada por Karl Marx de que o capitalismo liberal traria consigo as contradições entre capital e trabalho, mas que, ainda assim, não são empecilhos para o fim da

⁴ Para Adorno e Horkheimer, indústria cultural é o processo pelo qual a cultura é transformada em mercadoria, padronizada e voltada ao consumo de massa, servindo como instrumento de dominação ideológica no capitalismo.



História, uma vez que as sociedades pós-históricas, como os Estados Unidos, já haviam “resolvido” o impasse da luta de classes:

Mas certamente, a questão de classe foi efetivamente resolvida com sucesso no Ocidente. Como observou Kojève (entre outros), o igualitarismo da América moderna representa a conquista essencial da sociedade sem classes imaginada por Marx. Isso não quer dizer que não existam pessoas ricas ou pobres nos Estados Unidos, ou que a distância entre elas não cresceu nos últimos anos. Mas as causas profundas da desigualdade econômica não têm a ver com a estrutura legal e social subjacente da nossa sociedade (Fukuyama, 1989, p. 9).

Ainda em sua análise, Fukuyama vai diagnosticar o mundo como dividido em dois polos: o “histórico” e o “pós-histórico”. No primeiro, segundo o autor, restariam os projetos políticos locais e autoritários que ainda faziam resistência ao modelo da democracia liberal, e o último representaria os países que, enfim, haviam atingido o fim da História (tidos pelo autor como os Estados Unidos e a Europa Ocidental). Além disso, Fukuyama afirma que não haveria como prever a inexistência de conflitos entre nações desses “dois mundos”, mas que, ao passo que os países resistentes chegassem à pós-história, os conflitos se cessariam significantemente, uma vez que, para o autor, as nações do “Estado Homogêneo Universal” não desperdiçariam suas forças travando guerras entre si, mas as canalizariam para potencializar o âmbito da economia.

Nas considerações finais de sua tese, o autor se aponta de maneira “pessimista”, assumindo que o fim da História seria um momento triste:

O fim da história será um momento muito triste. A luta pelo reconhecimento, a vontade de arriscar a vida por um objetivo puramente abstrato, a luta ideológica a escala mundial que exigia audácia, coragem, imaginação e idealismo será substituída pelo cálculo econômico, a interminável resolução de problemas técnicos, a preocupação com o meio-ambiente e a satisfação das sofisticadas demandas dos consumidores (Fukuyama, 1989, p. 18).

Em tom de descrição, Fukuyama aponta sobre essa “nova sociedade” produzida ao se atingir o fim da História, sendo representada por uma apatia política, uma individualização extrema do sujeito e uma repulsa ao coletivo, apresentando, de maneira desesperançosa, a extinção dos sentimentos de luta e coletivização, fortemente presentes nos ideais marxistas e no método materialista. O cientista político termina sua tese reafirmando, mais uma vez, o cerne de sua análise: o fim da história significaria, inevitavelmente, o fim do comunismo.

Cidade Repúblca ou... mundo Ocidental?

Nesse momento, nos debruçaremos sobre uma análise a respeito de um fator importante para o trabalho aqui proposto: a ambientação onde a narrativa da animação ocorre e os motivos pelos quais ela é produzida e representada da maneira como é. Em *A Lenda de Korra* (2012), temos como ambiente central da narrativa Cidade Repúblca, que possui questões significativas no que diz respeito à sua construção, pontos que a faz ser todos os lugares em um só, uma cidade que é tudo e nada ao mesmo tempo, pontos estes que serão discorridas adiante. De antemão, para que possamos compreender toda a rede que percorre a ambientação de Cidade Repúblca, iniciemos com o seu surgimento e a narrativa que acompanha sua criação.

É de natureza técnica que as obras cinematográficas em formato de série, com vários episódios, possuam uma abertura antes de cada um deles. Na obra em questão isso não se dá de maneira diferente, os 12 episódios da primeira temporada possuem a mesma introdução, que é curta e foca apenas na “essência” do desenho, apresentando os quatro elementos e o papel primordial do Avatar, já tratado anteriormente aqui. A exceção se dá no primeiro episódio da animação, que por ser uma sequência da obra original, possui uma abertura mais longa e que assume caráter de contextualização entre os eventos que transitaram entre *Avatar: A Lenda de Aang* (2005) e *A Lenda de Korra* (2012). A abertura é narrada pelo personagem Tenzin, descendente direto do Avatar Aang e foca principalmente no aspecto que marcaria o lócus onde a obra passaria: a criação de Cidade Repúblca.

Terra, Fogo, Água, Ar. Quando era um menino, o meu pai, o avatar Aang, me contou a história de como ele e seus amigos encerraram heroicamente a guerra dos cem anos. O avatar Aang e o senhor do fogo Zuko transformaram as colônias da Nação do Fogo nas Repúblicas Unidas das Nações, uma sociedade onde dominadores e não dominadores do mundo todo podiam viver e prosperar juntos em paz e harmonia. Eles batizaram a capital dessa grande terra de Cidade Repúblca. O avatar Aang conseguiu muitas coisas notáveis na vida, mas tristemente, o seu tempo nesse mundo chegou ao fim. E como o ciclo das temporadas, o ciclo do avatar recomeçou (*A Lenda de Korra*, 2012. Ep. 1, 0:07 - 1:11min.).

Como pretendido aqui através da ótica que guia o presente trabalho, a análise visa mostrar como o local central de ambientação da animação é pensado para representar as nações que haviam atingido a “pós-história” descrita na teoria de Fukuyama, sendo os seus primeiros indícios notados logo no aspecto narrativo. A abertura do primeiro episódio nos mostra que Cidade Repúblca surge através da junção de antigas colônias da Nação do Fogo, e se torna, a partir da sua unificação, um local onde todos poderiam viver em paz e harmonia. Não de



maneira descuidada, a semelhança com o processo de consolidação dos Estados Unidos enquanto nação é explícita, no que tange ao seu processo de independência ocorrido no século XVIII que, com a unificação das Treze Colônias e o rompimento com a Inglaterra enquanto metrópole desencadeado pela Guerra de Independência consolidaria, então, os Estados Unidos da América. Na teoria de Fukuyama, as nações que teriam atingido a “pós-história” seriam representadas principalmente pelos Estados Unidos e pela Europa Ocidental, locais esses que assumem papel como referência em diversos aspectos de Cidade Repúblia, como veremos adiante.

Tendo isso posto, a construção imagética não demora para se fazer presente na composição estética da animação. Já no episódio de número 1, nota-se a primeira referência simbólica aos Estados Unidos da América: a representação da ponte Golden Gate. Localizada em São Francisco, a ponte é um dos principais cartões postais do país e é a responsável por grande número do turismo no estado da Califórnia, sendo um grande símbolo arquitetônico e de referência aos Estados Unidos. A exemplo da narrativa heroica estadunidense e hollywoodiana presente em diversas obras cinematográficas que abrange a temática dos heróis, a ponte Golden Gate já foi cenário de diversos filmes, como *X-Men: O Confronto Final* (2006), *Godzilla* (2014) e *Planeta dos Macacos: A Origem* (2011). O discurso heroico presente nessas produções onde há uma ameaça iminente global e, na verdade, a noção de “mundo todo” presente nelas se limita aos Estados Unidos, mostra a maneira como a indústria cinematográfica do país deseja lhe representar no meio da cultura. A Golden Gate é uma referência recorrente aos Estados Unidos no meio cinematográfico e, se Cidade Repúblia representa a “pós-história”, é coerente que a ponte também faça parte da construção imagética da cidade. Na figura 1 podemos observá-la, na animação, de maneira mais detalhada:

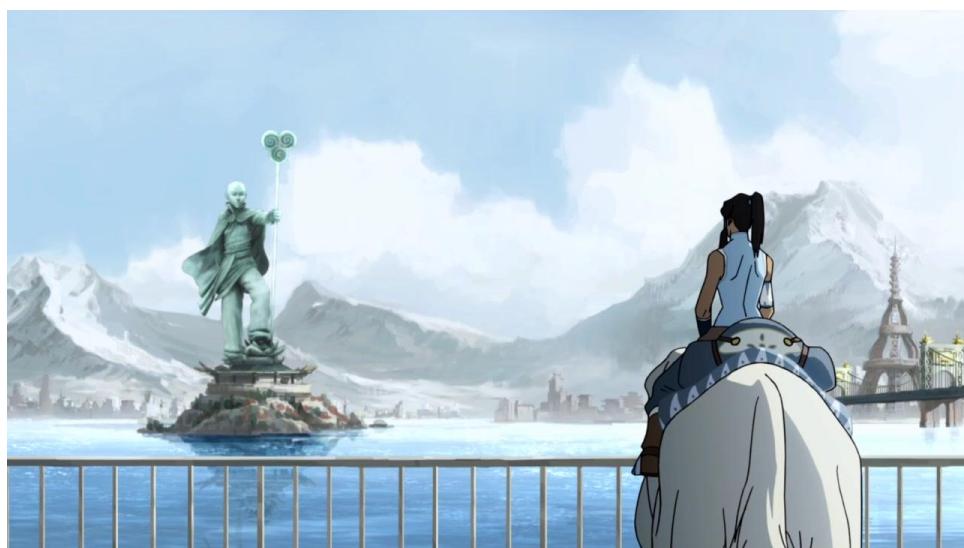
Figura 1 – Representação da ponte Golden Gate no episódio 1.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Como já visto, o uso de simbolismos nessas produções é tido como forma de se demonstrar o que se pretende, e, se tratando de uma representação do Estados Unidos da América, Cidade Repúblia não poderia se abster do maior símbolo monumental do país: a Estátua da Liberdade. Devido ao impacto visual, a cena é apresentada na parte final da introdução do primeiro episódio de maneira parcial, sendo vista como um monumento completo no decorrer do episódio 1, como mostra a Figura 2:

Figura 2 – Korra observando a estátua do Avatar Aang.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)



Construída em 1884 em Paris, inaugurada em 1886 em Nova York, nos Estados Unidos, localizada na Ilha da Liberdade e enviada como um presente pelos franceses, a Estátua da Liberdade é tida como o principal símbolo monumental dos Estados Unidos e possui o simbolismo de maior assimilação e referência simples ao país. Por ser um presente pelo centenário da independência dos EUA, a estátua ganhou prestígio público e mundial, sendo responsável por parte do turismo na cidade de Nova York. Além disso, simboliza o mito fundador da nação e a difusão de maneira assertiva do discurso dos EUA como o maior representante da liberdade e da democracia em todo o globo, comumente presente no imaginário coletivo estadunidense.

No âmbito da animação, a representação se assemelha em diversos aspectos, a começar pela sua criação. A estátua representa a figura do Avatar Aang, antecessor à Korra, e está presente na ilha do memorial do Avatar Aang, localizada a poucos metros de Cidade Repúblia. Sua origem remonta à narrativa do fim da guerra dos cem anos, sendo a estátua enviada para cidade república como um presente da Nação do Fogo pouco depois do fim da guerra, representando, sob a figura do Avatar Aang, a paz e a liberdade que seriam os pontos guias da fundação de Cidade Repúblia. Além de ter sido um presente símbolo de um grande evento, de ser localizada em uma ilha e representar os mesmos ideais, a estátua do Avatar Aang replica até mesmo a cor azul/esverdeada do bronze oxidado da Estátua da Liberdade original. No mais, vale ressaltar que no enredo de bem versus mal da animação, a estátua sempre é ponto relevante, sendo atacada pelos vilões que, ao propor organizações políticas e ideologias alternativas à presente em Cidade Repúblia, tem o seu ataque à democracia e à liberdade sistematizados fisicamente no ataque e depredação da estátua do Avatar Aang.

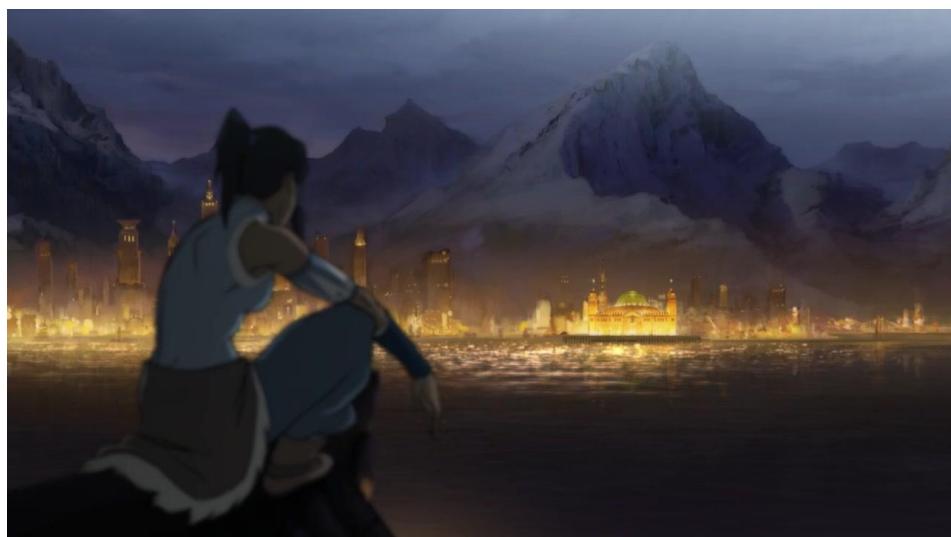
No entanto, as representações simbólicas não se limitam somente às norte-americanas, uma vez que a Europa Ocidental também se faz presente. Como berço do Iluminismo e conhecida como a “Cidade da Luz”, são notáveis as referências à cidade de Paris, na França, em dois aspectos diferentes, sendo o primeiro mais simbólico, com a inconfundível Torre Eiffel, e o segundo, no caráter mais literal de “cidade da luz”, fazendo referência à paisagem urbana de Paris, onde Cidade Repúblia é vista de longe à noite devido a sua grande luminosidade, como podemos observar nas Figuras 3 e 4.

Figura 3 – Representação da Torre Eiffel no episódio 5.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Figura 4 – Korra observando de longe Cidade República iluminada à noite.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Como destacado por Adorno e Horkheimer (1947), a Indústria Cultural depende, para sua atuação de maneira efetiva, que o produto consumido seja uma extensão da vida do consumidor, que precisa se reconhecer nele para que possa absorver e entrar de maneira imersiva no que lhe está sendo vendido e representado, e no que diz respeito a isso, as representações simbólicas assumem papel importante na consolidação dessa aproximação entre produto e consumidor. Ao se apresentar como um ambiente semelhante aos Estados Unidos, tanto utilizando recursos imagéticos de fácil associação como, além disso, fazendo uso também de uma parte da Europa Ocidental que surfou por muito tempo nas ondas grandiosas do



Iluminismo, Cidade República se estabelece enquanto modelo ideal e incontestável. É a “maior democracia do mundo”, ao passo em que é também a “Cidade da Luz”, se construindo, simultaneamente, como Estados Unidos e Europa Ocidental. É, em essência, o *lócus* do fim da História.

Dando rosto às ideias e construindo narrativas

Como de costume nas produções cinematográficas, as personagens se enquadram enquanto pontos cruciais da narrativa, tendo discursos, representações e ideias que são expostas através dos processos de desenvolvimento de cada uma delas. Neste momento, nos encarregaremos de apresentar as personagens principais, as que compõem, na animação, o chamado “Time Avatar”, assim como as peculiaridades e os diálogos com os quais cada uma delas possui com a análise proposta pelo trabalho em questão.

Iniciando pela protagonista da obra, Korra é apresentada logo no primeiro episódio, tendo como destaque a sua principal característica: a de ser uma garota destemida, forte e independente. Em contraponto com o Avatar anterior, Korra é construída como uma personagem que abraça o manto de Avatar junto da sua missão de manter e difundir a paz e o equilíbrio para o mundo, tendo o seu temperamento esquentado e a sua ferocidade como características centrais da sua personalidade, se constituindo como uma personagem protagonista feminina com características comportamentais típicas de personagens masculinos, o que representa, até certo nível, uma inovação no meio das animações⁵. É afetiva e explosiva, o que reflete em suas relações pessoais durante sua jornada, e possuí uma dedicação e força física com o seu papel de Avatar grandemente trabalhados, como demonstrado no início da animação onde Korra, ainda com quatro anos de idade, já dominava três dos quatro elementos. Além disso, outra característica importante da personagem é a sua sexualidade que, através de informações cânones dadas pelos criadores⁶ e também das histórias que sequenciam a animação, feitas em formato de Histórias em Quadrinhos (HQs), mostram que Korra é uma mulher bissexual, apresentando na animação um relacionamento amoroso com Mako e, nas

⁵ Como Mônica Mendes aponta em sua dissertação de mestrado, as concepções dos estereótipos de gênero no âmbito do real se transmite para as personagens femininas nas animações. Para uma reflexão mais aprofundada, ver: *Não se nasce menina ou super-heroína, torna-se: gênero e representações em animações televisivas* (2018).

⁶ Ver declaração dos criadores, Bryan Konietzko e Mike DiMartino. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2014/criadores-de-lenda-de-korra-falam-sobre-polemicas-final-da-serie.html>

HQs, se relaciona com Asami, vínculo esse último que seria desenvolvido nas animações, mas que passou por censura pela *Nickelodeon*, empresa responsável pela produção e distribuição da obra. Em relação a suas características físicas, Korra possuí olhos azuis, cabelos escuros e pele não branca, como nítido na figura 5.

Figura 5 – Avatar Korra.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Para acrescentar uma camada à análise, falemos agora sobre a outra personagem feminina integrante do elenco principal, Asami Sato. A personagem é introduzida no quarto episódio da primeira temporada e tem a sua primeira aparição fazendo jus à uma característica frequente nas personagens femininas, que conta com a junção de demonstrar feminilidade como sensualidade e sexualização. No episódio 4, Asami atropela Mako (outro integrante do grupo que será apresentado adiante) e, como mostra a figura 6, sai de sua motocicleta retirando o capacete e jogando os cabelos, em um take passado em câmera lenta e com efeitos adicionados à cena, onde o personagem atropelado, antes irritado pela situação, muda completamente seu comportamento após ver a beleza de Asami.



Figura 6 – personagem Asami Sato.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Apesar de ser introduzida dessa maneira, com as características típicas e estereótipos de personagens femininas que precisam ser salvas e até mesmo a sua origem social, de família rica com um pai magnata industrial, a personagem integra o grupo com o papel de não dominadora - não possuí a capacidade de manipular nenhum dos quatro elementos - e, ao contrário do que sua imagem apresentada remete, é extremamente habilidosa em artes marciais e contribui com o time em combate e estratégia, já que Asami é também, assim como seu pai Hiroshi Sato – a ser trabalhado adiante – uma excelente engenheira. A personagem possui uma capacidade de raciocínio rápido que auxilia o grupo nas missões, além de ser afetiva com seus amigos e incisiva com inimigos. No mais, desenvolve um relacionamento romântico com Mako inicialmente e, como já tratado aqui, com Korra em um momento posterior, sendo Asami a segunda personagem LGBTQIA+ da animação.

Compondo o bloco das duas personagens femininas que ocupam o plano principal e o Time Avatar, podemos destacar alguns pontos em relação a construção de ambas. De início, temos na constituição de “Avatar”, enquanto título, uma narrativa previamente tratada aqui, que remonta a um discurso atrelado e identificado nas mentalidades dos estadunidenses enquanto grupo social e nos Estados Unidos enquanto Estado e Nação. O Avatar é a reencarnação constante do espírito primordial da luz, e, seus portadores – nesse caso, Korra – tem a missão de difundir e manter a paz e o equilíbrio para o mundo todo, não exercendo papel de importância

os limites políticos, governamentais e territoriais de cada uma das quatro nações. A posição unipolar dos Estados Unidos colocada pelo fim da Guerra Fria e a retórica da Nova Ordem Mundial, sistematizadas pelo Projeto Para o Novo Século Americano, encontram, na figura do Avatar Korra, a sua materialização representativa no meio da cultura. Os limites e diferenças entre as quatro nações no Universo Ficcional de Avatar não estão além dos poderes e influências do Avatar, assim como, no plano da realidade, a narrativa da primazia pressupõe, para os estadunidenses e suas pretensões políticas, que os limites das demais nações e Estados também não são impeditivos para a atuação incisiva dos Estados Unidos em seus governos, territórios, culturas e mentalidades, principalmente sobre a régia da “liberdade e democracia”, o que formula aqui, uma nova função do Avatar: a jornada de Korra é também a de representar a democracia liberal e de nos conduzir à pós-história.

Em um outro ponto, e trazendo a personagem Asami para a análise, a presença de duas personagens femininas que quebram estereótipos de “donzelas em perigo” e se incluem como parte das poucas personagens LGBTQIA+ presentes no universo das animações nesse período nos trazem algumas reflexões. A primeira delas, sem dúvidas, voltada para o papel propagandístico da animação enquanto produto oriundo da Indústria Cultural e o seu compromisso com a propagação ideológica. Se a ideia é que se represente os Estados Unidos, a Europa Ocidental, a democracia liberal e o livre mercado, é de interesse ao caráter propagandístico que esse conjunto seja representado de maneira progressista, nos referindo aqui sobre as narrativa de mulheres fortes e personagens LGBTQIA+, sendo uma delas não branca, que atraem e “incluem” (enquanto consumidores) três grupos sociais que não se constituem, comumente, como o público-alvo das animações com narrativas heroicas, geralmente destinadas à homens brancos e ao tido como “masculino”. A segunda seria a produção de um discurso ideológico que visa o uso da inclusão à um projeto muito bem delimitado em relação à classe, gênero, raça e sexualidade. Se Cidade Repúblida representa a “pós-história” e o Avatar o percurso de um projeto pautado na eficiência e superioridade da democracia liberal e do livre mercado, é de interesse que esse ambiente se demonstre como inclusivo e “progressista”, que seja um projeto de mundo que também inclua esses grupos minorizados. Em outras palavras, é a propaganda de um projeto conservador envolto na bandeira da diversidade, tática comum utilizada pelos Democratas, considerado o eixo político mais “moderado” – talvez no âmbito discursivo - mas que, ainda assim no campo prático, atua com as mesmas táticas dos



Republicanos (mais à direita), como nos mostrou o governo Obama, democrata tido como progressista, mas que continuou com o projeto bélico e histérico da Guerra ao Terror.

Dando seguimento à apresentação das personagens, temos como últimos integrantes do Time Avatar os irmãos Mako e Bolin, introduzidos no segundo episódio da primeira temporada e dominadores de fogo e terra, respectivamente. Órfãos e de origem humilde, passaram grande parte da vida buscando maneiras de se “darem bem”, mesmo que de jeitos diferentes. Bolin, o irmão mais novo, cumpre o papel de alívio cômico da animação, e por isso possui uma personalidade menos séria, é tido como inocente muitas das vezes e devido a isso está sempre metido em problemas. Para demonstrar essa posição, a de um personagem que não foi criado para ser levado à sério, é retratado em muitos momentos com um ângulo de “câmera” visto de cima para baixo, técnica comum no meio cinematográfico que remete à inferioridade e subserviência, como mostra a figura 7.

Figura 7 – Personagem Bolin.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Em contrapartida, Mako, o irmão mais velho, é um homem sério e responsável, que acaba tomando para si a função de garantir a segurança e abrigo para ambos, e que tem sempre em mente um desejo de “subir” na vida, tentando alcançar esse objetivo de diversas maneiras, como nos esportes e até no trabalho fabril, onde usa sua habilidade de dominação de raio (uma

extensão da de fogo) para executar funções em uma fábrica de abastecimento elétrico, como podemos ver na figura 8.

Figura 8 – Personagem Mako.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Além disso, para que uma análise mais minuciosa seja feita, é de importância destacar o personagem Hiroshi Sato, pai de Asami, já apresentada aqui. Apesar de não se incluir no Time Avatar e nem entre as personagens principais, o personagem, tido como um magnata de sucesso do ramo industrial, se insere com a seguinte fala, ao se apresentar para Mako que precisava de um patrocinador para seu time no ramo do esporte:

eu também tive um início humilde. Quando eu era mais jovem, era um mero engraxate, e tudo o que eu tinha em meu nome era uma ideia: o sato-móvel. Eu tive a sorte de conhecer alguém que confiou em mim e em meu trabalho ético. Ele me deu o dinheiro que eu precisava para tirar a minha ideia do papel, e eu construí todo o império das Indústrias Futuro a partir daquele empréstimo altruísta (A Lenda de Korra, 2012. Ep. 4, 10:40 – 12:43min.).

Se por um lado, temos as personagens femininas como representantes da diversidade que visa os públicos minorizados, as figuras masculinas, em específico Mako e Horoshi Sato, atendem à demanda masculina tradicional das animações heroicas. Mako enquanto um *blue-collar man*, que assume funções de operário fabril e está imerso na ideia individualista neoliberal da meritocracia que, em função da ascensão social, topa qualquer trabalho por ser muito “esforçado” e portador de muita “força de vontade”; e Hiroshi Sato como representante do homem americano de sucesso, o *self-made man*, que construiu um império automobilístico



através da dedicação e esforço de um menino antes engraxate que recebeu uma ajuda altruísta. Os papéis designados e preenchidos pelas personagens trabalhadas cumprem a função de caracterização social propagandística do que seria essa “pós-história”: um mundo onde a inclusão e a prática progressista estão sempre em pauta, mas que, por mera “coincidência”, as posições de poder, de riqueza e o desejo por elas estão sempre arraigadas às figuras masculinas.

Como última personagem de relevância para o objetivo proposto a compor o centro da narrativa, temos Amon, o antagonista da primeira temporada da animação. Em termos de origem, Amon pertencia a uma família da Tribo da Água do Norte, onde cresceu com seu irmão, sua mãe e seu pai Yakone, apresentado na narrativa como um antigo inimigo do Avatar Aang, o antecessor de Korra. Devido a essa relação já estabelecida pela parte paterna, Amon e seu irmão, Tarlok – que integra temporariamente o conselho de Cidade República – são dominadores de água treinados desde cedo pelo pai para derrotar e destruir definitivamente a figura do Avatar, fazendo uso da prática de dominação mais perigosa da animação: a dominação de sangue, uma extensão da dominação de água que só pode ser exercida por dominadores excepcionais. Com os treinamentos abusivos onde o pai fazia um irmão dominar o sangue do outro, Amon desenvolve cada vez mais uma personalidade fria e antipática, o que faz com que ele, ainda adolescente, abandone seu lar e família. Anos depois, quando retorna na figura do antagonista, ainda tem sua personalidade caracterizada na frieza, calma e racionalidade com que lida com as situações. Coberto sempre por uma máscara (figura 9) e com uma habilidade de oratória excepcional, Amon se constrói aos poucos como um antagonista muito bem trabalhado e desenvolvido.

Figura 9 – Personagem Amon.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Cabe ressaltar que a origem da personagem, assim como seus vínculos familiares e a sua capacidade de dominação de água não são revelados na narrativa inicialmente, uma vez que Amon constrói uma nova persona para assumir o movimento revolucionário dos igualitários, no qual sua caracterização é a de um homem que teve a família desolada por um dominador de fogo e, a partir de então, luta pela erradicação da dominação no mundo. As controvérsias da personagem, assim como o movimento igualitário e a ideologia que compõe de maneira íntegra a figura de Amon são de extrema relevância para a compreensão completa da personagem, mas são pontos que assumirão o centro da análise a ser desenvolvida a seguir, tendo os breves destaques apresentados aqui cumprido o papel de apresentar e introduzir a personagem à discussão.

A transposição do inimigo real à ficção

Ao voltarmos para as considerações de Francis Fukuyama acerca do fim da História, temos, quando o autor faz sua pontuação sobre o sucesso incontestável do liberalismo econômico e da democracia liberal, a identificação de grupos específicos que colapsaram perante o Ocidente e sua ideologia, ou seja, projetos ideológicos e de organização de mundo que não tiveram força para competir com o tido na “pós-história”. Dentre eles, os destacados durante os embates no decorrer do século XX foram o nazifascismo e o comunismo, sendo este último, para o autor, tido maior e mais perigosa relevância:



O desafio ideológico lançado pela outra grande alternativa ao liberalismo, o comunismo, foi muito mais sério. Marx, falando a linguagem de Hegel, afirmou que a sociedade liberal continha uma fundamental contradição que não poderia ser resolvida dentro do seu contexto, aquela entre capital e trabalho, e esta contradição constituiu a principal acusação contra o liberalismo desde então (Fukuyama, 1989, p. 9).

Tendo isso em mente, e considerando a problemática do trabalho, a análise aqui proposta partirá das representações do comunismo na animação, nas maneiras como essa ideologia é construída e sistematizada na figura do Amon, antagonista da primeira temporada e, junto disso, as narrativas de combate entre esses dois modelos de mundo que são, na obra, cristalizados no embate entre o vilão e o Avatar Korra.

Considerando a complexidade dessa ideologia, Karl Marx e Friederich Engels realizam a função de teorizar, intelectualmente, os fundamentos do que viria a ser o marxismo enquanto projeto político, destacando suas pontuações em diversas produções complexas e realizando, em 1848, a publicação da obra que assumiria o papel panfletário do movimento: *O Manifesto do Partido Comunista*. Com esse objetivo, o trabalho assume caráter de divulgação e aponta, para a classe operária, as principais bases do movimento, como a explicitação da situação conflituosa existente entre proletariado e burguesia, os princípios revolucionários de transformação do mundo e o projeto da utopia, sistematizado no modelo comunista de sociedade. Tendo considerado o grande alcance tido pela obra, assim como sua escrita e interpretação mais inteligíveis, carrega os precedentes principais do que é tido, comumente, como os princípios fundamentais do comunismo enquanto ideologia. A característica de um movimento de massas, sustentado pelo discurso principal de igualdade e da transformação radical do meio social, político e econômico, surgem como adjetivos recorrentes do movimento, utilizado, muitas vezes, como fatores comuns nas suas representações.

No âmbito da animação, o uso desses estereótipos é exaustivamente colocado em tela, ocupando a posição central de caracterização do personagem Amon enquanto um comunista. Se tratando do surgimento do movimento que o personagem representa – o Movimento Igualitário – temos, na narrativa da obra, a sua menção logo no primeiro episódio, onde um dos adeptos ao movimento discursa, em local público sob um púlpito, sobre as preocupações dos igualitários:

estão cansados de viver sobre a tirania dos dominadores? Junte-se aos igualitários. Por muito tempo, a elite dominadora dessa cidade forçou os não dominadores a viverem como cidadãos de classe baixa. Juntem-se a Amon e juntos vamos acabar com a elite governante dominadora! (A Lenda de Korra, 2012. Ep. 1, 13:01 – 13:21min.)

A cena segue com Korra contestando o palestrante e defendendo a prática da dominação, e ao ser questionada se era dominadora e possivelmente usaria seu poder para derrubá-lo do púlpito e a personagem afirmar, é recebida com o público por vaias e gritos, tendo sido inclusive impossibilitada de se defender ao ser acusada de estar oprimindo aquelas pessoas. A cena demonstra e apresenta, pela primeira vez, o discurso do movimento igualitário, que se apresenta como um movimento de adesão popular, onde o público ouvinte adere rapidamente ao discurso pronunciado, e aponta o caráter central tido como comunista: o conflito histórico de uma classe dominante e tirana sob uma outra classe que não compartilha dos seus privilégios, e que devido à essa questão, é sempre subalternizada, e, portanto, o sentimento de busca pela igualdade é seu cerne.

A figura de Amon aparece - fisicamente vinculada ao movimento - pela primeira vez no episódio de número 3, intitulado “A Revelação”, onde a narrativa central é o encontro dos integrantes do movimento igualitário com seu líder que, através de um discurso articulado, revelaria as motivações ideológicas do processo e o seu modo de lidar com o problema em questão: o seu poder de retirar, de maneira definitiva, a capacidade de dominação dos elementos de um indivíduo. No decorrer do episódio, quando Korra e Mako se infiltram no evento, são recebidos pelos seguranças com a frase “a revelação sempre esteve e está entre nós, irmão e irmã” e se deparam com a quantidade massiva de adeptos de Amon, quando ele, enquanto líder, profere o seguinte discurso:

A minha busca por igualdade começou a muitos anos. Quando eu era menino, morava com minha família em uma pequena fazenda. Não éramos ricos e nenhum de nós era dominador. Isso fez de nós alvos muito fáceis para o dominador de fogo que extorquiu meu pai. Um dia, o meu pai confrontou esse homem, mas quando fez isso, aquele dominador de fogo tirou a minha família de mim. Depois disso, ele tirou o meu rosto. Eu fui forçado a me esconder atrás de uma máscara desde então. Como vocês sabem, o Avatar chegou recentemente em Cidade Repúblia, e se ela estiver aqui, vai dizer à vocês que a dominação traz equilíbrio para o mundo, mas ela está enganada. A única coisa que ela traz ao mundo é sofrimento. Tem sido causa de todas as guerras, em todas as eras, mas isso está para mudar (A Lenda de Korra, 2012. Ep. 3, 15:20 – 16:25min.).

Além do aspecto narrativo evidenciado pela fala, a questão imagética da cena também é construída pensando na grandiosidade do discurso, tendo o seu ângulo de captura partido da

visão do público que, mostrando o caráter de massa do movimento, registra, de maneira panorâmica, a figura centralizada de Amon e acentua, nesse momento, outro aspecto que é bem difundido e associado ao comunismo na animação: a construção de uma força propagandística grande, demonstrada, no discurso de Amon, sob o plano de fundo e representadas, não de maneira descuidada, sob a cor vermelha (associada ao comunismo) e também faz uso da junção com a cor amarela, cores referentes à bandeira da antiga União Soviética.

Figura 10 – Amon discursando em um evento dos igualitários.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

A representação de Amon, tida no plano de fundo, faz uso da figura do líder do movimento com a mão estendida, simbolizando o sol e tendo todo o restante do cartaz coberto por raios solares, referências encontradas de maneira simples nos cartazes de propaganda do governo chinês de Mao Tsé Tung⁷, durante a proposta da Revolução Cultural na China na segunda metade do século XX. Associar a imagem do líder do movimento igualitário na animação com as táticas de propaganda de fácil associação de um governo que impôs uma reforma comunista na China, têm e cumpre a sua funcionalidade de remeter uma figura do campo fictício à uma do plano político real.

⁷ Ver, a título de exemplificação, a coleção de pôsteres de propaganda do governo chinês de Mao Tsé Tung no site *chinese posters*, que organiza e disponibiliza esse tipo específico de produto da cultura chinesa. Disponível em: <https://chineseposters.net/themes/mao-cult>

No episódio de número 6, descreve a atuação do movimento igualitário:

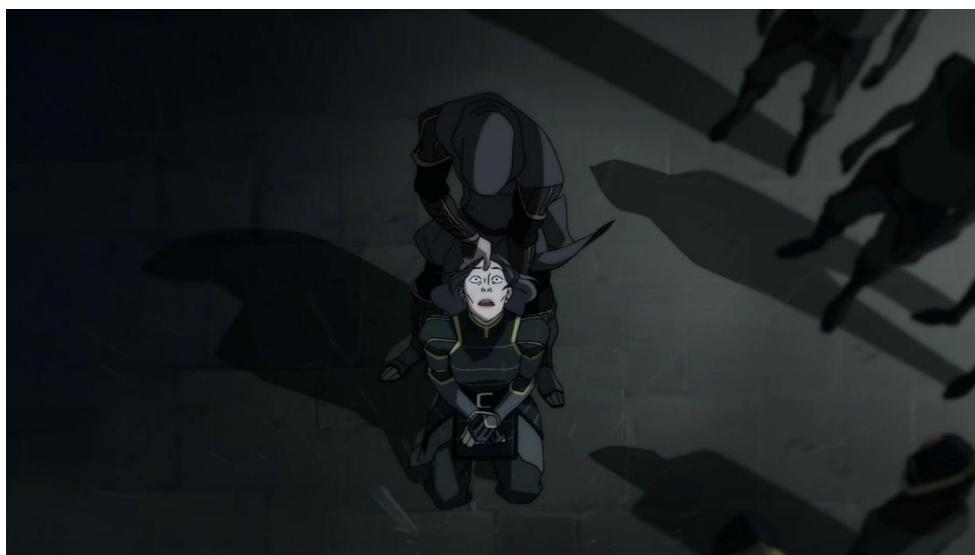
Agora, para os meus seguidores: durante anos os igualitários foram forçados a se esconder nas sombras, mas agora nós temos a quantidade e a força para criar uma nova Cidade República. Eu fico feliz em dizer a vocês que o tempo de mudança finalmente chegou. Muito em breve o atual e tirânico regime de dominação será substituído por um governo igualitário e imparcial. Vocês e seus filhos não vão precisar andar nas ruas com medo. Os meus seguidores e eu não vamos descansar até que a cidade inteira alcançar a igualdade, e quando essa meta for atingida, nós vamos igualar o resto do mundo. A nossa revolução começou! (A Lenda de Korra, 2012. Ep. 6, 17:35 – 19:32min.).

Durante sua fala, Amon atribui ao atual governo de Cidade República a característica de tirano, que completa a postura do movimento enquanto a de acabar com a violência recebida pelos não dominadores e anuncia, ao final, que o processo revolucionário havia sido iniciado e, além disso, denuncia a sua escala, que atuaría primeiro em Cidade República e depois no mundo todo. Nota-se, então, uma outra característica do projeto revolucionário proposto por Marx e Engels – o da universalização – que, conhecidamente é associado à frase “trabalhadores do mundo, uni-vos!” presente no Manifesto do Partido Comunista, que tinha como pressuposto a ideia de que, uma vez que o capitalismo se estendeu de maneira universal, a atuação do movimento em prol do comunismo também deveria ocupar essa magnitude.

Tendo estabelecido a construção de Amon junto do seu movimento ideológico (o dos igualitários) e, feitas as análises sobre diálogos entre a relação ficção-realidade, entremos no último ponto do trabalho aqui desenvolvido, no qual nos debruçaremos sob o embate emblemático das narrativas heroicas: a colisão protagonista *versus* antagonista.

Um emblema maniqueísta: a erradicação do “mal”

Nos episódios finais da animação, o enredo se intensifica e é marcado pelo momento em que Amon e os igualitários iniciam o processo revolucionário na cidade, com a finalidade de substituir o sistema de governo e retirar o poder de dominação das pessoas que o tinha, tendo como uma das cenas mais marcantes nesse quesito a retirada da dominação de terra da personagem Lin, que assume, na animação, o cargo oficial de chefe de polícia da Cidade República. A personagem é capturada em um ato heróico, de sacrifício, e ao se recusar e entregar o paradeiro do Avatar Korra, tem a sua dominação retirada.

**Figura 11** – Personagem Lin tendo sua dominação retirada por Amon.**Fonte:** A Lenda de Korra (2012)

A cena, que se constitui como última do episódio de número 10, de título “Virando a Maré”, faz uso de alguns recursos para construir a atmosfera pesada e carregar o significado que tal trecho teria. Primeiro, já na constituição das personagens, Lin se apresenta com as mãos amarradas e ajoelhada enquanto Amon permanece de pé, pondo em vista uma nítida discrepância de posições, além do uso da técnica onde a visão é tida de um ângulo de cima para baixo, reforçando o sentimento de impotência e subalternidade da personagem naquele momento. Segundo, no momento em que Amon retirara dominação de Lin, o *take* seguinte foca no rosto da personagem, com expressão única de medo e ausência de vida nos olhos, trazendo o peso do “mal” que Amon representava ao afetar a essência dessas pessoas. Em sequência, segue com a personagem caindo ao chão, desacordada, em um *take* feito em câmera lenta que pegava a ambientação escura, as gotas de chuva caindo e a trilha sonora instrumental extremamente melancólica. Todos esses aspectos, em conjunto, atribuem um peso grande às ações de Amon e ao que ele representava, demonstrando as consequências caso a sua proposta de organização de mundo se concretizasse.

Neste mesmo episódio, a exemplificação do poder destrutivo do movimento igualitário é tida na cena em que Cidade Repúblia é vista de maneira panorâmica, na qual, sob uma perspectiva da estátua do Avatar Aang - representante da liberdade - que “olhava” para os destroços da cidade, ora apresentada como a “cidade iluminada” e agora, após a intervenção de Amon, havia se apagado por completo, manifestando caos e ausência de luz.

Figura 12 – imagem panorâmica de Cidade Repúblia destruída, com a estátua do Avatar Aang em primeiro plano.



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

Ainda em relação à estátua, cabe ressaltar que ela se enquadra enquanto o símbolo de maior associação à liberdade, tanto pela sua semelhança com a presente nos Estados Unidos, quanto pela história e simbologia dentro da narrativa da animação, pontos já apresentados no trabalho. Portanto, o monumento é sempre violado, por todos os vilões, em todas as temporadas, afinal, todos os outros projetos de organização de mundo ameaçam a liberdade incontestável da democracia liberal. No caso da primeira temporada, Amon coloca uma máscara, semelhante à sua, no rosto da estátua, que só é retirada perto do desfecho da temporada, quando o General Iroh, representante das Forças Unidas, chega para ajudar Korra e a cidade e, ao escapar de um ataque aéreo, lança um dos aviões de seus inimigos (os igualitários) sob o rosto da estátua, derrubando a máscara de Amon – e reconstruindo, de maneira simbólica, o evento do Onze de Setembro de 2001.

Caminhando para o desfecho final da temporada, Korra é capturada e tem a sua dominação retirada, ficando, por um momento, totalmente indefesa. Porém, ao se deparar com o ataque de Amon a seu colega de equipe e parceiro romântico, Korra desbloqueia sua capacidade de dobra de ar – o elemento que simboliza a liberdade – e consegue atacar o antagonista, que cai ao mar e ocasiona o contexto de sua ruína: a mentira. Com o combate entre os personagens vindo ao público, Korra é recebida com gritos de “tirana da dominação”, mas Amon, para não se afogar, sevê encurrulado e faz uso da dobra de água para se salvar,



revelando, ao próprio público que o seguia, a sua verdadeira identidade. Os gritos do povo de desaprovação logo se voltam para Amon, que tem, nesse *plot twist* final, o seu julgamento: era um dominador de água, que sempre usufruiu do que jurou destruir, e que havia mentido sobre a sua origem e motivação nos discursos públicos. O seu fracasso está intimamente ligado à sua desonestidade, e tem o seu ápice quando os igualitários, seu próprio povo, descobrem a verdade e saem do “transe” imposto pelo véu discursivo-ideológico vendido por Amon. O desfecho do personagem conclui uma única coisa: a figura de Amon era tão falsa e desprezível quanto a ideologia que ele representava. É a cristalização de uma visão, de um determinado grupo, em determinado momento histórico, sobre o que seriam as propostas comunistas enquanto movimento de alteração nos modos de organização de mundo. O personagem tem um final trágico, e após o fim de seu movimento e ideologia, tem fim a sua vida, num suicídio duplo cometido junto de seu irmão Tarlok.

A sequência da narrativa mostra Korra desolada, com a sensação de ser um Avatar incompleto devido a retirada da sua capacidade de dominar três dos quatro elementos, e em um momento de fragilidade, ela estabelece a conexão com sua vida passada - o Avatar Aang - que não só devolve a sua dominação, como concede à ela a capacidade de devolver a dominação de outras pessoas, as afetadas por Amon. Como o momento mais emblemático das práticas de Amon é a cena envolvendo a personagem Lin, é com ela que a sequência final se desenvolve, com Korra, em uma construção de símbolos quase messiânicos, devolvendo sua dominação.

Figura 13 – Avatar Korra devolvendo a dominação para Lin Beifong



Fonte: A Lenda de Korra (2012)

A cena final da temporada é marcada por essa construção, com Korra realizando ações caracterizadas quase como “milagres”, na qual a personagem Lin aparece ajoelhada em seus pés e Korra, como portadora da luz, devolve à ela aquilo que Amon havia retirado. O take final reafirma o título de Avatar que Korra possui, assim como destaca o sentimento de “missão cumprida”: o Avatar, tido como a reencarnação eterna do espírito primordial da luz e que tem, por obrigação, o dever de manter e difundir a paz e o equilíbrio para e no mundo, havia conseguido cumprir, mais uma vez, sua sina. Afinal, Amon havia sido derrotado e, mais importante ainda, sua ideologia havia ruído, colapsado, demonstrando que o Avatar estava, novamente, certo. Korra, então, salvou o mundo, destruiu a ideologia que ameaçava a vigente em Cidade Repúblca e desfez, um a um, os danos que Amon causou. Em outras palavras, manteve Cidade Repúblca na “pós história” e resistiu, bravamente, às garras ideológicas das civilizações menos desenvolvidas, estagnadas e fadadas ao período “histórico”.

Conclusões

Partindo da problemática do trabalho, pautada em tecer uma análise a respeito da presença da construção ideológica de mundo propagada pela teoria do fim da História, os aspectos são diversos, demonstrando que a fonte apresentou recursos de distintas maneiras para que essa narrativa fosse construída. A ambientação de Cidade Repúblca, lócus da trama da animação, se vende esteticamente para representar e ser compreendida como os países que ocupam a pós-história, tidos como os Estados Unidos e a Europa Ocidental. As referências



de fáceis associações, assim como a escolha de monumentos que representassem a essência do liberalismo e a grandiosidade da democracia liberal, denunciam a ideia de que aquele espaço foi pensado para representar um outro espaço do mundo físico muito bem delimitado. Em relação às personagens, a essência da figura central da narrativa – o Avatar – já se pauta em princípios muito bem conhecidos: os de manter a paz, a harmonia e a liberdade mundo afora. Além disso, as demais personagens centrais e alguns coadjuvantes ajudam a enfatizar essa percepção, trazendo, em suas construções e desenvolvimentos, discursos referentes à um ideal típico da “pós-história”. No mais, os cuidados e processos que a obra teve em representar o seu antagonista e associá-lo a uma ideologia política, assim como a sua trajetória de ascensão e declínio, demonstram a caracterização e personificação daquele tido como “inimigo”, como “o mal” e que, dentro da proposta, foi devidamente combatido e erradicado. Em poucas linhas, temos a caracterização física dos locais que pertencem à “pós-história”; os discursos que guiam as maneiras como essa pós história é descrita e construída; as pessoas que ocupariam – ou não – esse lugar; e a caracterização, construção e destruição da ideologia que ofereceu maior risco para a democracia liberal. É, em essência narrativa e imagética, o fim da História.

Referências

- ADORNO, Theodor. HORKHEIMER, Max. **A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas.** In: Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos, 1947. p. 113-156.
- CHARTIER, Roger. “O mundo como representação”. **Revista Estudos Avançados.** Vol.5 n.11. São Paulo, 1991. Disponível em:
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141991000100010. Acesso em: 17 nov. 2025.
- EAGLETON, Terry. **Ideologia. Uma introdução.** UNESP, 2006.
- FERRO, Marc. **Cinema e história.** Paz e terra, 2010.
- FUKUYAMA, Francis. “**The End of History?**” The National Interest, 1989.
- MOREIRA JR, Hermes. O Realismo Democrático como legado dos neoconservadores: a política de Regime Change dentro do Projeto Para o Novo Século Americano. **Revista Brasileira de Estudos Estratégicos**, n. 4, 2018. Disponível em:
<http://www.rest.uff.br/index.php/rest/article/view/40>. Acesso em: 17 nov. 2025.
- HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX.** Editora Companhia das Letras, 1995.



HOBSBAWM, Eric. **Globalização, democracia e terrorismo.** Companhia das Letras, 2007.

KORNIS, Mônica Almeida. **Cinema, televisão e história.** Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2008.

MARQUES, Danilo Araújo. Do Fim Ao Futuro da História: Uma Análise Acerca do Percurso da Teoria de Francis Fukuyama de 1989 a 2012. **Revista Historiador**, n. 6, 2014. Disponível em: <https://revistahistoriador.com.br/index.php/principal/article/download/143/149/176>. Acesso em: 17 nov. 2025.

MENDES, Mônica Vitória dos Santos. **Não se nasce menina ou super-heroína, torna-se: gênero e representações em animações televisivas.** (dissertação de mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://www.bdtd.uerj.br:8443/handle/1/9014>. Acesso em: 17 nov. 2025.

NAPOLITANO, Marcos. **A História depois do papel.** In: PINSKY, Carla Bassanezi. **Fontes Históricas.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008. v. 1, cap. 8, p. 235-289.

SAUNDERS, Frances Stonor. **Quem pagou a conta. A CIA na Guerra Fria da cultura.** Editora Record, 2008.

TOTA, Antônio Pedro. **Os Americanos.** Editora Contexto, 2009.

Recebido em: 30 de agosto de 2025

Aceito em: 14 de novembro de 2025
