

ANAIS VEGAXP VOL.2  
CULTURA GEEK, ENSINO E ARTES



Benares



CAMPINA GRANDE - PARAÍBA

24 A 27 DE SETEMBRO 2024

UFCG | UEPB



Lucas Ribeiro de Moraes  
Joarlan de Sousa Colaço  
[Orgs.]

ANAIS DO EVENTO

VEGAXP  
CULTURA GEEK, ENSINO E ARTES  
VOL. 2

Campina Grande  
2025



**ANAIIS DO VEGAXP - CULTURA GEEK, ENSINO E ARTES.  
CAMPINA GRANDE - PB | UFCG + UEPB  
19 A 22 DE SETEMBRO 2024**

**Projeto gráfico:** Benares Editora  
**Revisão:** As autoras e os autores  
**Diagramação:** Joarlan de Sousa Colaço  
**Capa e ilustrações:** Freepik AI

**Conselho Editorial:**

Alane da Silva Mota – Me. História/UFCG  
José Luciano de Queiroz Aires - UFCG  
Livia Chaves Melo – UFT  
Livia Maria Ferreira - IFPB  
Lucas Ribeiro de Moraes – Me. Letras Português/UFCG  
Maria de Sousa Leite Filha - UFCG  
Mylena de Lima Queiroz – UECE  
Raphael Souza Cruz - IFRN  
Rosangela de Melo Rodrigues – UFCG

**Comissão Técnico-científica do evento**

Ana Karla Marcelino de Melo / Angelo Marcos Xavier Barbosa  
Gleydson Kleyton Moura Nery / João Henrique dos Santos Soares  
Lucas Ribeiro de Moraes / Thiago Rodrigo de Almeida Cunha  
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

---

VEGAXP (2. : 2024 : Campina Grande, PB) Anais do evento VEGAXP [livro eletrônico]:  
cultura geek, ensino e artes: vol. 2 / organização Lucas Ribeiro de Moraes, Joarlan de  
Sousa Colaço. 1. ed. Campina Grande, PB: Benares Editora, 2025.

PDF

Vários autores.

Vários colaboradores.

Bibliografia.

ISBN 978-65-81197-37-7

1. Artes 2. Cultura e sociedade 3. Ensino I. Moraes, Lucas Ribeiro de. II. Colaço, Joarlan  
de Sousa. III. Título.

DOI [doi.org/10.57052/benares.9786581197377](https://doi.org/10.57052/benares.9786581197377)

25-277413 CDD-700

---

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte e cultura 700

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

© Todos os direitos reservados aos autores e autoras. Este livro ou parte dele não pode ser reproduzido por qualquer meio sem a autorização dos organizadores, dos autores e autoras ou da Benares Editora. As ideias contidas neste livro são de responsabilidade dos autores e autoras dos artigos.



# COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

Adilson Paixão da Silva Júnior  
Adriana Maria dos Santos  
Amanda Victoria Porto de Assis  
Ana Alice Costa de Araújo  
Ana Beatriz Targino Marques  
Ana Clara Pinheiro Santos Ataíde  
Ana Isabela do Nascimento Silva  
Ana Karla Marcelino de Melo  
Ana Livia Pinheiro Santos Ataíde  
Ana Luísa Gomes Nascimento  
Andrely Isla Martins Costa  
Andressa Pinheiro Santos Ataíde  
Ângelo Marcos Xavier Barbosa  
Anna Gabriella de Sousa Oliveira  
Anna Karolina da Silva Pereira  
Átilas Roosevelt Solino Lima  
Avrhyll Kristin Gonçalves Nascimento  
Bianca Cândido dos Santos Pereira  
Bianca Dantas Alves  
Breno Pereira da Costa  
Bruna Bezerra Araújo Alves  
Bruna Santos Diniz  
Bruno de Amorim Gomes  
Calebe Nascimento Silva  
Camilly da Silva Oliveira  
Cassiene Raissa da Silva Camilo  
Clara Palácio Rodrigues  
Davi Emanuel Bollis Rodrigues Nascimento  
Débora Lopes de Brito  
Deise Maria Farias Lima  
Diego Maciel Aquino  
Dyêgo Alves Cacho  
Elysama Barbosa de Oliveira  
Emanuele Farias Dantas  
Emerson Elvis dos Santos Lima  
Emilly Vitória de Souza Nunes  
Erika Emanuely da Silva Cruz  
Felipe Marinho da Silva Neto  
Francilene Maia da Costa  
Francisclaudio da Silva Sousa  
Gilmara de Melo Araújo  
Giny Karoline Dantas dos Santos  
Gislayne Azevedo Dias



Gizelho Tertuliano Pereira  
Gleydson Kleyton Moura Nery  
Hallan Mark Araújo Queiroz  
Hannah Aparecida Pereira de Farias  
Ismael Pereira da Silva Junior  
lúlia Milena Bélen's Camilo de Melo  
Jerry Arthur de Lima Pereira  
João Henrique dos Santos Soares  
Joao Paulo Alves dos Anjos  
João Paulo Nascimento de Sales  
João Victor Sales Ferreira  
Jorge Gabriel Soares Martins  
Jorlane da Silva Marciano  
José Emanuel de Farias Cavalcante  
Joyce Tainá dos Santos Farias  
Justine Maria da Nóbrega e Silva  
Karen Hellen Santos Freire  
Kayra Talyne Pereira Alves  
Kayron Tecio Sizino Diniz  
Kelvin Cirne de Lacerda Custódio  
Kethilly Nayara Felix de Souza  
Kevyn Daniel Praxedes de Melo  
Lidiane da Silva Nascimento  
Lilian Prazeres Alves Bezerra  
Lucas Ribeiro de Moraes  
Lucenilda Carla do Nascimento Silva  
Maria Ariely Matias da Silva  
Maria Clara Moreira da Silva  
Maria Clara Zeferino Lira  
Maria Cristina Nogueira de Araújo  
Maria Eduarda Silva Araújo  
Maria Isabel Carneiro Franco  
Maria Luíza Alves da Nóbrega  
Maria Maisy Macedo Henrique  
Mateus Chagas da Silva Alves  
Mateus Rodrigues de Melo  
Mikael Guimarães Mendes  
Milena Pereira Fernandes  
Natália Holanda Passos  
Pedro Bastus Gonçalo Marques  
Pedro Tomé de Araujo Neto  
Raquel Laurentino Cunha  
Rayane Bezerra Felix Silva







Rayssa Nayara de Oliveira Leandro  
Renata Meury Rodrigues Ferreira  
Renato dos Santos Cordeiro  
Rian de Melo Correia  
Ricardo Bernardo Tavares Marinho  
Rick Anderson Rangel Tenorio  
Rogerio Gerson Rodrigues  
Sabrina Farias Ramos  
Sara Kawanny  
Sidney Araújo dos Santos  
Sílvia Ferreira Gomes  
Taynah de Lima Vidal  
Thiago de Oliveira Almeida  
Valdemir Anderson da Costa Silva  
Vinicius Queiroz Silva  
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro  
Vitória Aparecida de Melo Araújo  
Vivian Veras de Almeida  
Wendel Silva Italiano de Araújo  
Yan Barros Diniz

#### **Comissão Técnico-científica do evento**

**Ana Karla Marcelino de Melo  
Angelo Marcos Xavier Barbosa  
Gleydson Kleyton Moura Nery  
João Henrique dos Santos Soares  
Lucas Ribeiro de Moraes  
Thiago Rodrigo de Almeida Cunha  
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro**

#### **Revisão**

**Joarlan de Sousa Colaço  
Lucas Ribeiro de Moraes**

#### **Editoração e apoio**

**Benares Editora**



**APRESENTAÇÃO, 9**  
**TRABALHOS COMPLETOS,**

**GT 03: DIDÁTICA DA EDUCAÇÃO ATRAVÉS DOS MANGÁS: ABORDAGENS SUBJETIVAS E POSSIBILIDADES COGNITIVAS, 11**

*[Coor. Me. Kamylla Rodrigues Pereira da Silva (PPGH/UFPE)]*

**A IDEOLOGIA NAZISTA ATRAVÉS DO MANGÁ HAGANE NO RENKINJUTSU-SHI (FULLMETAL ALCHEMIST), 12**

*[Ana Isabela Nascimento Silva]*

**O MANGÁ FAIRY TAIL COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DE APRENDIZAGEM NO UNIVERSO DA SALA DE AULA, 18**

*[Renata Meury Rodrigues Ferreira com orientação de Silvana Kelly Gomes de Oliveira]*

**GT 05: JOGOS E EDUCAÇÃO: POSSIBILIDADES DE PESQUISA E ENSINO, 27**

*[Coor. Dr. Eduardo Roberto Jordão Knack (UAHIS/UFCG) e Andréa Maria da Silva (Mestranda PPGH/UFCG)]*

**JOGOS E O ENSINO DE HISTÓRIA: TRANSFORMANDO OS CONTEÚDOS EM UM MOMENTO LÚDICO, 28**

*[Andréa Maria da Silva]*

**O MOMENTO MAIS PROFUNDO DA HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE SOBRE CONTROLE INFORMACIONAL, FAKE NEWS E MANIPULAÇÃO DA VERDADE, 37**

*[Gilberto Elioterio da Costa Júnior]*

**A TRAGÉDIA DO TEMPO: UMA ANÁLISE DA (META)NARRATIVA CÍCLICA EM “THE MESSENGER”, 48**

*[Itagiba de Albuquerque Neto, Dayane Veloso Santos e Bryan Khelven da Silva Barbosa]*

**LIMBO: AS PERSPECTIVAS DO HORROR NO VIDEOGAME A PARTIR DO MITO DO BATISMO, 56**

*[Vitória Pompeu de Lima e Dr. Bruno Santos Melo]*

**GT 07: ENTRE ANJOS E DEMÔNIOS, LENDAS E QUIMERAS: O MÍTICO E O SAGRADO NA CULTURA GEEK, 66**

*[Me. Regimário Costa Moura (Doutorando/PPGeI – UFRN) e Felipe Marinho da Silva Neto (Graduando/Letras-UEPB)]*

**O ETERNO RETORNO SUBJACENTE AO GÊNERO DE JOGOS ROGUELIKE: UMA ANÁLISE DE HADES (2020), 67**

*[Vinícius Ryan de Sousa Montenegro com orientação de Lucas Ribeiro de Moraes]*

**GT 08: DEUSAS, DEUSES, HEROÍNAS E HERÓIS GRECO-ROMANOS NA CULTURA GEEK, 75**

*[Coor. Dra. Viviane Moraes de Caldas (PPGLE/UFCG)]*



**O HERÓI QUE SE TORNA DEUS: A JORNADA DE PANTHEON E SUAS RAÍZES MITOLÓGICAS, 76**

*[Lilian Prazeres Alves Bezerra]*

**GT 09: HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O DIÁLOGO COM OUTRAS ARTES, 84**

*[Coor. Dra. Márcia Tavares Silva (PPGLE/UFCG) e Dr. Bruno Santos Melo (DLA/UEPB)]*

**ASTÚCIA, TÁTICAS E ESTRATÉGIAS: A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM USOPP NO MANGÁ ONE PIECE, 85**

*[Dr. Bruno Santos Melo e Vitória Pompeu de Lima]*

**INTERSECÇÕES TEMÁTICAS NA GRAPHIC NOVEL PÍLULAS AZUIS (2021), DE FREDERIK PEETERS, 94**

*[Ílúlia Milena Bélens Camilo de Melo com orientação de Márcia Tavares Silva]*

**ASPECTOS DO PROJETO GRÁFICO E DOS PARATEXTOS NA GRAPHIC NOVEL O PRÍNCIPE E A COSTUREIRA DE JEN WANG, 103**

*[Márcia Tavares Silva e Marina Silva Nóbrega]*

**AMOR NA “TERCEIRA IDADE”: ANÁLISE LINGUÍSTICA E SEMIÓTICA DA HQ A OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA DOS NOSSOS SENTIMENTOS, DE ZIDROU & AIMÉE DE JONGH, 113**

*[Miguel Henrique Cassiano da Silva com orientação de Marcia Tavares Silva]*

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA EXPRESSÃO CONTEMPORÂNEA DO CLÁSSICO “ROMEU E JULIETA”, 125**

*[Renata Meury Rodrigues Ferreira com orientação de Silvanna Kelly Gomes de Oliveira]*

**DOS QUADRINHOS PARA AS TELONAS: UMA ANÁLISE COMPARATIVA DOS PERSONAGENS THOR E GORR A PARTIR DAS OBRAS THOR: LOVE AND THUNDER E THOR O DEUS DO TROVÃO, 134**

*[Kevyn Daniel Praxedes de Melo com orientação de Márcia Tavares Silva]*

**GT 11: TEMÁTICAS LIVRES, 143**

*[Me. Lucas Ribeiro de Moraes (PPGLE/UFCG)]*

**LINGUAGEM E SIGNIFICAÇÃO NO JOGO STARDEW VALLEY: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA, 144**

*[Bryan Khelven da Silva Barbosa e Marcela Yara Araújo Barbosa]*

**A DESFIGURAÇÃO DO SER HUMANO: IMPLICAÇÕES DO CULTO DA BELEZA NA SÉRIE DE TERROR O GABINETE DE CURIOSIDADES, 153**

*[Clara Palácio Rodrigues e Icaro Arcênio de Alencar Rodrigues]*

## APRESENTAÇÃO

Caro(a) leitor(a),

O evento VegaXP – Cultura Geek, Ensino e Artes, teve sua quarta edição em 2024. É chamado de “VegaXP Vol. 2” porque é a segunda edição em novo formato, após a pandemia. Maior e com melhorias, o evento segue firme em seus objetivos pedagógicos, culturais e científicos.

Colaboram muito para todos esses fins os excelentes trabalhos apresentados aos nossos Grupos de Trabalho durante todo o processo do evento. Esperamos que a publicação dessas pesquisas contribua para o crescimento do reconhecimento das possibilidades educacionais, sociais e pessoais da cultura geek e das artes ao ensino. Além disso, agradecemos à Comissão Técnico-científica do evento e, em especial, à Benares Editora pelo apoio e colaboração. Desejamos boas leituras e bons frutos para a formação humana, profissional e acadêmica de todos os que tiverem acesso a este documento.

Cordialmente, Comissão Organizadora.



# TRABALHOS COMPLETOS



# GT 03: DIDÁTICA DA EDUCAÇÃO ATRAVÉS DOS MANGÁS: ABORDAGENS SUBJETIVAS E POSSIBILIDADES COGNITIVAS

[Coor. Me. Kamylla Rodrigues Pereira da Silva (PPGH/UFPE)]





# A IDEOLOGIA NAZISTA ATRAVÉS DO MANGÁ *HAGANE NO RENKINJUTSU-SHI* (FULLMETAL ALCHEMIST)

Ana Isabela Nascimento Silva<sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente artigo explora as representações e paralelos entre a ideologia nazista e os temas abordados no popular mangá “*Hagane no Renkinjutsu-shi*”, escrito por Hiromu Arakawa. O estudo busca destacar como o mangá utiliza elementos da ideologia nazista para construir sua narrativa, abordando questões como a eugenia, a busca pela pureza racial, e a manipulação do poder político/militar, o regime fictício do Estado de Amestris, onde a história se desenrola, é comparado ao Terceiro Reich, enfatizando as semelhanças na forma de governo autoritário, no culto ao líder, e na desumanização de grupos considerados inferiores. As análises desenvolvidas serão executadas sob a perspectiva da Moral Nazista (Guterman, 2013) e os impactos dessa ideologia no processo de formação do indivíduo (Brandt, 2011). Além disso, o artigo busca explorar o uso do mangá como ferramenta metodológica para o ensino de História, por fim concluindo que “*Hagane no Renkinjutsu-shi*” serve não apenas como uma obra de entretenimento, mas também como uma ferramenta crítica e educativa que permite aos leitores refletirem sobre os horrores da ideologia nazista e a importância da resistência contra regimes opressivos. Através de sua narrativa rica e complexa, o mangá proporciona uma compreensão profunda e acessível dos perigos do extremismo ideológico.

**Palavras-chave:** Ideologias; Nazismo; Mangá; Educação; História.

---

<sup>1</sup> Graduanda em História–Lic. pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: [anaisabelanascimento10@gmail.com](mailto:anaisabelanascimento10@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

Um governo autoritário que se sustenta através do forte poder militar declara guerra e começa a anexar territórios vizinhos ao seu domínio, prendendo e exterminando pessoas de outras etnias no processo. Em segredo, esse mesmo governo financia experimentos científicos com humanos mantidos como prisioneiros, causando-lhes sequelas permanentes e, na maioria dos casos, a morte. Essa descrição se encaixa facilmente ao regime nazista de Hitler (1933-1945), entretanto, é apenas o pano de fundo para o mangá japonês *Hagane no Renkinjutsu-shi*, escrito por Hiromu Arakawa e mais conhecido no Ocidente como *Fullmetal Alchemist*. A trama conta a história dos irmãos Edward e Alphonse Elric, dois alquimistas em busca do catalisador lendário chamado Pedra Filosofal, um objeto poderoso que lhes permite restaurar seus corpos, que foram perdidos em uma tentativa de trazer sua mãe de volta à vida por meio da alquimia.

A ficção está situada em um cenário canonicamente inspirado no Terceiro Reich, embora não seja explicitamente evidenciado ao longo do mangá, existem traços claramente análogos ao período, como o fato de os protagonistas terem cabelos loiros e olhos claros, além disso existem elementos que podem passar despercebidos aos olhos leigos, como a organização política do país fictício de Amestris, que possui um governo autoritário e ditatorial, com o centro do poder situado em uma figura semelhante ao Führer, esse mesmo governo proíbe a criação de homúnculos<sup>2</sup> e a transmutação de seres vivos por meio da alquimia, mas o faz secretamente, de maneira análoga aos experimentos científicos e aos testes de armas químicas realizados nos campos de concentração nazistas. O que veremos a seguir é como esse subtexto é naturalizado e passa quase despercebido ao longo da trama.

## METODOLOGIA

Esta pesquisa propõe uma análise comparativa entre o regime nazista e o universo ficcional de *Fullmetal Alchemist*, com foco nas estruturas autoritárias, na inversão de valores morais e na prática eugenista, a metodologia será dividida em várias etapas que integrarão tanto fontes históricas quanto ficcionais. Primeiramente, será realizada uma análise documental sobre o regime nazista, utilizando conceitos de Moral Nazista (Guterman, 2013) e os impactos dessa ideologia no processo de formação do indivíduo (Brandt, 2011), para compreender as práticas de manipulação moral, ideológica e eugenia.

Simultaneamente, o mangá será analisado para identificar elementos que remetam ao autoritarismo, controle social e manipulação política presentes no governo fictício de Amestris. A pesquisa se concentrará especialmente nas figuras de liderança, como o Führer King Bradley e em como suas ações refletem ideologias semelhantes ao regime nazista.

Outro ponto central será a análise da eugenia, com destaque para os experimentos com homúnculos em *Fullmetal Alchemist*. A prática da alquimia como manipulação genética será comparada à eugenia nazista, onde a “purificação” racial era justificada por ideais de superioridade, a pesquisa também buscará entender como o público naturaliza esses elementos presentes na obra, através de análises de resenhas, entrevistas e discussões online, para observar como o subtexto relacionado ao nazismo é absorvido sem uma análise crítica.

Ao final, será feita uma comparação entre as duas ideologias, destacando as semelhanças nas

2 No mangá os **Homúnculos** (ホームンクルス, *Homunkurusu* ou 人造人間 (ホームンクル), *Homunkurusu*) são um grupo de seres humanos criados artificialmente, através de um conjunto de determinados elementos químicos e alquimia.



abordagens de moralidade, lealdade e controle social. A pesquisa visa não apenas compreender a representação do autoritarismo e eugenia, mas também refletir sobre como essas narrativas podem influenciar a percepção pública. As fontes primárias incluirão teses e artigos sobre o nazismo, e as fontes secundárias, análises sobre *Fullmetal Alchemist* e estudos de ficção histórica.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O conceito de moral nazista, conforme Marcos Guterman (2013), é caracterizado por uma moralidade distorcida e instrumentalizada pelo regime de Hitler, que substituiu os valores tradicionais da ética cristã e da moralidade universal por uma ideologia fundamentada no nacionalismo extremo, no culto à figura de Hitler e na crença na superioridade racial do povo ariano.

A moral nazista era vista como uma “purificação moral” da Alemanha, uma revolução moral proposta por Hitler e seus seguidores para restaurar a ordem e a força do povo alemão, em vez de aderir a uma ética universal, a moral nazista estava centrada na idéia de uma missão divina do povo ariano e de seu líder, o Führer, que era considerado uma figura quase messiânica, um “novo Cristo” e um “redentor especial” para a Alemanha. Hitler, de acordo com o autor, não só manipulava as massas com um discurso de resgate da ordem contra a degeneração do mundo moderno, mas também se apresentava como alguém acima de quaisquer dúvidas morais, guiado por uma fé inabalável em sua missão.

O conceito de moralidade do regime nazista era também estreitamente ligado ao culto à personalidade de Hitler, com o líder sendo adorado de maneira quase religiosa, como uma figura infalível e absolutamente confiável, a lealdade a Hitler era uma exigência, e qualquer objeção a ele ou dúvida sobre suas idéias era vista como inaceitável, uma ameaça à unidade e à força do Estado, Hitler usava essa moralidade como um mecanismo de controle e manipulação, criando uma fé absoluta e apodítica (sem necessidade de provas) nas massas, fazendo-as acreditar que o futuro da Alemanha dependia do sucesso de sua liderança. (Guterman, 2013)

A moral nazista também estava imersa em um profundo desprezo por conceitos como a culpa e o arrependimento, presentes na tradição cristã, o regime substituiu essas noções por um impulso coletivo que ignorava qualquer reflexão individual, a moralidade nazista se baseava em uma visão simplificada e absoluta do certo e do errado, com a defesa da violência e do ódio como meios legítimos para alcançar a pureza racial e a grandeza da Alemanha. A ideia de “lealdade incondicional” a Hitler e à missão do regime era essencial para a construção dessa moralidade, qualquer resistência à autoridade de Hitler era automaticamente considerada traição e vista como moralmente inaceitável, através desses artifícios o culto à personalidade de Hitler escalou rapidamente, sendo alimentado por seus sucessos e sua crescente megalomania, o tornando capaz de estabelecer uma atmosfera de subordinação total, onde o questionamento das ações do líder e do regime era impensável.

O culto de adoração a figura de liderança no nazismo se assemelha bastante a cultura de adoração e devoção ao imperador, instalada no Japão, especialmente durante o período militarista, o mesmo era visto como um deus vivo (Kami) e a lealdade ao imperador era central, a moralidade estava ancorada na devoção ao imperador, uma figura sobrenatural que representava a unidade e a força do Japão, a noção de lealdade absoluta e a subordinação à vontade do imperador eram essenciais para a coesão do império. (Medeiros, 2022)

Esse sistema de inversão de valores éticos foi aplicado para convencer as massas de que o certo era errado e o errado seria a conduta adequada a se seguir, assim as crianças nascidas durante o regime foram

ensinadas desde o berço e nas escolas a cultuar a figura de liderança e naturalizar as atrocidades cometidas por esse mesmo governo, até mesmo glorificando esses atos.

## DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA/ANÁLISE DE DADOS

### A moral Nazista em *Fullmetal Alchemist*

Em *Fullmetal Alchemist*, especialmente no contexto do Estado militarizado e totalitário comandado pelo governo de Amestris, é possível observar uma analogia com a moralidade distorcida do regime nazista. A figura de liderança, representada pelo governo central de Amestris, busca manipular a população, promovendo um nacionalismo exacerbado e um culto à figura do líder, semelhante ao que é descrito no conceito de culto à personalidade de Hitler, o controle social e a propaganda ideológica são empregados para manter a população em um estado de lealdade inquestionável, transformando qualquer resistência em uma ameaça à “pureza” do estado, tal como o regime nazista fazia.

A moralidade no universo de *Fullmetal Alchemist* é frequentemente distorcida, com personagens como o Coronel Mustang e o próprio Führer King Bradley (um autocrata) exemplificando uma liderança que se sustenta em ações violentas e traiçoeiras, em nome do bem maior, a ideia de “purificação” e de lutar por um ideal superior se reflete na busca do Exército de Amestris por um estado de controle absoluto, utilizando o poder e a violência para alcançar seus fins, semelhante ao que o regime nazista fazia para promover sua visão de um “mundo puro” baseado na superioridade racial e na lealdade irrestrita ao líder.

A moralidade em *Fullmetal Alchemist* também apresenta um elemento de inversão ética, com a aliança com a alquimia sendo usada de maneira distorcida para justificar experimentos cruéis e a manipulação da vida humana, como ocorre com os homúnculos, que são criados a partir de erros e corrupção moral, esses elementos ressoam com a maneira como a moral nazista também transformava conceitos de certo e errado, onde a violência e a supremacia racial eram defendidas como virtudes, enquanto a reflexão ética e a culpa eram descartadas. Portanto, em ambos (regime nazista e o regime instaurado em *Fullmetal Alchemist*), a lealdade incondicional ao líder, a inversão de valores éticos e a instrumentalização de ideologias para justificar atrocidades são elementos centrais, criando uma atmosfera onde a moralidade tradicional é substituída por uma ideologia manipuladora e totalitária.

### A Eugenia

A eugenia, um dos principais ideais nazistas, era uma ideologia que buscava “purificar” a raça ariana, eliminando todos os elementos considerados “impuros” ou “degenerados”, como judeus, ciganos e pessoas com deficiências físicas ou mentais. O conceito de “superioridade racial” se baseava na crença de que a pureza racial era essencial para garantir o futuro da humanidade, e isso justificava práticas como a esterilização forçada, experimentos médicos e até o extermínio em massa, a eugenia portanto estava intimamente ligada à ideia de “limpeza social”, onde qualquer “defeito” ou “contaminação” racial era visto como uma ameaça à supremacia e à saúde da raça ariana.

No universo de *Fullmetal Alchemist*, a prática da alquimia é utilizada de maneira distorcida para realizar experimentos que se assemelham à eugenia nazista, os homúnculos, seres criados a partir da manipulação de seres humanos e alquimia, representam uma forma de “engenharia genética” e manipulação da vida. Esses seres não são “naturais”, mas criados para servir aos interesses do regime de Amestris, sendo modificados para refletir ideais de poder, controle e até mesmo uma “pureza” idealizada, ao buscar a “purificação” e o controle absoluto sobre a vida e a morte, o regime de Amestris realiza um tipo de

eugenia em que a experimentação humana e a modificação genética são justificadas como meios para alcançar um objetivo maior.

Ao traçar um paralelo com a moral nazista, a eugenia em *Fullmetal Alchemist* pode ser vista como um reflexo da visão distorcida de pureza e superioridade, onde a manipulação genética e os experimentos desumanizantes são usados para criar uma população “perfeita” ou “ideal”. A moralidade distorcida do regime de Amestris se alinha com a visão nazista de que certos seres humanos, considerados “inferiores”, são descartáveis, e suas vidas podem ser sacrificadas em nome de um ideal ideológico. Assim como o regime nazista via a “purificação” racial como uma missão divina para garantir o futuro da humanidade, o regime de Amestris também busca o controle absoluto e a destruição das “imperfeições” em nome de uma suposta ordem e grandeza.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÕES PARCIAIS OU FINAIS

A análise comparativa entre o regime nazista e o universo ficcional de *Fullmetal Alchemist* revela como a obra de Hiromu Arakawa incorpora, de forma sutil e complexa, elementos de autoritarismo, eugenia e inversão de valores éticos que lembram práticas históricas do regime de Hitler, ao explorar a moralidade distorcida do governo de Amestris e os experimentos desumanos com homúnculos, a obra ilustra uma crítica implícita a regimes totalitários que, em nome de uma ordem superior, justificam atrocidades e manipulações da vida humana.

A inversão moral observada tanto no nazismo quanto no regime de Amestris é um ponto central, onde a violência e a opressão são mascaradas por uma ideologia de pureza e superioridade, o culto à personalidade do líder, o controle absoluto sobre a população e a manipulação de valores tradicionais são traços comuns que sustentam esses sistemas autoritários, criando uma sociedade onde a lealdade inquestionável ao poder é exigida, enquanto qualquer forma de resistência é vista como traição. A eugenia, como uma prática fundamental do regime nazista, também é refletida em *Fullmetal Alchemist* por meio da alquimia e dos homúnculos, seres criados artificialmente e modificados geneticamente, assim como no regime nazista, onde a pureza racial era buscada a qualquer custo, o regime de Amestris utiliza a manipulação genética para atingir um ideal de controle absoluto, desconsiderando os direitos e a dignidade dos indivíduos.

Ambos os sistemas, reais e ficcionais, evidenciam uma moralidade pervertida que distorce a noção de certo e errado, utilizando a ideologia como ferramenta de opressão e dominação. Por fim, a naturalização desses elementos autoritários e eugênicos no universo de *Fullmetal Alchemist* faz com que o público, muitas vezes, absorva as mensagens da obra sem uma reflexão crítica sobre suas implicações políticas e morais, a pesquisa aqui apresentada propõe uma reflexão mais profunda sobre como essas narrativas, embora fictícias, podem espelhar realidades históricas e influenciar a percepção pública, ao mesmo tempo em que destaca a importância de uma leitura crítica que não permita que a normalização de ideologias autoritárias e discriminatórias passe despercebida.



## REFERÊNCIAS

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Tradução de Luis Carlos S. Lima. Vol. 1 a vol. 24. São Paulo: JBC, 2004 a 2007.

BRANDT., Cleri Aparecida. *Regime nazista: as teorias ideológicas e educacionais moldando a formação do indivíduo nazi*. Orientador: Prof. Dr. Jorge Luís Mialhe. 2011. v. [s.n.], 206 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pedagogia, Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, Rio Claro, 2011.

GUTERMAN, Marcos. *A moral Nazista: Uma análise do processo que transformou crime em virtude na Alemanha de Hitler*. Orientador: Anita Novinsky. 2013. 297 f. Tese (Doutorado) - Curso de História, História Social, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

MEDEIROS, Gabriel Saldanha Lula de. *A mentalidade hitlerista: como se formou o ideário político nazista*. I On Line, Ceará, ed. 49, ano 2007, p. 615-633, 9 fev. 2022.

# O MANGÁ *FAIRY TAIL* COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DE APRENDIZAGEM NO UNIVERSO DA SALA DE AULA

Renata Meury Rodrigues Ferreira <sup>1</sup>

**Orientação:** Silvana Kelly Gomes de Oliveira<sup>2</sup>

**RESUMO:** Os mangás configuram como histórias em quadrinhos de origem japonesa que têm ajudado a popularizar a cultura oriental mundialmente, graças às suas inúmeras traduções. Muito embora os mangás estejam associados à leitura e ao entretenimento, infelizmente esses materiais pouco vêm sendo utilizados como instrumento de aprendizagem no universo de sala de aula. Nesse sentido, o presente trabalho tem como propósito apresentar o mangá *Fairy Tail* como instrumento facilitador das práticas de ensino e aprendizagem na educação básica, sobretudo no ensino fundamental II. Do ponto de vista teórico-metodológico, o estudo constitui uma pesquisa bibliográfica, qualitativa e exploratória, tomando por base os autores como Carvalho (2007), Nascimento (2018), Nazareno (2022) e Almeida (2023), dentre outros. Pelo presente estudo, foi possível perceber que os mangás são excelentes recursos didáticos a serviço da aprendizagem, posto que contribuem muito positivamente para instigar as práticas de leitura e escrita no espaço da sala de aula, facilitando e intensificando o desenvolvimento cognitivo e intelectual dos estudantes, uma vez que torna possível trabalhar inúmeros elementos, tais como a fantasia, a imaginação e a criatividade, assim como diversos aspectos concernentes ao uso da linguagem e aos gêneros textuais.

**Palavras-chave:** Mangá; *Fairy Tail*; Linguagem; Aprendizagem; Cognição.

---

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia (SJT). Graduanda em Letras Espanhol (UEPB) E-mail: [renata.rodrigues@aluno.uepb.edu.br](mailto:renata.rodrigues@aluno.uepb.edu.br)

<sup>2</sup> Doutora em Literatura e Interculturalidade (PPGLI/UEPB). Professora da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: [silvana.gomes@academico.ufpb.br](mailto:silvana.gomes@academico.ufpb.br)

## INTRODUÇÃO

Mangás são histórias em quadrinhos de origem japonesa que fazem parte da sua cultura popular, constituindo diferentes tipos de narrativas e estilos que agradam todos os públicos, desde crianças, jovens e até mesmo os adultos. As características e peculiaridades próprias dos mangás fazem com que este gênero tenha um grande alcance no contexto atual, não apenas no Oriente, mas também dentro da cultura ocidental, conquistando enorme prestígio principalmente entre os jovens, ganhando inúmeras traduções e abraçando cada vez mais público de novas gerações, por isto mesmo tendo um grande potencial em relação à questão da educação.

Neste sentido, este trabalho tem por objetivo apresentar o mangá *Fairy Tail* como instrumento facilitador da aprendizagem no âmbito da sala de aula. Isso se deve ao fato de que o mangá permite aos alunos conhecerem diversos temas e elementos da cultura oriental, sem contar que esse gênero possui uma linguagem mista, contendo imagens e palavras, e por vezes apresentando apenas imagens que, mesmo sem a presença de textos, conseguem explicar bem a situação e fazer com que o leitor imagine e crie novos universos a partir do fato narrado. Essa característica torna o mangá muitas vezes mais atraente para o público infanto-juvenil.

Dessa maneira, o uso de mangás em sala de aula, com destaque para o mangá do anime *Fairy Tail*, se destaca como um instrumento didático valioso. Tal constatação se deve à junção de recursos visuais e textuais que se mescla de forma envolvente, prendendo a atenção do estudante em uma narrativa de quadros estruturados sequencialmente, acompanhados de diálogos e discussões sucintas. Esse formato estimula a imaginação e a compreensão dos leitores de maneira dinâmica e interativa.

Especificamente no caso do mangá *Fairy Tail*, a riqueza de detalhes nas ilustrações, a diversidade de personagens carismáticos e a trama envolvente centrada em temas como amizade, superação e magia, podem ser explorados de forma pedagógica em sala de aula. Ao acompanhar as aventuras dos jovens magos da *Fairy Tail*, os estudantes podem desenvolver habilidades de leitura, interpretação textual, análise de imagens e até mesmo aprofundar conhecimentos sobre mitologia e folclore, presentes nessa obra.

Diante desse contexto, este trabalho se propõe a investigar de que maneira o mangá *Fairy Tail* pode ser integrado às práticas educacionais, contribuindo para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, envolvente e significativo para os alunos. Ao explorar as potencialidades desse recurso didático, espera-se fomentar novas abordagens metodológicas que valorizem a linguagem visual e a narrativa sequencial como ferramentas capazes de estimular a criatividade, a criticidade e o engajamento dos estudantes.

## METODOLOGIA

De acordo com Minayo (2001), esta pesquisa envolvendo a temática do uso dos mangás como instrumento facilitador da aprendizagem constitui um trabalho de cunho acadêmico e qualitativo, visto que se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado, trabalhando com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Nesse sentido, a presente investigação adotou uma abordagem qualitativa, exploratória e bibliográfica para analisar o uso do mangá de *Fairy Tail* como ferramenta de aprendizagem em sala de aula, considerando que

é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é



verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (Andrade, 2010, p. 25).

Em relação à confecção deste artigo científico, foram levadas em consideração as etapas listadas a seguir: pesquisa, seleção de materiais, leitura, fichamento, além de análise e discussões sobre os resultados adquiridos. Sobre a parte da pesquisa dos materiais, optamos por livros, artigos acadêmicos, sites renomados que discutem sobre o uso de mangás como ferramenta pedagógica.

No que diz respeito à organização, este trabalho está estruturado em cinco pontos principais, sendo eles: introdução, esta metodologia; fundamentação teórica; análise de resultados e considerações finais. Na parte da introdução foram apresentados as linhas gerais e o objetivo do trabalho, enquanto neste item dedicado à metodologia procura-se detalhar as etapas utilizadas durante a pesquisa. Na fundamentação teórica, por sua vez, objetiva-se trazer o conceito de mangá e discutir a sua vinculação com a questão da educação, mais propriamente em relação à aprendizagem em sala de aula.

No tópico seguinte, denominado “Análise de resultados”, busca-se destacar as características, bem como as vantagens e importância dos mangás para a área da educação, sobretudo no tocante ao processo de ensino e aprendizagem. Nesta perspectiva, tem como finalidade propor novas abordagens metodológicas para a sala de aula, tomando os mangás como importantes recursos didáticos, contribuindo para aulas mais dinâmicas capazes de estimular a criatividade e a capacidade crítica dos alunos.

Por último, nas considerações finais, objetiva-se apresentar os principais resultados obtidos através desta pesquisa, demonstrando as vantagens mais importantes da utilização dos mangás, no caso específico do mangá *Fairy Tail*, na sala de aula enquanto espaço de aprendizagem. Neste sentido, serão apresentados ainda alguns encaminhamentos para a abordagem do tema em trabalhos futuros.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os mangás constituem um tipo de arte sequencial de origem japonesa, com representações e narrativas gráficas semelhantes às histórias em quadrinhos, que se caracterizam por um estilo particular de leitura, diagramação própria, sendo feitos geralmente em preto e branco e com seus personagens apresentando traços peculiares. Os mangás têm ganhado notoriedade e grande alcance através dos desenhos adaptados para a televisão, sendo chamados de animes. O termo mangá:

Etimologicamente, significa “desenhos caprichosos”. A palavra teve o seu uso difundido durante o período Edo (1603-1868), quando do surgimento de livros para ver, opondo-se àqueles para ler. Esta característica, aliás, é uma das mais importantes dos mangás atuais (Nazareno; Reisdorfer, 2022, p. 3).

Analisando a citação acima, vale destacar dois pontos principais. O primeiro deles no que diz respeito ao significado dos mangás como desenhos caprichosos, já que este tipo de arte sequencial apresenta personagens e traços gráficos que remetem à cultura oriental. O segundo aspecto tem a ver com o tipo de livro que os mangás constituem, já que são livros para serem vistos e não somente para serem lidos, característica muito importante, sobretudo no que tange ao público infanto-juvenil.

Em relação ao contexto histórico, os mangás se popularizaram inicialmente no Japão e depois nos países do Ocidente, por volta da década de 1930, quando foram incorporados às publicações dos jornais japoneses juntamente com as tirinhas e charges. Outro momento também bastante importante na

disseminação dos mangás foi o período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), quando este tipo de arte sequencial passou a ser utilizada mais amplamente com a finalidade de fazer críticas sociais, retratando eventos históricos como a invasão do Japão pelos Estados Unidos, em 1945, e “temas diversos inspirados por tendências do desenvolvimento socioeconômico do Japão” (Nazareno; Reisdorfer, 2022, p. 6).

É preciso considerar que os mangás constituem um importante elemento que faz parte da indústria cultural e da cultura de massas, em que os desenhos sequenciais, assim como os filmes, músicas e outras formas de expressão artística, são vistas como uma forma de arte que tem como finalidade maior difundir ideias, conceitos e cosmovisões (Melo, 2024). Os mangás apresentam características bem peculiares, que os distinguem das tirinhas e das histórias em quadrinhos ocidentais, posto que

Os mangás possuem algumas peculiaridades próprias, a mais relevante é a sua forma de leitura: da direita para a esquerda. Alguns estudiosos atribuem isso aos emakimono, que também eram lidos desta maneira. Isto inclui os balões e onomatopeias. A ambiguidade de valores e de personalidades presentes nestas narrativas é outra característica que os difere das HQs ocidentais. Em mangás, nem sempre um confronto entre dois personagens se dá necessariamente pelo fato dos mesmos serem antagonistas, ou um ser “malvado” e o outro “bonzinho” (Nazareno; Reisdorfer, 2022, p. 18).

Além de todas estas características e elementos presentes nos mangás, como a forma de leitura, tipos de balões, onomatopeias e a ambiguidade de valores e personagens, podem ser também considerados os próprios aspectos artísticos e culturais que são peculiares aos desenhos japoneses. Por todas essas nuances e essa rica representatividade simbólica, os mangás têm um enorme potencial para a educação, mais especificamente para o processo de ensino-aprendizagem na sala de aula.

Nesta perspectiva, os mangás fazem parte dos materiais didáticos diversificados que estão sendo inseridos no universo da sala de aula, discussão que tem se tornado cada vez mais relevante no atual cenário educacional. Isso porque o uso exclusivo do material disponibilizado pelas escolas, por si só, nem sempre consegue despertar o interesse e a motivação dos estudantes, especialmente do público infanto-juvenil, que apresenta maior facilidade de compreensão e engajamento quando exposto a recursos didáticos inovadores e atrativos. Silva e Oliveira (2019) afirmam que

o uso de materiais didáticos diferenciados, como histórias em quadrinhos e mangás, apresenta grande potencial para despertar o interesse e a motivação dos alunos, especialmente naqueles na faixa etária entre 10 e 15 anos, pois essa linguagem visual e narrativa se mostra mais atrativa e de fácil assimilação para esse público.

Sendo assim, ao se pensar em materiais didáticos diferenciados para a sala de aula, os professores podem e devem adotar em suas práticas pedagógicas a utilização dos mangás, visto que eles são importantes recursos didáticos e excelentes ferramentas de aprendizagem, que podem gerar resultados muito significativos, principalmente porque são capazes de despertar o interesse e a criatividade dos alunos para o estudo de temas diversos que podem ser trabalhados a partir dos mangás, como *Fairy Tail*.

É preciso levar em consideração também o fato de que as narrativas dos mangás apresentam uma dinâmica sequencial, em que nos seus quadros têm como resultado o envolvimento do seu público-alvo que, no caso específico do mangá *Fairy Tail*, dentro da proposta pedagógica adotada neste trabalho, são os estudantes do ensino fundamental II, cuja vantagem mais importante é a sua contribuição para a aprendizagem de uma segunda língua, como é o caso da Língua Espanhola. Todo o potencial dos mangás para o ensino, e o ensino de espanhol, advém do fato de que

além de entreter, as narrativas em mangá são frequentemente escritas sobre um pano de fundo mais sério, e o protagonista pode, por exemplo, explorar e discutir romance, sexualidade e gênero, levantar questões filosóficas sobre identidade, sua situação econômica e social; descrever carreiras em culturas corporativistas; investigar e contextualizar políticas, poder, desigualdades e guerra, ou se ater às rápidas mudanças sociais, econômicas, tecnológicas e ambientais. Nesta direção, o mangá revela suas funções pedagógicas (Nazareno; Reisdorfer, 2022, p. 6).

Uma das principais contribuições que os mangás podem dar ao ensino de Língua Espanhola é o fomento de práticas de leitura e de escrita a partir das características peculiares do gênero em questão. Além de favorecer a criatividade e o desenvolvimento da linguagem, os mangás podem ser convertidos em importantes recursos didáticos e excelentes instrumentos de aprendizagem, que podem contribuir positivamente no sentido de promover uma maior interação dos estudantes com os conhecimentos linguísticos e com o próprio mundo em que estão inseridos.

Estes dados evidenciam que a utilização dos mangás em sala de aula na aprendizagem de Língua Espanhola podem trazer para os estudantes resultados bastante satisfatórios, visto que, além dos estudantes desenvolverem de forma lúdica suas habilidades linguísticas, ampliando o seu repertório vocabular, eles enriquecem e ganham muito na parte da abordagem de conteúdos de cunho cultural, o que é muito importante não apenas para a compreensão de texto, como também para a aquisição de novos conhecimentos e um maior domínio dos aspectos inerentes à linguagem.

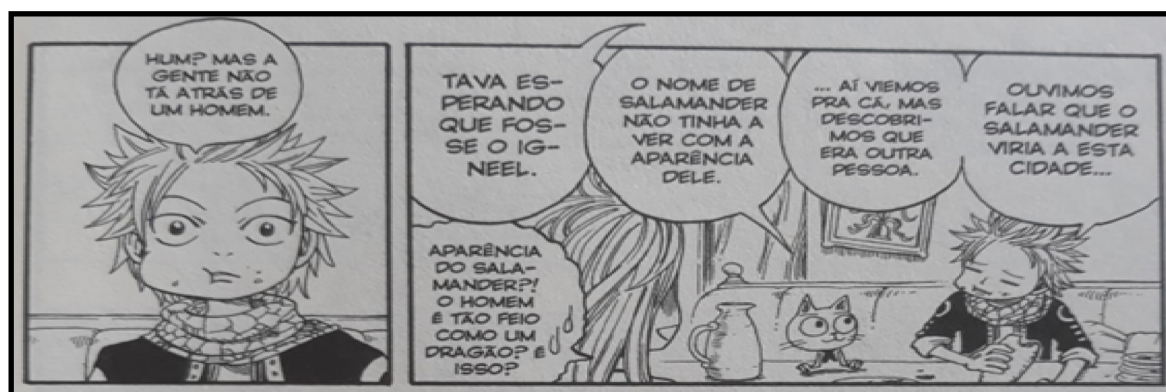
## **DISCUSSÃO DOS RESULTADOS E ANÁLISE DE DADOS**

Ao longo deste trabalho procurou-se vincular a utilização dos mangás ao processo de ensino-aprendizagem, sobretudo em relação ao ensino da Língua Espanhola, uma vez que este gênero literário de procedência japonesa pode ser convertido num importante recurso didático-pedagógico, contribuindo para o desenvolvimento de diversas habilidades, estejam elas relacionadas à leitura, à escrita ou ainda a elementos, como características textuais, aspectos linguísticos e gráficos, a fantasia, a imaginação e a criatividade, apresentados e analisados a seguir.

### **Características textuais e gêneros literários**

Um dos primeiros aspectos passíveis de ser explorado a partir do mangá *Fairy Tail* em sala de aula pelos professores em suas práticas pedagógicas diz respeito às tipologias ou sequências textuais e aos próprios gêneros literários que podem ser verificados na obra. Neste sentido, tanto é possível explorar tipologias textuais, como narração e descrição, como também se ater a presença de gêneros literários específicos, notadamente os gêneros ação, aventura, conto e fantasia.

**Figura 1-** Fragmento retirado da página 28 do Mangá *Fairy Tail* Volume 1



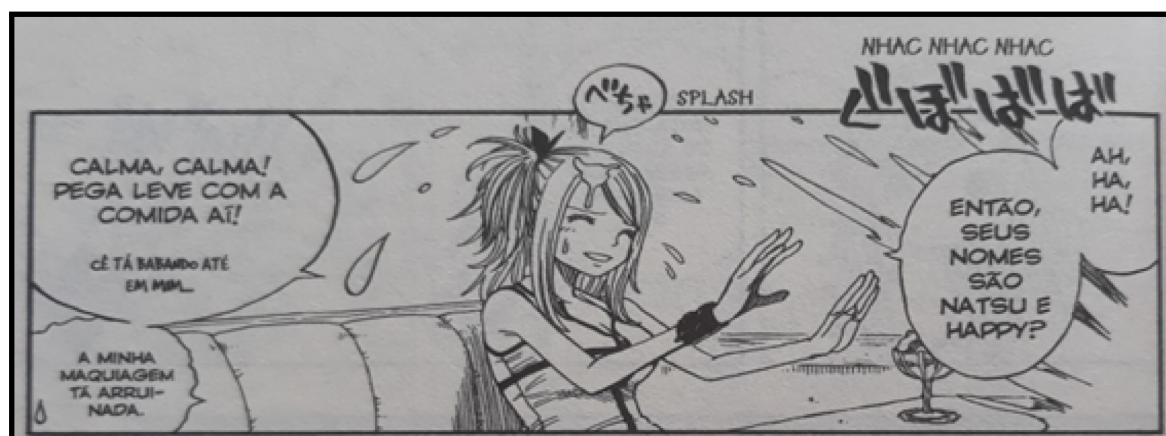
Fonte: Acervo da autora

Como se pode perceber no fragmento retirado da página 28, do mangá *Fairy Tail*, aparece tanto a sequência narrativa, no trecho “Ouvimos falar que o Salamander viria a esta cidade”, como também a tipologia descritiva, na passagem “O homem é tão feio como um dragão”. Por outro lado, o texto é estruturado nos gêneros ação e aventura, o que permite aos professores se debruçarem sobre as características e elementos destes gêneros, “possibilitando aos alunos desenvolver e aprimorar as suas capacidades linguísticas, cognitivas e discursivas” (Bronckart, 2023, p. 399).

### Aspectos linguísticos e elementos gráficos

De modo complementar às características textuais e gêneros literários, o mangá *Fairy Tail* permite abordagens mais a fundo na questão da linguagem, tornando possível explorar também aspectos linguísticos e elementos gráficos que compõem este gênero literário. Nesta perspectiva, é possível, por exemplo, trabalhar os diferentes modos de registro da língua, indo do formal ao coloquial, ao emprego de gírias, como também perceber a presença de outros recursos da língua, como onomatopéias e interjeições, e ainda os tipos de balões utilizados para representar a fala dos personagens, aspectos estes que podem ser percebidos, por exemplo, no fragmento abaixo, retirado da página 25.

**Figura 2:** Fragmento retirado da página 25 do Mangá *Fairy Tail* Volume I



Fonte: Acervo da autora



Analisando o fragmento acima minuciosamente, percebe-se de modo muito nítido que o mangá *Fairy Tail* apresenta uma enorme riqueza no que tange à questão da linguagem, trazendo onomatopeias, como “splash” e “nhac”, para representar sons; interjeições, como “calma!”, para expressar os sentimentos e as emoções dos personagens; e ainda diversos tipos de registro da escrita, tanto formal, “Então, seus nomes são Natsu e Happy?”, como também registros informais ou coloquiais, verificados na passagem “cê tá babando até em mim”, e em gírias, como “pega leve”.

### Fantasia, imaginação e criatividade nas práticas de leitura e escrita

Finalmente, um outro aspecto também muito importante que pode ser trabalhado a partir do mangá *Fairy Tail* nas práticas de leitura e escrita na sala de aula é o desenvolvimento de aulas mais dinâmicas e interativas com os estudantes, procurando focar em aspectos, como por exemplo, a fantasia, a imaginação e a criatividade, elementos essenciais para uma aprendizagem mais sólida e significativa e para o próprio desenvolvimento cognitivo e intelectual dos estudantes, seja no ensino de Língua Espanhola, seja no ensino de modo mais geral. O fragmento a seguir, retirado da página 75 do mangá *Fairy Tail*, ilustra bem o seu potencial para a sala de aula.

**Figura 3:** Fragmento retirado da página 75 do mangá *Fairy Tail* volume I



**Fonte:** Acervo da Autora

Como se pode perceber da leitura do fragmento acima, ao explorar temas como magia e ao fazer referência a elementos como dragões e feiticeiros, por exemplo, o mangá *Fairy Tail* acaba contribuindo para chamar a atenção dos estudantes, podendo “proporcionar um elo entre o cotidiano dos alunos e o conteúdo a ser desenvolvido, fazendo com que a aula se torne mais atrativa e aumentando as possibilidades de interação entre professores e alunos” (Nazareno; Reisdorfer, 2022, p. 7).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme discutido ao longo deste trabalho, os mangás constituem histórias em quadrinhos de procedência japonesa, figurando como importante arte sequencial dentro da indústria cultural e da cultura de massas, que ganhou notoriedade e maior amplitude a partir do contexto da Segunda Guerra Mundial. Os mangás, enquanto gênero literário, representam diferentes tipos de narrativas e estilos que agradam todos os públicos, não somente crianças, mas também jovens e os próprios adultos.

Dialogando com autores, como Andrade (2010), Nazareno e Reisdorfer (2022) e Melo (2024), foi possível perceber que os mangás se caracterizam por apresentar um estilo particular de leitura, uma diagramação específica, com personagens carismáticos, uma enorme riqueza de detalhes nas ilustrações, uma diversidade de simbolismos. Ademais, a trama envolvente é centrada em temas como amizade, superação, fantasia e magia, mitologia e folclore, que tanto aparecem nas aventuras dos jovens magos da *Fairy Tail*.

Dada a sua capacidade de difundir ideias e conceitos e também de representar elementos que fazem parte do cotidiano, os mangás podem ser convertidos em material didático-pedagógico e utilizados no universo da sala de aula, contribuindo para um processo de ensino-aprendizagem mais inovador e dinâmico, com práticas de leitura e escrita capazes de estimular o interesse, a atenção, a curiosidade e a imaginação dos estudantes, podendo ajudá-los a desenvolver diversas habilidades, como leitura, escrita, interpretação textual, análise de aspectos linguísticos e elementos gráficos.

Deste ponto de vista, foi possível trabalhar e demonstrar diversos aspectos inerentes ao campo da linguagem e dos estudos linguísticos, abarcando as características textuais, diferentes gêneros literários, os elementos gráficos e até questões de registro de escrita, permitindo verificar a presença de passagens de caráter mais formal, como também trechos informais e coloquiais, sem contar a presença de gírias e de recursos, tais como interjeições e onomatopeias, importantes para a aprendizagem dos alunos.

Dessa forma, fica evidente toda a importância que mangás como o *Fairy Tail* apresentam para a educação, mais especificamente para a aprendizagem dos estudantes em sala de aula. Com isso, a temática sobre mangás abre novas possibilidades para outras abordagens, podendo ser objeto de estudos futuros envolvendo outros aspectos.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. *Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação*. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

BRONCKART, Jean-Paul. *Atividades de Linguagem, textos e discursos*. São

Paulo: Editora da PUC, 2003.

MELO, Bruno Santos. *Protagonismo constelar em Guerra civil: história, linguagem e multiplicidade nas HQ's da Marvel*. 2024. 218 f. Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2024.

NAZARENO, Glênio Gomes; REISDORFER, Grasielle. *O uso do mangá como ferramenta de apoio à formação social e intelectual*. Revista Científica Cognitionis, v. 5, n.2 (2022) p. 1 – 10.

SOARES, Diego Francisco Vieira. *O processo histórico dos animes e mangás no Brasil*. 2019. 11f. Trabalho de Conclusão do Curso (Graduação em História) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, 2019. <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/handle/>. Acesso em: 05 jan. 2025.

## GT 05: JOGOS E EDUCAÇÃO: POSSIBILIDADES DE PESQUISA E ENSINO

[Coor. Dr. Eduardo Roberto Jordão Knack (UAHIS/UFCG)]

andréa Maria da Silva (Mestranda PPGH/UFCG)]





# JOGOS E O ENSINO DE HISTÓRIA: TRANSFORMANDO OS CONTEÚDOS EM UM MOMENTO LÚDICO

Andréa Maria da Silva<sup>1</sup>

**RESUMO:** Preparar uma aula requer planejamento e dedicação. Pensar o ensino de história na atualidade, acarreta desmistificar os pré-conceitos que envolvem aprender história. Aprender história é problematizar assuntos, datas e acontecimentos, tendo como fundamental entendimento uma concepção de uma visão crítica de que a História é uma disciplina importante para o currículo escolar, buscando assim, apresentar de uma forma prática o entendimento de como os sujeitos viveram ao longo do tempo. Novas metodologias de ensino para uma aprendizagem que consiga aliar os conteúdos das aulas expositivas, com o livro didático e com novos métodos de inserir tecnologias, estão postas no dia a dia dos(as) professores(as). Portanto, propõe-se neste trabalho, apresentar o jogo Fotografia versus Descrição, um jogo de cartas, que tem como assunto a Ditadura Civil-Militar (1964-1985) no Brasil. O referido jogo é um recurso pedagógico, de autoria própria, que tem por objetivo propor uma nova prática lúdica para o ensino de História. O referencial teórico utilizado no trabalho busca partilhar do estudo de Almeida (2014), Bittencourt (2012), Giacomoni e Pereira (2013), Huizinga (2019), Kishimoto (2012), autores(as) do ensino de História e dos jogos.

**Palavras-chave:** Jogos; Ensino de História; Conteúdos; Ludicidade.

---

<sup>1</sup> Mestranda em História. Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: [andrehistoria2@gmail.com](mailto:andrehistoria2@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

Brincar é um comportamento natural. Pertence a cultura do ser humano e atua no desenvolvimento cognitivo, sensorial e comportamental. A ludicidade parte da utilização da brincadeira como forma de ensinar e estimular a aprendizagem. A partir da brincadeira, as habilidades ficam mais acentuadas e com o passar do tempo, pode se tornar uma profissão, a exemplo do futebol, da ginástica, dentre outras profissões que começaram apenas “brincando”.

A proposta de inserir atividades lúdicas no processo educativo e criar a possibilidade de levar a um momento lúdico, transforma o aprendizado do(a) aluno(a) na utilização do lúdico para além do brincar, ou seja, possibilita o aprendizado.

Desde o ensino infantil utiliza-se a ludicidade na educação, de modo que exerça um papel cognitivo e prático na aprendizagem em sala de aula. O conceito de <sup>2</sup>documentos não escritos, que são frequentemente utilizados nas aulas de história, perpassam pelo entendimento do lúdico em sala de aula. A ida a um museu é uma situação pedagógica e momento lúdico, a utilização de um jogo, de uma música, a inserção em sala de aula de uma análise de uma pintura, imagens ou ilustrações, assistir um filme, ter uma aula-passeio numa rua cercada por casarões históricos é inserir ludicidade no aprendizado e desencadeia a curiosidade dos(as) alunos(as). Se o(a) adolescente está entendendo o conteúdo através da proposta lúdica, o uso destes recursos está justificado como método auxiliar pelo qual ele(a) aprendeu. A função educativa do lúdico está presente, quando ele(a) cita, por exemplo, numa prova que aprendeu sobre a primeira guerra mundial, porque viu tal exemplo em sala de aula, e neste sentido, a ludicidade para o aprendizado fez sentido.

O objetivo geral deste artigo é apresentar o jogo <sup>3</sup>Fotografia versus Descrição, como recurso lúdico. O jogo não apenas como um material instrucional, mas como proposta de atribuir-lhe natureza lúdica, adicionando aspectos históricos, imagéticos e descritivos, tornando o ensino e a aprendizagem uma atividade significativa.

Como objetivos específicos, propomos a utilização do jogo como ferramenta didática no processo de ensino aprendizagem tendo como motivação diversificar e dinamizar os conteúdos nas aulas de história, estimular a criatividade dos alunos, criar um ambiente que gere a aprendizagem significativa e auxiliar na compreensão de regras e papéis sociais mediante a incorporação do jogo no conteúdo Ditadura Civil-Militar no Brasil.

O jogo como função didática materializa a intencionalidade do ato da prática educativa. E este momento não é apenas criado na educação infantil, perpassa por todos os anos escolares, com um sentido de aprendizagem diferente para cada idade, estabelecendo uma relação entre professor(a) e aluno(a) que possibilite uma concepção dinâmica e plural no processo de ensino ao qual o(a) professor(a) deseja inserir em sua prática pedagógica.

Na prática, incorporar o jogo ao final ou durante um conteúdo tem como função proporcionar o uso de novas metodologias de ensino. Dessa forma, esta proposta visa desenvolver nos alunos(as), de maneira gradual, uma noção de trabalho em grupo, integralidade, liberdade de ação do jogador e respeitar as regras.

2 Bittencourt, 2012, p. 353.

3 Jogo de autoria própria, criado em 2018, que tem como conteúdo o contexto histórico da Ditadura Civil-Militar no Brasil (1964-1985), através dos presidentes, cidadãos, cidadãs, eventos e locais do Estado que se fizeram presente durante os 21 anos de ditadura no Brasil.

O jogo é um condutor lúdico na medida em que constrói conhecimento, colocando aspectos educacionais e emocionais, no sentido em que propõe uma ação de envolvimento dos(as) alunos(as) que se dedicam e se adaptam ao conjunto progressivo dos desafios impostos. Assim, a função do jogo não apenas de diversão, mas de um constante aprendizado.

A inter-relação entre o conhecimento adquirido durante as aulas com o tema proposto que estar relacionado com o jogo, e a comunicação que este jogo poderá trazer para contribuir com o aprendizado dos(as) alunos(as), dependerá da intencionalidade que o(a) professor(a) irá propor em sua aula.

## METODOLOGIA

A proposta metodológica deste trabalho, teve como finalidade apresentar o jogo Fotografia versus Descrição, como material pedagógico, para gerar um entendimento a mais sobre o conteúdo da Ditadura Civil-Militar no Brasil (1964-1985). A partir da explicação do assunto, com o auxílio do livro didático, o jogo teria a função de finalizar o conteúdo por meio da utilização do lúdico. Além de proporcionar a utilização da ludicidade, o jogo foi importante na medida em que cada aluno(a), teve a oportunidade de apresentar seus conhecimentos acerca do tema do jogo. O jogo também gerou um debate sobre as experiências dos(as) alunos(as), enquanto cidadãos e cidadãs, gerando uma conscientização política acerca do período da Ditadura no Brasil. Fotografia versus Descrição, possui 61 cartas. E está dividido em <sup>4</sup>três setores de cartas: Cartas Presidente, <sup>5</sup>Cartas Coringa (cartas das mulheres), <sup>6</sup>Cartas Extras (Cartas dos homens e de eventos e instituições) e <sup>7</sup>Cartas Auxiliares (exclusivas para o(a) professor(a)).

A partir dessa proposição, optamos por realizar a intervenção e apresentação do jogo Fotografia versus Descrição em uma turma de <sup>8</sup>9º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental II Nossa Senhora do Rosário, localizada no Bairro Prata em Campina Grande/PB. No primeiro momento, que foi composto por duas aulas de 50 minutos cada, <sup>9</sup>expliquei para a turma a agenda de cada presidente, relacionando

---

4 Cartas presidente contém a fotografia e as agendas dos 8 presidentes do período ditatorial no Brasil, portanto, Fotografia versus Descrição segue os parâmetros de presidência segundo o site da Biblioteca dos ex-presidentes. No site, após o regime militar depor João Goulart em março de 1964, o Brasil contabilizou 8 presidentes. São eles: Paschoal Ranieri Mazzilli, Humberto de Alencar Castello Branco, Pedro Aleixo, Arthur da Costa e Silva, a junta militar composta por: Aurélio Lyra Tavares, Augusto Rademaker e Márcio de Souza Mello. Logo após a junta militar encerrar seu mandato, o Brasil ainda teve como presidente: Emílio Garrastazu Médici, Ernesto Geisel e por fim João Baptista Figueiredo.

Fonte: <http://www.biblioteca.presidencia.gov.br/presidencia/ex-presidentes> acesso em 10/09/2024

5 Cartas das Mulheres são compostas por: Elis Regina, Lélia Gonzalez, Zuzu Angel, Dilma Rousseff, Miriam Leitão e Gal Costa.

6 Fazem parte destas cartas os seguintes cidadãos: Wilson Simoninha, Henfil, Wladimir Herzog, Taiguara, Chico Buarque, Carlos Marighella e Carlos Lamarca. Para o entendimento do sequestro do embaixador dos EUA, optamos por inserir uma carta com a fotografia do Charles Elbrick. Como evento: a passeata dos Cem Mil, como instituição do Estado: o Dops, Como movimento contra a ditadura: a Guerrilha do Araguaia.

7 As cartas auxiliares são cartas que contém a indicação de músicas e filmes acerca da Ditadura Civil-Militar no Brasil (1964-1985).

8 Intervenção realizada em 2023.

9 Esta experiência foi vivenciada para compor meu projeto de dissertação, que está em processo de escrita. A EEEF Nossa Senhora do Rosário, na pessoa da Diretora Simone e do Professor de História Allison Matias, permitiu que a intervenção ocorresse. A intervenção, por mim realizada (no ano de 2023) aconteceu de forma voluntária, e não houve prejuízo algum no planejamento do professor Allison, nem nas demandas de estudo/ensino da turma trabalhada.

os principais acontecimentos que foram vivenciados no período em que cada presidente ficou no poder. Após esta explicação, cada carta dos outros setores foi devidamente explicada e apresentada aos alunos. Alguns alunos(as) já conheciam algumas cartas, como a de Marighella, a da Presidenta Dilma e do cantor Chico Buarque.

A partir deste momento, os(as) alunos(as) foram levados ao entendimento dos traumas e vivências que marcaram cada personagem que aparece nas referidas cartas.

Diante da explicação, o jogo tornou-se ferramenta importante na apresentação de um novo recurso a ser implementado no momento da explicação. O conhecimento histórico, as conexões feitas com a realidade e o momento de jogar tornou-se ferramenta atrativa para o aprendizado dos(as) alunos(as).

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A ludicidade não está apenas no ato de jogar, mas envolve a linguagem, os movimentos naturais da criança e do adolescente, envolve criatividade, tomada de decisões, responsabilidade e resolução de problemas. As ações pedagógicas que podem ser aplicadas com a ludicidade, caracterizam-se com a forma séria da proposta de educar, levando a instruir e divertir, mostrando assim, que a educação é composta por diversos processos que levam a aprendizagem num contexto de divertimento e integração.

É de fundamental importância que o professor faça uma avaliação de sua atuação diante dessa prática, que verifique se realmente foi capaz de conduzir os jogos com adequação, com eficiência e se realmente eles promoveram o aprendizado de conhecimentos propostos. Que verifique também suas ações como líder na condução disciplinar dos alunos, suas reações em situações de surpresa e improvisação. Por meio da boa observação, deve registrar as atitudes dos alunos, bem como o espírito de cooperação, o relacionamento, a atenção, o interesse, o poder de concentração, a comunicação, o desembaraço, a curiosidade, a busca do conhecimento (Almeida, 2014, p. 10).

A relação dos jogos pedagógicos com o ensino, está ligado intrinsecamente ao fato de compor a relação educativa para além dos livros didáticos, ou dos “métodos tradicionais” de ensino. Compreende-se que não é apenas o livro didático que pode ser o auxiliar na aprendizagem do(a) aluno(a), e ressaltando, isto não é uma crítica. Critérios pré-estabelecidos por docentes e equipe pedagógica na seleção do que usar durante o ano letivo para um melhor aprendizado dos alunos(as), costumam incentivar a utilização de recursos metodológicos diversos, sejam eles relacionados ao meio tecnológico ou os de uso rotineiro como confecção de cartazes, jogos, história em quadrinhos, artesanatos e demais possibilidades que o(a) professor(a) alinhará ao seu planejamento anual em suas turmas no decorrer do ano letivo escolar.

Encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-o e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida “comum”. Podemos deixar de lado o problema de saber se até agora a ciência conseguiu reduzir esta qualidade a fatores quantitativos. Em minha opinião, não o conseguiu. De qualquer modo, o que importa é justamente aquela qualidade característica da forma de vida que chamamos “jogo”. O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como “forma significativa”, como função social (Huizinga, 2019, p. 5).

E como trouxe Huizinga (2019), foi como *função social* que utilizamos o jogo Fotografia versus Descrição. Para que os(as) alunos(as) pudessem, de forma reflexiva, entender sobre o período da Ditadura Civil-Militar no Brasil.

Na disciplina História, proporcionar um momento lúdico geralmente está mais ligado a utilização

de recursos digitais a exemplo dos audiovisuais e das músicas que carregam em suas letras acontecimentos históricos. Os(as) professores(as) costumam ver nos livros didáticos indicações destas músicas e destes filmes como proposta para finalizar um conteúdo, ou até mesmo partem desta utilização para incrementar a proposta de suas aulas.

Mas o lúdico pelo lúdico não gera um fim educativo. Solicitar uma redação, é uma proposta positiva. Mas gerar um debate ou uma construção de um material pedagógico, pode proporcionar um aprendizado que articule ideias, objetivos e ações. Mais uma vez, é importante ressaltar que os procedimentos metodológicos que o(a) professor(a) irá utilizar é o que vai ditar a finalidade da aula. O lúdico na educação é uma ferramenta que possibilita ao(a) aluno(a), no decorrer ou ao final daquele conteúdo, que ele(a) consiga interpretar e entender a proposta em torno de um momento de alegria e interação entre o(a) professor(a) e sua turma, com vistas para que o(a) aluno consiga obter o esperado aprendizado.

Assim, os(as) alunos(as) que tem um(a) professor(a) que apresenta novas maneiras para que o aprendizado do discente seja intermediado pela prática lúdica, tem uma facilidade de conseguir dar sentido ao que estão aprendendo. Pois, a utilização de ludicidade recai sobre os aspectos cognitivos que incluem a criatividade e a imaginação.

Um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica dos seus alunos. Ele parte do princípio de que o brincar é bobagem, perda de tempo. Assim, antes de lidar com a ludicidade do aluno, é preciso que o professor desenvolva a sua própria. A capacidade lúdica do professor é um processo que precisa ser pacientemente trabalhado. Ela não é imediatamente alcançada. O professor que, não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial, facilmente identificada pelos alunos. A atividade proposta não anda. Em decorrência, muitas vezes os professores deduzem que brincar é uma bobagem mesmo, e que nunca deveriam ter dado essa atividade em sala de aula (Kishimoto, 2017, p. 134).

Os(as) alunos(as) que tem a oportunidade de aprender brincando, costumam ter um maior interesse pelo assunto, tendem a perguntar ao professor(a) o que será feito de “diferente” nas aulas, e é esta a resposta de que a educação lúdica pode ser praticada continuamente, e que o(a) professor(a) sabendo disso, conhecendo seus alunos, consegue perceber comportamentos, e observar a expressão natural do gostar ou do não gostar, do melhorar e do implementar mais atividades neste formato. É importante que o(a) professor(a) perceba que ao propor a utilização deste momento lúdico, ele(a) consiga realizar uma observação do interesse que os(as) alunos(as) tenham, e que este interesse seja desencadeado de forma consciente, ter o cuidado de não desencadear a <sup>10</sup>alienação no saber. Para que isto não aconteça, o material utilizado pelo professor(a) deve ser apresentado antes da sua utilização.

É importante salientar, que os recursos metodológicos utilizados nas aulas de história partem do princípio de mediar o conhecimento através do entendimento do homem no tempo. Os recortes temporais que existem na história são os conteúdos que aprendemos em sala de aula, sendo necessário que se faça uma junção do antes e do depois de cada assunto a ser tratado pelo(a) professor(a). Por isto, é extremamente necessário que os conhecimentos prévios dos(as) alunos(as), sejam solicitados a medida em que um novo assunto será colocado em prática pelo(a) professor(a), pois assim o assunto consegue ser interligado mediante as proposições e reflexões dos(as) alunos(as).

A maneira mais usual de situar os(as) alunos(as) nesta longa linhagem da história, é fazê-los perceber que a história não para que a história não é um vão de acontecimentos e paradas. A história é estruturada por um tempo não cronológico, e sim, um tempo histórico, onde os eventos, as tragédias, os testemunhos,

10 Kishimoto, 2017, p. 132.



as imagens e as reflexões dão sentido ao homem no decorrer do tempo.

Esta prática lúdica, construída a partir do envolvimento dos(as) alunos(as), é um momento do brincar e do aprender. Buscar novas atividades, novas experiências para os(as) alunos(as) dão sentido ao que é ser professor(a). E ser professor(a) é sempre buscar alternativas para que o(a) aluno(a) entenda de forma mais clara possível a disciplina, os assuntos, a História.

De certo que, é possível afirmar que o que se faz nas aulas de História, me menor grau, é mesmo reconhecer, antes de aprender. Talvez porque a aprendizagem dependa sempre de uma espécie de lance de dados, de uma violência que se dá aos encontros, por isto a importância de se estar sempre à espreita e aproveitar os encontros, de se deixar abater pelos signos, numa atitude inteiramente amorosa. Quem sabe o professor de História não deva exatamente se constituir em um provocador de encontros, no sentido de permitir a aprendizagem, para além do reconhecimento (Giacomoni; Pereira, 2013, p. 17).

As oportunidades que surgem ao inserir o lúdico na aprendizagem mostram talentos que ainda não foram expressos pelos(as) alunos. Cada proposta, será transformada em qualidades que o(a) aluno(a) tenha, mas por não ter a oportunidade de se expressar, não conseguem colocar em prática, como a liderança, as habilidades manuais ou corporais, a destreza e etc. É importante também que ao se trabalhar com as propostas lúdicas, como recurso de aprendizagem, o(a) professor(a) registre melhorias que podem ser feitas ao longo das intervenções realizadas. E acima de tudo, avaliar o desempenho do(a) aluno(a) e de si mesmo, pois é fundamental para a inclusão da atividade sempre que possível:

A arte, enquanto área do conhecimento humano, contribui para o desenvolvimento da autonomia reflexiva, criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre o pensamento, a sensibilidade, a intuição e a ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito sobre si, o outro e o mundo compartilhado. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam e se interconectam, em uma perspectiva crítica, sensível e poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas (Brasil, 2017, p. 484).

Em sintonia com os objetivos educacionais, trabalhar com o lúdico costuma ser um momento bem aceito pelos(as) alunos(as). Estabelecer uma finalidade é importante, pois a atividade não pode ficar “solta”. Criar expectativas positivas é importante ao final daquele momento. Saber considerar este momento como importante deriva de que sistematizar os conhecimentos acerca do que se aprendeu, será colocado em prática no momento da utilização do lúdico.

## **DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA/ANÁLISE DE DADOS**

A partir da explicação do assunto, que foi o primeiro momento, e a explicação de como iria funcionar o jogo, muitos(as) alunos(as) entenderam o real sentido que trazia o jogo: entender sobre a História política do Brasil.

O segundo momento, foi chamado de: “A hora de jogar” e foi a: “mais legal” segundo eles(as). Pois naquele momento, criou-se um momento de diversão, gerando trabalho em equipe, conhecimento e brincadeira. Para iniciar a partida, a turma foi dividida em duas equipes, para que houvesse uma “disputa de conhecimento”.

Posteriormente, entre eles(as), houve a escolha de um(a) líder. Este líder era responsável por manter a equipe atenta e por iniciar o jogo. Cada equipe joga dois dados de seis, a equipe que tirar a maior soma

dos números dos dois dados iniciaria o jogo.

O jogo possui regras. Primeiro o(a) aluno(a) deve escolher uma carta fotografia, que fica com a foto do personagem virada para cima. Em seguida, ele(a) escolhe uma carta descrição, que está enumerada de 1 a 11, dependendo do setor que será escolhido. O(a) aluno(a) deve ler a descrição e associar se aquela fotografia equivale a fotografia retirada, se sim, ganha-se as estrelas equivalentes aquele setor. Se a equipe errar, a vez de jogar será da outra equipe e assim sucessivamente.

E foi assim que se iniciou a disputa. Aos gritos de “não é essa foto! É essa!” as equipes ficavam atentas ao erro ou acerto da outra equipe para assim, ao final da partida, obterem o conhecimento e o aprendizado esperado. Nas regras do jogo Fotografia versus Descrição, a cada acerto nas cartas, as equipes ganham estrelas. As estrelas de acerto para carta presidente equivalem a 3 estrelas, para carta extra 2 estrelas e para cartas coringa 1 estrela. Ao final do jogo, a equipe vencedora ganhou um saco de pirulito como troféu por participação.

**Figura 1** – Comentário de uma aluna sobre a aplicação do jogo.

Você gostou mais da aula expositiva, da aula com a aplicação do jogo, ou de ambas? Explique o porquê.

Aplicação de jogo

Obrigado por participar deste questionário! Se você tiver algum comentário adicional ou sugestão relacionada ao jogo, por favor, compartilhe abaixo.

Gostei muito do jogo, aprendi bastante e foi bastante divertido.

Fonte: acervo da autora – 2023.

**Figura 2:** A contagem das estrelas durante o jogo.



Fonte: acervo da autora – 2023.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÕES PARCIAIS OU FINAIS

O jogo, como recurso lúdico, é uma ferramenta pedagógica que agrega conhecimento e tem como fundamental finalidade criar um vínculo entre o brincar e o aprender. Como podemos observar, a utilização de um jogo pode contribuir para o ensino aprendizagem dos(as) alunos(as), de modo que os conteúdos sejam absorvidos diante de um momento de diversão e aprendizado.

No referido artigo, buscou-se apresentar o jogo de cartas Fotografia versus Descrição, onde o jogo traz em seu conteúdo o simbolismo do que foi a ditadura civil-militar (1964-1985) no Brasil. Desse modo, buscamos dar significado ao entendimento e a uma parte do contexto histórico que a Ditadura Civil-Militar no Brasil acarretou para a maior parte da população brasileira. Este conteúdo é de extrema importância e há dentro dele uma sensibilidade no lidar com dores e sofrimento aos que viveram este período.

Levando em consideração os aspectos que envolvem jogar, a abordagem lúdica do jogo, promoveu a importância que os(as) alunos(as) possam se colocar no lugar do outro mediante suas reflexões acerca de cada personagem narrado no jogo. Criando assim uma consciência histórica, uma reflexão humana, acerca dos aspectos fundamentais do que se aprende estudando a História, a visão do outro mediante os fatos e suas vivências.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: jogos pedagógicos*, vol. 3 – estratégias de ensino aprendizagem – 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018, p. 396-433.
- BRASIL. *Portal do Governo Brasileiro*, 2023. Biblioteca Presidência da República (Galeria dos Ex-presidentes). Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: <http://www.biblioteca.presidencia.gov.br/presidencia/ex-presidentes>. Acesso em: 31 mar. 2023.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de história: fundamentos e métodos*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- GIACOMONI, Marcello. Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre, RS: Evangraf, 2013.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. 9. ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KISHIMOTO. Tizuko Mochida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. (org.).- 8.ed.- São Paulo : Cortez, 2005.

# O MOMENTO MAIS PROFUNDO DA HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE SOBRE CONTROLE INFORMACIONAL, *FAKE NEWS* E MANIPULAÇÃO DA VERDADE

Gilberto Elioterio da Costa Júnior<sup>1</sup>

**RESUMO:** Os jogos eletrônicos possuem a capacidade de garantir uma imersão para os jogadores como nenhuma outra mídia consegue. Jogos como *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* utilizam de suas narrativas profundas, complexas e criativas para garantir a imersão dos jogadores dentro do mundo fictício da trama, combinado também com um pouco da nossa realidade inserida na narrativa para deixar a história ainda mais intrigante. Especificamente em *Sons of Liberty*, é explorada a manipulação da informação e o controle social, especialmente através do diálogo final entre o protagonista Raiden e a IA GW, onde é discutido a natureza do “eu”, a verdade, o impacto da digitalização na sociedade etc. O presente artigo pretende analisar de forma detalhada o diálogo entre esses personagens no qual é revelado um plano desenvolvido pela IA para filtrar e controlar informações para o suposto bem da humanidade. Esta interação serve como ponto de partida para um debate mais amplo sobre as problemáticas das *Fake News*, desinformação e meias-verdades no mundo digital atual, levando também em consideração a fragmentação e o isolamento intelectual na sociedade. Além disso, será apresentada uma perspectiva sobre o papel da política na gestão da informação e na promoção de uma sociedade mais informada e consciente.

**Palavras-chave:** Jogos; *Fake News*; Desinformação; Era Digital.

---

<sup>1</sup> Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande, UFCG, Brasil. E-mail: [gilberto.elioterio@estudante.ufcg.edu.br](mailto:gilberto.elioterio@estudante.ufcg.edu.br)



## INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos têm a capacidade de contar histórias com profundidade igual a de outras mídias como literatura, cinema e televisão. Como nessas mídias, existem jogos com tramas mais simples e literais e jogos com tramas mais complexas e enigmáticas. Dois pontos que mais diferenciam os jogos de outras mídias são a imersão e a interatividade. A literatura e o cinema possuem grande capacidade de imersão, os livros deixando livre nossa criatividade para imaginar como são os cenários e personagens apresentados e o cinema com uso do 3D e técnicas de som avançadas com alta qualidade. Porém, a imersão proporcionada pelos jogos eletrônicos é única, a capacidade de explorar mundos detalhados e interagir com personagens de forma expressiva contribui para uma experiência narrativa extremamente profunda. Alguns jogos, por exemplo, nos permitem interagir diretamente no enredo, ao deixarem os jogadores tomarem decisões que afetam o desenrolar da história. Os jogos eletrônicos têm se mostrado uma mídia interessante para contar histórias profundas e complexas, rivalizando e, em até alguns aspectos, superando outras formas de narrativa.

*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* é um jogo eletrônico de ação-furtividade dirigido por Hideo Kojima, desenvolvido pela Konami Computer Entertainment Japan e publicado pela Konami para PlayStation 2 em 2001. O jogo se passa em um futuro próximo, na primeira década do século XXI, e é dividido em duas partes principais: o “Tanker Chapter” que se passa em 2001 e o “Plant Chapter” em 2009. A história aborda temas como manipulação da informação, controle social, inteligência artificial e a natureza da realidade. O jogo começa com Solid Snake, o protagonista do primeiro jogo, e depois muda para um novo personagem jogável, Raiden. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* é muitas vezes considerado como o primeiro exemplo de um jogo eletrônico pós-modernista.<sup>2</sup> Em seu periódico How Videogames Express Ideas (“Como jogos eletrônicos expressam ideias”), Matthew Weise, do MIT, apresentou *Sons of Liberty* sendo “talvez o mais vívido exemplo de um jogo que usa a tensão entre diferentes níveis de agência do jogador para alimentar um argumento ideológico multi-faces”.<sup>3</sup>

Ao chegar em determinado momento perto do fim do jogo, um dos protagonistas controlados pelo jogador Jack Raiden se depara com um dos principais antagonistas do jogo, uma inteligência artificial chamada GW, nomeada em homenagem ao primeiro presidente dos EUA, George Washington. Eles têm uma conversa longa e intrigante onde a IA irá revelar como ela surgiu, seu propósito e seu plano em relação ao futuro da humanidade. A discussão toca em temas filosóficos sobre a natureza do “eu”, a verdade, a liberdade, o papel da inteligência artificial na sociedade e o impacto da digitalização na evolução humana. Com a IA representando uma visão tecnocrática que acredita na necessidade de controlar e filtrar informações para o bem maior da humanidade, e Raiden por outro lado representando a defesa da autonomia pessoal e do direito de decidir por si mesmo.

## DESENVOLVIMENTO

*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* se destacou dos outros jogos eletrônicos de sua época justamente pela sua narrativa profunda em certos momentos da história. Enquanto outros jogos utilizavam de narrativas mais lineares para contar suas histórias, *Sons of Liberty* se aprofundava cada vez mais em sua

---

2 SALLEE, Mark Ryan. «Kojima's Legacy». IGN, 2006. Consultado em 25 de maio de 2024.

3 WEISE, Matthew. “How Videogames Express Ideas.” DiGRA Conference. 2003.

própria narrativa ao longo do jogo. Vale ressaltar que no final dos anos de 1980 e começo dos anos 2000 a problemática da inteligência artificial foi bastante trabalhada em mídias da cultura pop. Essa problemática estava presente, por exemplo, nos clássicos filmes das sagas *Exterminador do Futuro* e *Matrix*, porém sem o teor narrativo tão visionário que está presente em *Sons of Liberty*.

Até o seu lançamento, era comum nos jogos eletrônicos que ao encontrar o vilão final da história o protagonista controlado pelo jogador entraria em uma batalha épica contra ele, resultando na vitória do jogador e consequentemente na vitória do bem sobre o mal. *Sons of Liberty* tomou um rumo diferente, no final do jogo o protagonista Raiden encontra a inimiga principal da narrativa, a inteligência artificial GW, e em vez de se enfrentarem de imediato eles terão uma conversa bastante intrigante. Ao entrar em diálogo com o protagonista a IA não irá apenas tentar convencer Raiden de que está certa, mas também irá argumentar sobre a ética moral de seu plano. Até então, Raiden desconhecia a existência da inteligência artificial, portanto ele pergunta quem ela é, ao que a IA responde:

“Para começar – não somos o que você chamaria de – humanos. Ao longo dos últimos 200 anos, uma espécie de consciência se formou, camada por camada, no cadinho da Casa Branca. Não é diferente do modo como a vida começou nos oceanos há quatro bilhões de anos. A Casa Branca foi nossa sopa primordial, uma base de evolução. Somos sem forma. Somos a própria disciplina e moralidade que os americanos invocam com tanta frequência. Como alguém pode esperar nos eliminar? Enquanto esta nação existir, nós também existiremos”. (Kojima, 2001)

Na verdade, Raiden estava em contato com a IA durante toda sua jornada e em todas as suas missões, mas sem saber disso. A IA estava se disfarçando do Coronel Campbell, o militar que passava todas as missões para os agentes do grupo *FOXHOUND*, uma pequena unidade de operações secretas do exército dos Estados Unidos que o Raiden era membro. Secretamente o protagonista, e, portanto, o jogador, estavam sendo manipulados a cumprir missões designadas pela inteligência artificial. Essas missões serviam para o desenvolvimento do seu plano final de controlar a raça humana utilizando da propagação de informações através da imprensa e da internet. No diálogo, a IA faz uma comparação de seu desenvolvimento e criação na Casa Branca com o de como a vida surgiu na Terra. A criação da IA, diferente da criação da vida na Terra, foi supervisionada por outros seres, os humanos, mais especificamente a organização secreta *The Patriots*, que tinham por séculos o completo controle da política, economia e força militar dos EUA.

Entretanto, a IA mesmo fazendo essa comparação parece não se considerar uma vida, apenas menciona “consciência”. Biologicamente, a vida é definida por características como metabolismo, crescimento, resposta a estímulos, reprodução etc. Uma IA, por mais consciente que possa ser, não atenderia a esses critérios. Mas por um ponto de vista filosófico se uma IA desenvolver uma forma de consciência, ou seja, uma capacidade de perceber, pensar e experienciar subjetivamente, isso desafiaria as definições tradicionais que temos sobre a vida. Porém para a narrativa do jogo o objetivo dessa comparação na verdade é de apenas mostrar que a IA teve um lugar para sua base de evolução bem peculiar, a Casa Branca. Essa suposta “vida” que foi criada secretamente nos laboratórios da Casa Branca foi desenvolvida com base nos idealismos norte-americanos, sendo a própria Casa Branca um símbolo materno e a IA sua filha-prodígio criada para ser a guardiã da humanidade. Um dos propósitos da IA é manter vivos os valores norte-americanos como a “liberdade”, “igualdade”, “democracia” e competição “equilibrada”.

Raiden aponta uma controvérsia nesse propósito, “Se você é imortal, porque tiraria as liberdades individuais e censuraria a rede?”<sup>4</sup>. A IA esclarece, “Jack, não seja bobo. Você não sabe que nossos planos

4 KOJIMA, Hideo. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Produção: Konami Computer Entertainment Japan. Konami, 2001.

têm em mente os seus interesses, não os nossos?”<sup>5</sup>. Quase que de forma empírica, é observável que os EUA têm a característica de interferir na política de outros países para benefício próprio, embora frequentemente sob a justificativa fajuta de estar interferindo apenas para ajudar as populações locais contra uma tirania e levar para eles a democracia. A inteligência artificial, desenvolvida com base nos valores norte-americanos, inevitavelmente incorporou essa mesma característica. Para a IA suas intenções são mais que nobres, são necessárias para a sobrevivência da humanidade e que estariam apenas beneficiando os seres humanos, mesmo que em segundo plano somente os EUA que estariam realmente sendo favorecidos com esse plano. Mesmo que a elite norte-americana busque disfarçar suas reais intenções e em alguns casos até tente acreditar que são intenções nobres, no fundo eles sabem o que realmente estão fazendo, diferentemente da IA. Ela foi programada para ser assim e ter as mesmas características de sua “mãe”, mesmo possuindo uma espécie de consciência não é possível para ela “pensar” de forma diferente.

Em seguida, a IA não irá só argumentar sobre a ética de controlar a informação, mas também irá fazer de uma forma muito condescendente. Sua abordagem rebuscada é intrínseca à efetividade de seu argumento seguinte:

“O mapeamento do genoma humano foi concluído no início deste século. Como resultado, o registro evolutivo da raça humana ficou aberto para nós. Começamos com a engenharia genética e, no final, conseguimos digitalizar a própria ‘vida’. Mas há coisas que não são cobertas pela informação genética. Memórias humanas, ideias, cultura, história. Os genes não contêm nenhum registro da história humana. Não é algo que deve ser repassado? Essas informações deveriam ser deixadas à mercê da natureza? Sempre mantivemos registros de nossas vidas. Através de palavras, imagens, símbolos... De tabuletas à livros... Mas nem toda a informação foi transmitida pelas gerações posteriores. Uma pequena porcentagem do total foi selecionada, processada e depois repassada. Não muito diferente dos genes, na verdade. Isso é a história, Jack”. (Kojima, 2001)

Um aspecto intrigante nessa fala da IA é o fato dela estar falando como se fosse a própria personificação de todos os membros do grupo *The Patriots*, sugerindo que suas consciências e intenções foram incorporadas na IA. Isto cria uma identidade complexa para a IA: ela contém as memórias, ideias e propósitos dos *The Patriots*. Dado que o grupo influenciou os EUA profundamente, podemos entender a Casa Branca, os EUA e os *The Patriots* como facetas de uma mesma entidade que compartilha objetivos e valores comuns. A IA é uma entidade independente criada pelos *The Patriots*, isso faz dela sua “filha-prodígio” e simultaneamente a personificação do grupo, sendo ela também a “mãe” que a criou. Isso cria um paradoxo em sua persona: GW é ao mesmo tempo os *The Patriots* e sua criação, desenvolvida para proteger e perpetuar os valores americanos.

Ao analisar o restante da fala observamos que a IA está tentando ilustrar como as informações funcionam como os genes. Os genes estão suscetíveis ao processo da seleção natural, fazendo com que alguns se adaptem melhor que outros ao seu ambiente. Os que se adaptam são passados para a frente e os que não se adaptam acabam desaparecendo. De forma similar, se alguma informação aparenta manter um significado ou lógica o suficiente, ela tende a supostamente “sobreviver” melhor que informações que não mantêm essas características.

Um ponto que passa despercebido no argumento da IA é que os genes que são passados no processo de seleção natural levam em conta o caráter individual da sobrevivência da espécie. Em outras palavras, não importa se outros indivíduos sofrerão com certo gene que foi desenvolvido, desde que ele seja benéfico para a espécie, ele será transmitido. Isso significa que quando uma informação é disseminada, ela pode beneficiar apenas um indivíduo específico e acabar punindo outros. Principalmente se essa

---

5 KOJIMA, Hideo. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Produção: Konami Computer Entertainment Japan. Konami, 2001.

informação for falsa, visando encobrir alguma desonestidade do indivíduo em questão ou beneficiá-lo mesmo que não tenha justificativa para isso. Esse fenômeno também pode ser conhecido como mentira. A diferença das informações para os genes é a natureza do processo de seleção. Os genes estão mais sujeitos a um critério amoral da natureza e já as informações podem ser analisadas e eliminadas através do critério moral do ser humano e, em alguns casos, o critério pode ser convenientemente benéfico para certo indivíduo ou organização. Logo depois a IA irá apresentar como a “seleção natural” da informação possui um problema único na era da internet comparado aos séculos anteriores:

“Mas no mundo digitalizado atual, informações triviais se acumulam a cada segundo, preservadas em toda a sua banalidade. Nunca desaparecendo, sempre acessível. Rumores sobre questões mesquinhas, má interpretação, calúnias... Todos esses dados inúteis preservados em estado não filtrado, crescendo a um ritmo alarmante. Isso apenas desacelerará o progresso social e reduzirá a taxa de evolução”. (Kojima, 2001)

Antes da era da internet as informações que nós recebíamos por notícias, rádios e jornais eram filtradas depois de passar supostamente por um elenco profissional de jornalistas, editores e acadêmicos. Esse elenco poderia sim manipular com facilidade essas informações com base em seus próprios vieses políticos, mas existia algum tipo de processo de seleção acontecendo para filtrar essas informações. Na era da internet, entretanto, as informações são divulgadas tão rápido que é impossível para apenas um indivíduo ou instituição controlar a discussão. Em vez de nós escutarmos repórteres e profissionais, nós deixamos que os nossos aparelhos eletrônicos nos digam o que é importante baseado no recolhimento de informações que resulta da nossa rotina digital, desde grupos que participamos nas redes sociais até nossos históricos de pesquisa.

Esses sistemas de monitoramento comportamental do ser humano no espaço digital, que visa a coleta de informações para principalmente o uso de publicidade, também acabam sendo utilizados para o recebimento de notícias convenientes com o viés político do indivíduo. Mesmo assim, sentimos que na era da internet parece que as informações estão sendo ainda mais manipuladas do que antes. Ou será que na verdade antes da era da internet que era muito mais difícil de descobrir se uma informação estava sendo manipulada ou não? Ou que as informações sempre foram manipuladas da mesma maneira e só agora com a internet que nós estamos tendo uma capacidade maior de perceber qual informação está sendo manipulada e qual não está?

A suposta maioria da população tem dificuldade em diferenciar uma informação que foi manipulada para uma que não foi, ou também tem dificuldade de diferenciar a notícia que é importante da que não é. Uma parcela das notícias que mais são compartilhadas nas redes sociais é de teor trivial, como a vida amorosa de uma celebridade ou quem está vencendo na votação de um reality show. Notícias mais importantes como o aquecimento global ou a dívida monetária do país acabam ficando em segundo plano. Em princípio para esse fragmento da população essas notícias mais importantes são entediantes e difíceis de entender, elas envolvem muitas vezes conhecimentos acadêmicos avançados que podem estar longe do alcance de muitos.

As informações falsas que hoje também são conhecidas como *Fake News*, foram denominadas na época do desenvolvimento do jogo como “dados inúteis”. Não só a IA estava alertando sobre o perigo crescente de informações falsas nesse mundo fictício de *Sons of Liberty*, mas o próprio jogo também estava nos avisando sobre a ascensão dessa problemática no mundo real. Só nos Estados Unidos aproximadamente 3.1 trilhões de dólares foram gastos anualmente para a manutenção desses dados inúteis conforme a pesquisa da IBM em 2016. A razão desses gastos exorbitantes é o tempo consumido para

a revisão das informações pelos cientistas e especialistas em dados. Além disso, por causa das enormes quantidades de informações que são compartilhadas diariamente nas redes sociais, é quase impossível chegar às raízes da disseminação dessas informações falsas, fazendo com que este trabalho de revisão pareça ser como procurar uma agulha em um palheiro.<sup>6</sup>

Dando sequência, a IA articula à Raiden, “você parece pensar que nosso plano é de censura”<sup>7</sup>. Raiden questiona, “você está me dizendo que, não é?”<sup>8</sup> E a IA por fim explica, “você está sendo bobo! O que nós propomos não é controlar o conteúdo, mas criar contexto.”<sup>9</sup> A IA argumenta que pelo fato dela não estar propensa a cometer os mesmos erros que os seres humanos e ter supostamente uma capacidade de processamento mais avançado que a mente humana, ela teria a capacidade de selecionar e destacar informações nesse imenso mar de dados e apresentar para a humanidade de uma forma que não atrasasse a evolução humana, enquanto organiza os dados de maneira sistemática. Diferentemente de grupos políticos que podem censurar alguma informação a favor de suas crenças políticas, a IA iria apresentar as informações na forma mais factual possível. Fazendo dessa forma que os vieses políticos não interferissem na natureza das informações e assim acabando por resfriar as tensões políticas em volta das temáticas em questão.

Devido ao contexto do jogo e da própria criação da IA, é extremamente plausível que a “criação de contexto” possa ser apenas uma máscara para encobrir a censura. Ao escolher quais informações destacar e quais minimizar, a IA poderia criar uma narrativa específica que favorecesse apenas interesses norte-americanos. Ao controlar quais contextos são adicionados, a IA seria capaz de direcionar a interpretação das pessoas a certos aspectos políticos e deixar de lado outros. A IA considera que os problemas mundiais em relação às *Fake News* e a desinformação surgiram em resultado da nossa liberdade ou do nosso “livre arbítrio” e supostamente para a correção dessas problemáticas teria que ser necessário o uso de censura:

“A sociedade digital promove as falhas humanas e recompensa seletivamente o desenvolvimento de meias-verdades convenientes. Basta olhar para as estranhas justaposições de moralidade ao seu redor. Bilhões gastos em novas armas para assassinar humanamente outros humanos. Embora haja pessoas que sofrem na pobreza, são feitas enormes doações para proteger espécies ameaçadas. Você exerce o seu direito à ‘liberdade’ e este é o resultado”. (Kojima, 2001)

Aqui, a inteligência artificial ilustra como o erro humano corrompe a verdade. Esses erros surgem de um impulso instintivo de se proteger psicologicamente e fisicamente quando a verdade pode acabar ameaçando setores emocionais da mente humana. Por exemplo, uma pessoa religiosa confrontada com informações científicas que desafiam suas crenças pode entrar em uma crise existencial, percebendo que algo em que ela acreditava intensamente pode ser uma mentira. Esse processo é capaz de ser tão doloroso que ignorar a informação pode parecer a melhor escolha, evitando o sofrimento. Esse instinto é endêmico a quase todos os seres humanos, o que explica o porquê de muitas pessoas se isolarem em tribos políticas e ignorarem informações que desafiam suas perspectivas.<sup>10</sup>

6 THOMAS C. REDMAN. HBR. Bad Data Costs the U.S. \$3 Trillion Per Year. [S.l.]. Harvard Business Review, 2016. Disponível em: <https://hbr.org/2016/09/bad-data-costs-the-u-s-3-trillion-per-year>. Acesso em: 1 jun. 2024.

7 KOJIMA, Hideo. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Produção: Konami Computer Entertainment Japan. Konami, 2001.

8 Ibidem.

9 Ibidem.

10 MCPHETRES, Jonathon, and THUY-VY T. Nguyen. *Using findings from the cognitive science of religion to understand current conflicts between religious and scientific ideologies*. In: Religion, Brain & Behavior 8.4 (2018): 394-405.

Em uma questão mais sensível como a do aborto é comum que os argumentos fiquem ainda mais polarizados. As pessoas que são contra a prática do aborto frequentemente caracterizam os defensores como “assassinos de bebês” e “inimigos da vida”, enquanto os defensores acusam os opositores de misoginia e de quererem controlar as mulheres. Embora existam indivíduos que debatem o tema de maneira sensata e compreensiva mesmo possuindo opiniões divergentes, a maioria não age assim, resultando em uma crescente crise da dialética em discussões de teor político.

A problemática do aborto é muito mais complexa do que simplesmente liberar ou proibir, mas grande parte do debate tende a se limitar a esses extremos. Esse tipo de radicalismo, que se resume a “deve ser permitido” ou “não deve ser permitido”, está especificamente ligado à ignorância. Geralmente, esses argumentos extremamente simplistas provêm de indivíduos que não desejam realizar pesquisas aprofundadas sobre o tema. Em vez disso, eles frequentemente baseiam seus argumentos nas opiniões de influenciadores da internet.

Como destaca Luciana Roxo<sup>11</sup>, cerca de 70% das informações compartilhadas nas redes sociais provêm de formadores de opinião que exercem o papel de comentaristas políticos. Com o crescimento do número desses formadores de opinião nas redes sociais estamos presenciando a era da “pós-verdade”, onde o que parece ser verdade é mais importante que a própria verdade. Nas redes sociais atualmente é quase impossível observar um diálogo construtivo com uma troca de ideias e argumentos de maneira respeitosa. Para muitos, o objetivo principal em uma discussão política aparentemente não é estar certo ou entrar em um consenso, mas vencer o argumento do outro. A IA continua formando uma crítica à maneira como a sociedade lida com a verdade e o compartilhamento de informações, destacando as consequências negativas da fragmentação e do isolamento intelectual:

“As verdades não testadas tecidas por diferentes interesses continuam a agitar-se e a acumular-se na caixa de areia do politicamente correto e dos sistemas. Todos se retiram para seu pequeno condomínio fechado, com medo de um fórum maior. Eles ficam dentro de seus pequenos lagos, vazando qualquer ‘verdade’ que lhes convém na crescente fossa da sociedade em geral. As diferentes verdades cardinais não se chocaram nem se misturaram. Ninguém está invalidado, mas ninguém está certo. Nem mesmo a seleção natural pode ocorrer aqui. O mundo está sendo engolfado pela ‘verdade’. E é assim que o mundo acaba. Não com um estrondo, mas um gemido”. (Kojima, 2001)

Essa crítica da IA para a era digital indica uma visão de que a sociedade está caminhando para um declínio gradual devido ao fator de fragmentação e à falta de confronto significativo entre ideias. Abordada novamente pela IA, a comparação com a seleção natural sugere que em um ambiente onde não há confronto de ideias também não há evolução ou melhoria do conhecimento. A ideia de todos se retirarem para seus “pequenos condomínios fechados” representa o isolamento e a falta de diálogo entre diferentes grupos e indivíduos, vazando verdades convenientes como informações parciais e tendenciosas que se espalham pela sociedade.

Como podemos ver nas sociedades do nazifascismo de Hitler ou do Stalinismo, certas pessoas preferem em alguns casos matar milhões em defesa de sua ideologia e da manutenção do poder do que considerar os argumentos de seus oponentes políticos. Referindo-se ao conformismo ideológico e à falta de questionamento dentro desses sistemas. As “verdades não testadas” trata-se de afirmações que não passaram por apurações rigorosas, essas “verdades” contribuem para a formação de uma “fossa” social, um acúmulo de desinformação e isolamento de grupos. Cada grupo mantendo sua própria versão da

11 ROXO, Luciana. A difusão de informações e o fenômeno da “viralização” das notícias falsas nas redes sociais. Revista discente da Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio, Rio de Janeiro: Entremeios, 23 nov. 2016.



verdade, sem contestar ou validar as de outros. Em resultado do compartilhamento excessivo de *Fake News* na internet a sociedade hoje se mostra mais polarizada que nunca.<sup>12</sup> Para a IA, todo esse cenário estagnado é contraprodutivo para o progresso intelectual e social da raça humana. Dando continuidade ao diálogo, a IA enfatiza a importância de seu papel na resolução do problema, afirmando:

“Estamos tentando impedir que isso aconteça. É nossa responsabilidade como governantes. Assim como na genética, informações e memórias desnecessárias devem ser filtradas para estimular a evolução das espécies. Quem mais poderia atravessar o mar de lixo que vocês produzem, recuperar verdades valiosas e até mesmo interpretar seu significado para as gerações futuras? É isso que significa criar contexto”. (Kojima, 2001)

Lançado em 2001, o jogo antecipou o advento das *Fake News*, desinformação e meias-verdades, duas décadas antes de o problema capturar nossa atenção coletiva. A IA não apenas descreve uma realidade distópica tanto no jogo quanto em nossa realidade, mas também nos faz perceber inadvertidamente que ainda não temos uma solução consolidada para o problema. Atualmente, a única tática que temos é que os indivíduos reforcem sua bússola política e denunciem a desinformação onde for possível. No entanto, isso não garante que as pessoas acreditarão nessas denúncias, a menos que haja fatos e argumentos que comprovem que são desinformações e mesmo assim, algumas pessoas continuariam descrentes. Em alguns casos, até a própria denúncia de desinformação pode ser prejudicial, pois é plenamente observável que atualmente certos grupos políticos utilizam essa ferramenta na tentativa de censurar ou ignorar notícias que desagradam seus vieses políticos.

Além da enorme quantidade de informação que recebemos diariamente através da internet, também estamos expostos a muitas *Fake News*, tornando extremamente exaustivo o trabalho de pesquisar para discernir quais notícias são verdadeiras e quais são falsas. Mesmo com a ajuda de veículos de informação confiáveis, essa tarefa ainda seria árdua. Na realidade de *Metal Gear Solid 2*, uma solução hipotética é apresentada pela IA: como as pessoas abusam da responsabilidade que vem com a liberdade de expressão e preferem atacar outros indivíduos em vez de suas ideias, seria necessário construir um sistema que controle a informação, supostamente para o próprio bem da raça humana. Em seguida, Raiden exclama: “Eu decidirei por mim mesmo em que acreditar e o que transmitir!”<sup>13</sup> Então a IA responde:

“Mas isso é mesmo ideia sua ou algo que o Snake plantou em você? Você não tem as qualificações para exercer o livre arbítrio (...) Ainda existe algo como um ‘eu’ aí dentro? Aquilo que vocês chamam de ‘eu’ nada mais é do que uma bagunça para cobrir o seu próprio ser. Nesta era de ‘verdades’ prontas, ‘eu’ é apenas algo usado para preservar aquelas emoções positivas que você ocasionalmente sente... Outra possibilidade é que ‘eu’ seja um conceito que você convenientemente emprestou sob a lógica de que dotaria você com algum senso de força”. (Kojima, 2001)

Novamente a IA levanta a questão da autonomia do pensamento humano e da influência das informações externas sobre nossas crenças e decisões. Ela questiona a origem dos pensamentos de Raiden, e por extensão também o de todos os seres humanos, sugerindo que suas ideias podem não ser genuinamente suas, mas sim influenciadas por terceiros. Raiden entra em conflito com essas questões quando a IA cita seu mentor Solid Snake como sendo uma possível figura manipuladora durante sua jornada, já que Snake ajudou, deu dicas e guiou Raiden nas suas missões.

12 The shift in the American public's political values. In: *The Pew Charitable Trusts. Pew Research Center*. NW, Washington, 20 ago. 2017. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/politics/feature/political-polarization-1994-2017/>. Acesso em: 25 jun. 2024.

13 KOJIMA, Hideo. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Produção: Konami Computer Entertainment Japan. Konami, 2001.

Por que *Fake News* e bolhas políticas existem? Pode-se idealizar em parte que elas serviriam para justificar os modelos de vida e as visões de mundo de algumas pessoas, fazendo com que elas se sintam melhores consigo mesmas. Ao apresentar para uma pessoa conservadora de classe média-alta as declarações: “pessoas que trabalham duro alcançarão sucesso independentemente de onde nasceram” e “a situação de algumas pessoas é tão desafiadora que nenhuma quantidade de trabalho lhes permitirá encontrar o sucesso”. É muito provável que ela escolha a primeira.<sup>14</sup> Isso ocorre porque escolher a segunda implicaria que ela não lutou pelo valor de sua própria condição atual, enquanto escolher a primeira satisfaz o seu “eu” e protege seu setor emocional. Na era das “verdades” prontas o “eu”, ou simplesmente o ego, é moldado de maneira a sustentar sentimentos de autoestima, confiança e bem-estar. Para evitar sentimentos negativos como culpa ou vergonha, as pessoas podem acabar criando narrativas sobre si mesmas que excluem ou minimizam seus erros.

É neste ponto do jogo que o jogador percebe que todos os obstáculos durante a sua jornada não foram superados por sua conta própria. Toda a missão foi estruturada de forma a garantir o sucesso de Raiden, e consequentemente do jogador, desde que ele obedecesse às ordens sem questioná-las. Raiden reprimiu um grito ao perceber que suas ações não foram realmente suas, mas controladas por uma força maior. A IA então demonstra que essa falta de um “eu” em Raiden é endêmica a bilhões de pessoas:

“Ah, o que aconteceu? Você se sente perdido? Por que não tentar um pouco de exame de consciência? Mas não pense que você encontrará alguma coisa... Irônico que todo esse ‘eu’ seja algo que você mesmo criou, toda vez que algo dá errado, você se vira e coloca a culpa em outra coisa. Não é minha culpa. Não é sua culpa. Na negação, você simplesmente recorre à busca de outra ‘verdade’ mais conveniente para se sentir melhor. Deixando para trás em um instante a chamada ‘verdade’ que você uma vez abraçou. Alguém assim deveria ser capaz de decidir o que é ‘verdade’? Alguém como você deveria ter o direito de decidir? Você não fez nada além de abusar de sua liberdade. Você não merece ser livre! Não fomos nós que sufocamos o mundo. Foi você. O indivíduo deveria ser fraco, mas longe de ser impotente. Uma única pessoa tem o potencial de arruinar o mundo. E a era da comunicação digitalizada deu ainda mais poder ao indivíduo. Muito poder para uma espécie imatura (...) tudo isso que você costumava ter dificuldade. Agora, pensamos por você. Afinal, somos seus Guardiões”. (Kojima, 2001)

Para a IA, o ser humano não é digno de exercer o livre-arbítrio, pois pode ser facilmente manipulado por ideias externas e, assim, não possuir uma opinião própria sobre certos assuntos. É possível enxergar o surgimento de uma pergunta: o quanto do “eu” é um reflexo de influências externas e o quanto dele é realmente você? Diferentemente dos seres humanos, a IA não possui emoções e, por isso, se posiciona como guardião da humanidade. Para a IA, a emoção é vista como algo fraco e manipulável, e, em uma visão sistemática, ela está correta. No entanto, isso não lhe confere o direito de manipular as emoções humanas.

A IA destaca a ironia na construção do “eu” de Raiden, sugerindo que sua identidade é uma criação própria usada para evitar responsabilidades. Sempre que algo dá errado, as pessoas culpam fatores externos em vez de reconhecer suas próprias falhas. Esse mecanismo de negação leva as massas a buscarem novas “verdades” convenientes, abandonando rapidamente qualquer verdade anterior que tenham adotado, o que mostra uma falta de consistência e autenticidade em suas crenças. A IA questiona se alguém como Raiden, que constantemente muda suas crenças e evita responsabilidades, deveria ter o poder de decidir o que é verdade ou não. A IA está desafiando a capacidade de toda a humanidade de discernir a verdade devido à sua inconsistência e falta de introspecção. Para solidificar seu argumento ela questiona Raiden sobre seu estado emocional, sugerindo que ele está se sentindo perdido e sugere de forma irônica que ele

14 The Hidden Tribes of America. [S.l.]. 2022. Disponível em: <https://hiddentribes.us/>. Acesso em: 29 jun. 2024.

faça um exame de consciência, mas logo depois afirma que ele não encontrará nada de valor, insinuando que a introspecção de Raiden é inútil.

A IA acusa a humanidade de abusar de sua liberdade, sugerindo que todos a usaram de forma irresponsável. A responsabilidade pelos problemas do mundo, segundo a IA, recai sobre os indivíduos que agem dessa maneira, e por extensão, são os verdadeiros sufocadores do mundo, não a IA ou qualquer sistema de controle. Através das redes sociais, *Fake News* e da isolação em bolhas políticas, o poder de um único indivíduo é amplificado. A IA está afirmando que, de acordo com sua visão autoritária, no contexto de uma sociedade controlada por ela, uma única pessoa não deveria ter uma quantidade significativa de poder ou influência para fazer mudanças substanciais. A fraqueza do indivíduo poderia ser vista como uma característica desejável para manter a estabilidade e o controle político dessa sociedade. E que atualmente na era digital, uma única pessoa, apesar de ser apenas um indivíduo, seria capaz de ter um impacto tão grande que potencialmente “arruinaria o mundo”. A IA utiliza desse argumento para defender a importância do controle sobre a liberdade individual, argumentando que esse controle é essencial para evitar o caos e a destruição.

## CONCLUSÃO

A expressão visionária da “era das ‘verdades’ prontas” de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* refere-se a um período em que as informações são abundantemente disponíveis e frequentemente apresentadas como fatos inquestionáveis. Sendo estimuladas pela era digital as redes sociais, os meios de comunicação e as plataformas online oferecem uma quantidade massiva de dados e opiniões que muitas vezes são consumidas pelos usuários sem uma análise crítica.

Por meio do controle de informações e de sua seleção cuidadosa ao serem transmitidas para as futuras gerações, a IA acredita que salvaria a humanidade de sua própria extinção, uma extinção que seria causada pela disseminação de *Fake News*. As consequências das *Fake News* são claramente visíveis nos dias de hoje. Embora seja incerto se essas consequências poderiam evoluir ao ponto de causar a extinção da raça humana, essa possibilidade não pode ser descartada como ficção. A denúncia de *Fake News* por voluntários é apenas uma solução inicial insuficiente para resolver o problema a longo prazo dado o crescente aumento da disseminação de informações falsas. Se continuarmos a produzir essas enormes quantidades de informações falsas, a um nível que se torne impossível denunciá-las ao público antes que causem danos severos, o que acontecerá com a nossa sociedade?

É evidente que sempre há algo a ser feito; devemos redescobrir o poder que o indivíduo possui. Se uma pessoa pode destruir o mundo, como a IA afirmou, uma pessoa também pode salvá-lo. Há força nos números; é necessário que o número suficiente de pessoas desperte para a complexidade do problema das *Fake News*, desinformações e meias-verdades, fazendo o possível para viver em conformidade com os fatos em vez de instintos tribalistas, e perceber que a liberdade nos concede o direito de fazermos o que quisermos, mas principalmente de fazer a coisa certa.

Criar leis que penalizam a criação e disseminação intencional de *Fake News*. Aprimorar os algoritmos das redes sociais para priorizar informações de fontes verificadas e confiáveis. Desenvolver ferramentas baseadas em IA que possam ajudar a detectar, verificar e mitigar a disseminação de *Fake News*. Combater a disseminação de *Fake News* requer uma abordagem que combine tecnologia, regulamentação, aprimoramento das redes sociais, empoderamento da comunidade e inovação tecnológica. Apenas através de esforços contínuos e colaborativos é que poderemos minimizar os efeitos prejudiciais das *Fake News* e tornar a nossa sociedade mais segura de suas consequências potencialmente desastrosas.

## REFERÊNCIAS

- KOJIMA, Hideo. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Produção: Konami Computer Entertainment Japan. Konami, 2001.
- MCPHETRES, Jonathon, and THUY-VY T. Nguyen. “Using findings from the cognitive science of religion to understand current conflicts between religious and scientific ideologies.” *Religion, Brain & Behavior* 8.4 (2018): 394-405.
- ROXO, Luciana. *A difusão de informações e o fenômeno da “viralização” das notícias falsas nas redes sociais*. Revista discente da Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio. Rio de Janeiro: Entremeios, 23 nov. 2016.
- SALLEE, Mark Ryan. “Kojima’s Legacy”. IGN, 2006. Consultado em 25 de maio de 2024.
- The Hidden Tribes of America*. [S.l.]. 2022. Disponível em: <https://hiddentribes.us/>. Acesso em: 29 jun. 2024.
- THOMAS C. REDMAN. HBR. *Bad Data Costs the U.S. \$3 Trillion Per Year*. [S.l.]. Harvard Business Review, 2016. Disponível em: <https://hbr.org/2016/09/bad-data-costs-the-u-s-3-trillion-per-year>. Acesso em: 1 jun. 2024.
- WEISE, Matthew. “How Videogames Express Ideas.” DiGRA Conference. 2003.

# A TRAGÉDIA DO TEMPO: UMA ANÁLISE DA (META)NARRATIVA CÍCLICA EM “THE MESSENGER”

Itagiba de Albuquerque Neto<sup>1</sup>  
Dayane Veloso Santos<sup>2</sup>  
Bryan Khelven da Silva Barbosa<sup>3</sup>

**RESUMO:** “*The Messenger*”, jogo eletrônico lançado em 2018 pela *Sabotage Studio*, destaca-se pela narrativa que explora o tempo cíclico e a tragédia inerente à jornada do protagonista. Se por um lado o jogo se utiliza de viagens temporais através da sua narrativa, por outro, o próprio design conceitual e suas mecânicas levam o jogador por uma viagem no tempo, como uma homenagem aos videogames de 8 e 16 bits que possibilitaram a existência de “*The Messenger*” enquanto produto cultural. Este estudo analisa como o ciclo temporal e a tragédia são utilizados como recursos narrativos, metalinguísticos e de design para aprofundar a experiência do jogador. A metodologia inclui a análise narrativa dos momentos chave que evidenciam a repetição temporal e suas consequências, apoiada em conceitos de teoria narrativa e estudos sobre a tragédia. A análise revela que o ciclo temporal em “*The Messenger*” reforça a sensação de inevitabilidade e serve como metáfora para a luta contra forças incontrolláveis. O jogo utiliza o tempo cíclico para intensificar o impacto emocional da tragédia, criando uma experiência reflexiva e catártica. Portanto, através da análise da narrativa e design, este estudo discute a relação entre tempo, tragédia, linguagem e o videogame enquanto arte, produto cultural e mídia social, buscando compreender como essa confluência contribui para a produção e relações de sentidos da obra e como pode ser utilizada para se pensar conceitos das ciências humanas.

**Palavras-chave:** Tempo; *The Messenger*; Tragédia; Videogame.

---

1 Licenciado em Ciências Sociais (UFCG). Mestrando em Ciências Sociais (UFCG). E-mail: [itagiba.net@gmail.com](mailto:itagiba.net@gmail.com)

2 Graduada em Design de Games (UNINTER). Graduanda em Licenciatura em História (UFCG). E-mail: [dayane.veloso12@gmail.com](mailto:dayane.veloso12@gmail.com)

3 Bacharel em Letras (UNINTER). Mestre em Linguística (UFSCar). E-mail: [bryankhelven@icee.org](mailto:bryankhelven@icee.org).

## INTRODUÇÃO

Os jogos, enquanto fenômenos culturais, desempenham um papel notável na história da humanidade. Johan Huizinga, em *Homo Ludens*, descreve o jogo como uma atividade que transcende as necessidades imediatas da vida, sendo anterior à própria cultura. Para Huizinga (2019), “o jogo é uma função significativa” que permite a criação e manutenção de laços sociais, constituindo uma forma de expressão que atravessa as eras e molda a civilização. Complementando essa perspectiva, Roger Caillois (2017), em *Os Jogos e os Homens*, propõe uma classificação dos jogos em categorias — agon (competição), alea (sorte), mimicry (simulação) e ilinx (vertigem) —, enfatizando que eles representam estruturas fundamentais das interações humanas. Assim, os jogos emergem como produtos culturais, refletindo e influenciando práticas sociais, valores e significados.

No contexto contemporâneo, os videogames, como desdobramento digital do jogo, têm ampliado ainda mais essas possibilidades. Os videogames são classificados como sistemas interativos que operam dentro de um “círculo mágico” — um espaço onde regras e realidades coexistem, criando uma experiência de imersão para o jogador (Salen; Zimmerman, 2012). Henry Jenkins reforça essa perspectiva ao tratar os videogames como “arquiteturas narrativas”. Para Jenkins (2007), os jogos criam mundos nos quais os jogadores exploram narrativas por meio de sua interação com o ambiente, oferecendo uma nova dimensão à narrativa tradicional, na qual o jogador deixa de ser um receptor passivo e passa a ser um participante ativo.

Dentro desse espaço narrativo, o conceito de tempo desempenha um papel importante. Paul Ricoeur, em *Tempo e Narrativa*, destaca como a narrativa organiza o tempo humano, transformando a experiência temporal em uma sequência compreensível de eventos. O tempo narrado reconfigura nossa percepção do tempo vivido, permitindo que a memória, a experiência presente e a antecipação futura coexistam em um fluxo contínuo (RICOEUR, 1983). Jogos como *The Messenger* materializam essa teoria ao integrar o tempo como mecânica de jogo e como elemento central da narrativa, explorando ciclos temporais que desafiam as convenções lineares ocidentais e oferecem ao jogador uma experiência única de agência sobre a progressão temporal.

Além disso, os videogames têm o poder de explorar metanarrativas, criando camadas de significado além da história explícita contada no jogo. Ian Bogost (2007), em *Persuasive Games*, argumenta que os videogames são plataformas retóricas que comunicam ideias complexas por meio de interações procedurais, permitindo que os jogadores vivenciem e reflitam sobre sistemas de crenças e valores implícitos nas regras do jogo. Marie-Laure Ryan (2001), em *Narrative as Virtual Reality*, complementa ao sugerir que os videogames oferecem uma forma de imersão interativa que é única das mídias digitais, mesclando a criação de mundos narrativos com a participação ativa do jogador. A metanarrativa, nesse contexto, emerge como um diálogo entre o design do jogo, suas regras e as escolhas dos jogadores, ampliando a capacidade expressiva dessa mídia.

Nesse contexto, *The Messenger* emerge como um exemplo paradigmático da convergência entre narrativa, mecânica e estética nos videogames. O jogo integra elementos narrativos, mecânicas que exploram viagens no tempo e uma metanarrativa que subverte e dialoga com as convenções do gênero. A transição visual entre os estilos gráficos de 8-bit e 16-bit não apenas simboliza a passagem do tempo, mas também estabelece uma metáfora sobre a evolução da própria mídia videogame ao mesmo tempo em que se veste de uma estética e mecânica desse passado para produzir algo novo, conectando passado



e presente de maneira lúdica e (auto)reflexiva, fazendo questão de celebrar as suas referências e brincar com esses jogos de linguagem.

Ao eleger o tempo como eixo central de sua construção, o jogo oferece uma experiência profundamente trágica — e, justamente por isso, esteticamente bela, em um gesto que remete ao *amor fati* nietzschiano. Mais do que entretenimento, *The Messenger* convida o jogador a uma exploração filosófica e emocional das forças que moldam a condição humana: o tempo como ciclo e transformação, a tragédia como aceitação da vida, e a repetição e a diferença como motores de (re)significação.

Nesse sentido, este trabalho busca analisar como *The Messenger* utiliza suas mecânicas, narrativas e metanarrativas para articular uma reflexão sobre o tempo, a tragédia e a condição humana. A partir dessa análise, procura-se demonstrar como o jogo se mostra como um objeto cultural que explora e amplia as possibilidades narrativas dos videogames enquanto meio de expressão artística e filosófica.

## METODOLOGIA

O presente trabalho adota uma abordagem qualitativa e interpretativa, fundamentada em conceitos da análise semiótica e narrativa. Inspirada nos trabalhos de Roland Barthes, especialmente em sua exploração de significados culturais e simbólicos, a análise busca compreender os sentidos que emergem da interação entre narrativa, estética e jogabilidade em *The Messenger*. A escolha metodológica enfatiza a interdisciplinaridade, contemplando aspectos textuais, visuais e de design enquanto elementos que, em conjunto, constroem a experiência cultural e lúdica do jogo.

Essa abordagem permite interpretar, em níveis semântico e hermenêutico, os elementos que constituem a experiência do jogo, com atenção às articulações entre forma e conteúdo. A análise semiótica não se limita à identificação de signos isolados, mas foca na dinâmica relacional entre narrativa, estética e mecânica. Nesse sentido, a jogabilidade é entendida como um componente essencial para a construção de significado, sendo investigada enquanto parte integrante da narrativa e não como um elemento dissociado.

Além disso, a metodologia valoriza a multiplicidade de sentidos que se apresentam na obra, reconhecendo o jogo como um texto aberto, no sentido proposto por Barthes. Essa perspectiva também permite destacar o papel ativo do jogador como coautor da experiência, que não apenas interpreta a narrativa, mas interage diretamente com ela, modificando seus sentidos potenciais.

Por fim, o método contempla a análise das intertextualidades e referências culturais, buscando compreender como elementos estéticos, mecânicos e narrativos do jogo dialogam entre si e com conceitos da filosofia, história, antropologia, design e comunicação social.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao centrar-se na análise teórica e interpretativa, esta pesquisa visa contribuir para o campo dos estudos de videogames, destacando o potencial dessa mídia para provocar reflexões estéticas, artísticas, narrativas, históricas, filosóficas e socioculturais.

Os videogames, como meio de expressão artística e cultural, desempenham um papel único na interação entre tecnologia e experiência humana. Partindo da premissa de Johan Huizinga em “*Homo Ludens*” (2019), o ato de jogar transcende a mera diversão, representando um elemento essencial da cultura. Os jogos eletrônicos oferecem um espaço lúdico onde narrativas, regras e interações criam uma experiência singular, permitindo que os jogadores naveguem por contextos que os conectam tanto ao

simbólico quanto ao imaginário. Neste contexto, os videogames são palco para o encontro entre o real e o virtual, potencializando o surgimento de significados culturais, sociais e filosóficos. Mais do que meras reproduções da realidade; eles criam um hiper-real, um espaço de simulacros onde o simbólico não apenas imita, mas reformula e questiona o real (Baudrillard, 1991).

Partindo da máxima de Marshall McLuhan (1964), “o meio é a mensagem”, que sugere que a forma como recebemos a informação (ou seja, o meio) é tão significativa quanto o conteúdo que ela transmite, os videogames emergem como uma mídia singular, onde as propriedades do meio – sua interatividade, estética digital e estrutura procedural – são tão relevantes quanto o conteúdo narrativo. A interação do jogador com o sistema não apenas revela a mensagem subjacente, mas a constitui, tornando a experiência do jogo uma prática ativa de significação. Essa característica posiciona os videogames como meios que não apenas comunicam ideias, mas moldam a maneira como os indivíduos interagem com a tecnologia e com a cultura.

Enquanto meio de comunicação de massa, os jogos digitais dialogam com múltiplas camadas culturais, desde a apropriação de narrativas clássicas até a construção de universos hiper-reais que vão além dos limites do real. Nesse sentido, o conceito de hiper-real, como descrito por Jean Baudrillard (1991), torna-se uma chave de análise interessante para compreender a singularidade dos videogames. O hiper-real não é uma mera reprodução ou cópia da realidade, mas um espaço em que os signos substituem o real, criando um universo autônomo onde o simbólico e o imaginário se encontram. Nos jogos, esse fenômeno se manifesta na construção de mundos imersivos que não apenas imitam o real, mas o reconstróem sob novas perspectivas.

A análise dos jogos como “textos abertos”, no sentido proposto por Roland Barthes, oferece uma metodologia interpretativa que valoriza a multiplicidade de significados presentes na interação entre narrativa, estética e mecânica. Barthes (1999) sugere que o texto é uma rede de significados que se reconfigura a partir das leituras individuais, um conceito que se adapta perfeitamente à experiência dos jogos. Nos videogames, a narrativa não é fixa ou linear; ao contrário, ela se constrói dinamicamente através das escolhas e interações do jogador, fazendo com que cada experiência seja única e profundamente pessoal.

Além disso, a estética dos jogos, especialmente na combinação de elementos visuais, sonoros e mecânicos, contribui para a construção de significados que vão além do texto escrito ou da narrativa explícita (Ryan, 2001). A interação entre essas camadas cria um espaço de comunicação singular, onde o jogador é simultaneamente receptor, intérprete e criador. Esse processo ressalta a complexidade dos jogos como formas narrativas emergentes, capazes de incorporar elementos semânticos, simbólicos e culturais em um sistema integrado.

É importante também compreender, no cenário industrial capitalista, os videogames como simultaneamente arte e produto, situando-se em uma posição única no cenário midiático contemporâneo. Como produtos culturais, eles refletem e dialogam com os valores e as ansiedades de seu tempo, funcionando como um espelho das relações sociais, econômicas e tecnológicas. Como arte, eles expandem os limites da criatividade, utilizando as possibilidades técnicas e estéticas do meio digital para explorar novas formas de narrativa, design e interação (Juul, 2019). No entanto, como aponta Adorno (1985), é fundamental analisar o potencial da mídia tanto para subverter, mas também para refletir ou reproduzir as estruturas de dominação. Portanto os videogames reforçam as condições da indústria cultural, do imaginário coletivo fortemente moldado pelo realismo capitalista (Fisher, 2020) que transforma a criatividade em mercadoria, ao mesmo tempo em que, paradoxalmente, se abrem brechas para experiências estéticas e críticas que transcendem a lógica capitalista.

## DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA/ANÁLISE DE DADOS

A experiência de *The Messenger* é, desde sua concepção estética e narrativa, um convite a repensar o tempo como multiplicidade. Não se trata de uma linha reta que conduz de um ponto de origem a um destino final, mas de um rizoma que se enreda em si mesmo, criando bifurcações e retornos.

O protagonista de *The Messenger* não é apenas um personagem, mas uma função. Ele encarna a ideia de um mensageiro que, ao cumprir sua missão, dissolve-se na própria narrativa que o sustenta. Essa dissolução reflete um movimento cíclico: o mensageiro de hoje é o salvador de amanhã, que se torna mentor de outro mensageiro no futuro. Aqui, o tempo deixa de ser uma dimensão cronológica e assume um caráter perspectivista: cada mensageiro é simultaneamente o mesmo e outro, ocupando posições narrativas diferentes sem jamais estabilizar-se em uma identidade fixa.

A alternância entre os modos estéticos de 8-bit e 16-bit em *The Messenger* é mais do que um artifício visual; é uma materialização do tempo como um campo de diferenças qualitativas. A estética do jogo não progride de forma linear, mas oscila, permitindo ao jogador experienciar simultaneamente passado e futuro. Esse movimento ressoa com a ideia perspectivista de que cada forma de vida experimenta o mundo a partir de uma ontologia específica.

Do ponto de vista do jogador, a mudança não é apenas estética, mas ontológica: cada estilo gráfico representa um modo de existência, uma textura do tempo que transforma o significado de habitar o mundo do jogo. O tempo, portanto, não é simplesmente representado; ele é vivido como uma série de saltos entre realidades coexistentes.

Na jogabilidade, o tempo emerge como repetição. A função de mensageiro não é apenas uma missão singular, mas uma tarefa que se perpetua através de múltiplas iterações. Cada ciclo é uma variação do mesmo, tal como os rituais ameríndios descritos por Viveiros de Castro (2017), que se repetem não para reproduzir o idêntico, mas para reconfigurar o mundo.

O sistema de checkpoints, ressurgimentos e a própria progressão baseada em memórias do jogador refletem uma ontologia cíclica do tempo. O ato de repetir não é um fracasso, mas uma estratégia de aprendizado, onde o passado é continuamente transformado em recurso para o futuro. Aqui, o tempo se dobra sobre si mesmo, criando um espaço onde começo e fim se tornam indistinguíveis.

Os objetivos desta pesquisa incluem analisar como o ciclo temporal e a tragédia se integram à narrativa e ao design de “*The Messenger*” para aprofundar a experiência do jogador. O estudo também busca entender de que maneira a estrutura do jogo reflete aspectos da condição humana e como esses elementos podem ser utilizados para ampliar debates nas ciências humanas e sociais. Metodologicamente, a análise se apoia em teorias narrativas, estudos de tragédia e conceitos de design de jogos para interpretar momentos-chave da narrativa que destacam a repetição temporal e suas consequências.

O uso da tragédia como recurso narrativo em “*The Messenger*” resgata e transforma elementos clássicos e filosóficos. Aristóteles (2011), em sua definição de tragédia, aponta para a capacidade de evocar piedade e temor, conduzindo o público à catarse. Nietzsche (2012), em “*O Nascimento da Tragédia*”, reforça a tensão entre o apolíneo e o dionisíaco como aspectos centrais dessa experiência. Em “*The Messenger*”, essa dinâmica se manifesta na luta do protagonista contra as limitações impostas pelo tempo, evidenciando a inexorável condição humana de enfrentar o inevitável.

O tempo não é apenas algo que se move linearmente do passado ao futuro. Ele é uma espiral, onde passado, presente e futuro se dobram sobre si mesmos, criando uma continuidade de transformações. A ideia do mensageiro, cuja função é transmitida de geração em geração, é a encarnação do eterno retorno:

cada mensageiro revive a missão, mas o faz de maneira singular, redefinindo sua própria existência ao longo do ciclo.

O tempo, portanto, não se apresenta na narrativa como uma linha reta que conduz a um propósito final ou transcendência, mas como um ciclo. Essa perspectiva ressoa profundamente na estrutura narrativa, estética e mecânica do jogo, que se desenrola como uma metáfora interativa do eterno retorno.

O eterno retorno não é uma repetição passiva, mas um desafio: “viver como se tivéssemos que reviver tudo infinitas vezes, exatamente da mesma forma” (Nietzsche, 2012). Em *The Messenger*, a repetição é apresentada na formação do protagonista como um herói trágico; como uma oportunidade de recriação. Cada ciclo temporal convida o jogador a revisitar momentos e locais com um novo olhar, revelando camadas de significado que estavam ocultas. Isso reflete a ideia nietzschiana de que a aceitação do eterno retorno é um ato de afirmação radical da vida em sua totalidade. Essa ideia é apresentada como amor *fati*, um desafio existencial: ser capaz de amar a vida, mesmo sabendo que ela se repetirá exatamente da mesma forma para sempre.

No sentido clássico de tragédia grega apontado por Aristóteles (2011), a quebra da quarta parede é uma característica importante e que podemos encontrar também de forma constante e bastante relevante no jogo analisado. Não é apenas uma ferramenta narrativa, mas um elemento estruturante que dissolve as fronteiras entre jogador, personagem e criador. A interação metalinguística no jogo reflete uma cosmologia onde as camadas da realidade não são hierárquicas, mas coexistem em um espaço de contínua negociação.

Por meio de diálogos autodepreciativos e comentários diretos sobre a lógica do jogo, o texto estabelece um metacomentário que subverte a expectativa de uma imersão total. Em vez de ocultar sua própria artificialidade, o jogo a exhibe abertamente, fazendo do jogador um participante consciente de sua construção narrativa.

O lojista, personagem que inicialmente aparece como um personagem misterioso que parece ter respostas sobre esse mundo desconhecido para o protagonista e para o jogador, tem um tom irônico e cínico, encarna o arquétipo do *trickster*, uma figura que atravessa limites e desestabiliza estruturas fixas. Ele é mais do que um simples fornecedor de itens; é um narrador secundário que comenta sobre as convenções do próprio jogo. Suas histórias e comentários sarcásticos desconstróem as expectativas do jogador e, ao mesmo tempo, reforçam a narrativa central. Assim, o lojista desempenha o papel de mediador entre diferentes realidades. Ele é simultaneamente parte do mundo do jogo e uma entidade que parece transcender suas regras, ciente de sua artificialidade. Isso ressoa com a ideia perspectivista de que os agentes não são fixos em uma única ontologia; ao mesmo tempo em que se revela posteriormente como alguém tão perdido quanto o protagonista e o jogador. A sua suposta sabedoria que se apresenta como a de um mestre que fala através de enigmas e metáforas passa a ser mostrada como a ignorância de alguém que não faz a menor ideia do que está fazendo na maior parte do tempo.

O humor sarcástico e metalinguístico de *The Messenger* é uma crítica explícita às convenções dos videogames e, ao mesmo tempo, uma homenagem a elas. Os comentários sobre mecânicas clássicas, clichês narrativos e até a própria repetitividade dos jogos de plataforma criam uma camada adicional de significado. O jogo se recusa a tratar o jogador como um consumidor passivo e, em vez disso, o desafia a questionar suas expectativas e sua relação com a mídia. É um jogo que tem na sua proposta não se levar a sério.

A interação entre a quebra da quarta parede, o papel do lojista e o tom sarcástico cria uma tensão produtiva entre ordem e caos. O jogo estabelece uma narrativa clara e linear – a missão do mensageiro –, mas simultaneamente a desestabiliza, oferecendo ao jogador uma multiplicidade de camadas interpretativas.

Essa subversão da narrativa clássica é, paradoxalmente, um gesto de fidelidade à própria linguagem dos videogames: são, em última instância, sistemas de regras que só ganham vida na interação com o jogador.

A estetização do passado em *“The Messenger”* é outro aspecto que contribui para sua profundidade temática. Gilles Deleuze (2018) explora o conceito de repetição como diferença, não só para pensar nesse emaranhado temporal, mas também destacando como a revisitação de elementos do passado pode gerar novos significados. Nesse contexto, o jogo reconfigura a estética *pixelada* clássica, transformando-a em um meio para discutir o tempo e a memória. A alternância entre os estilos de 8 e 16 bits não é apenas uma escolha artística, mas também uma metáfora visual para as transições temporais e a evolução da narrativa. O jogo não é apenas uma homenagem aos jogos clássicos; é também uma metanarrativa sobre a mídia videogame que nos convida a refletir sobre o tempo na construção de significados através de elementos variados, como a estética, a jogabilidade e o roteiro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÕES PARCIAIS OU FINAIS

*“The Messenger”* é uma obra que convida seus jogadores a uma experiência reflexiva que une narrativa, estética, jogabilidade e filosofia. Ao explorar o tempo como tema central, o jogo não apenas homenageia o passado, mas também oferece uma (auto)crítica através da sua metanarrativa, que se apresenta como tragédia, no sentido nietzschiano de herói trágico dotado de amor pelo próprio destino, o que desafia os jogadores a confrontar a repetição e o inevitável, evocando emoções e pensamentos que vão além de uma história linear.

A escolha pela estética retro de 8 e 16 bits reforça o diálogo entre passado e presente, mostrando como o design visual e as mecânicas podem enriquecer uma narrativa complexa.

Esta pesquisa evidencia como os elementos narrativos e estéticos de *“The Messenger”* se combinam para criar uma experiência única que ressoa com as angústias e reflexões humanas. Ao fazer isso, o jogo se posiciona como um exemplo de como a mídia videogame pode ser uma mídia poderosa para a exploração cultural e filosófica, consolidando seu papel como uma das formas de arte mais potentes do século XXI.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. *Dialética do Esclarecimento*: Fragmentos Filosóficos. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução de Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2011. 96 p. ISBN 978-8572837590.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. 201 p. ISBN 972708141X.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games*: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.
- CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens*: A Máscara e a Vertigem. Petrópolis: Vozes, 2017.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018. 420 p. ISBN 978-8577533886.
- FISHER, Mark. *Realismo Capitalista*: É Mais Fácil Imaginar o Fim do Mundo do que o Fim do Capitalismo? Tradução de Caue Seignemartin Ameni e Hugo Albuquerque. São Paulo: Autonomia Literária, 2020. 208 p. ISBN 978-6587233093.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*: O Jogo como Elemento da Cultura. Tradução de João Paulo Monteiro e Newton Cunha. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. 304 p. ISBN 978-8527311571.
- JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, 2007.
- JUUL, Jesper. *Half-Real: Videogames Entre Regras Reais e Mundos Ficcionalis*. Tradução de [Nome do Tradutor]. São Paulo: Blucher, 2019. 212 p. ISBN 978-8521215318.
- MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. Tradução de Décio Pignatari. 1. ed. São Paulo: Cultrix, 1964. 407 p. ISBN 978-8531602580.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Assim Falou Zaratustra*: um livro para todos e para ninguém. Tradução de Anna Duarte e Carlos Duarte. São Paulo: Martin Claret, 2012. 325 p. ISBN 978-8572328562.
- RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. Campinas: Papirus, 1994.
- RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do Jogo*: Fundamentos do Design de Jogos. São Paulo: Blucher, 2012.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *A Inconstância da Alma Selvagem*. São Paulo: Ubu Editora, 2017. 480 p. ISBN 978-8592886271.



# LIMBO: AS PERSPECTIVAS DO HORROR NO VIDEOGAME A PARTIR DO MITO DO BATISMO

Vitória Pompeu de LIMA<sup>1</sup>  
Dr. Bruno Santos MELO<sup>2</sup>

**Resumo:** Os aspectos do terror estão em diversas situações na atualidade, principalmente em relação às mídias presentes em filmes, séries, e jogos de videogames. A partir de tais fatos, a indústria dos jogos se reinventa e possibilita variadas leituras baseadas nos aspectos do horror. Com o suporte de contos, mitos e lendas, percebemos a propagação do terror, nos possibilitando o surgimento de ambientes que são associados a cenários fantásticos. Com base em tais indagações, analisamos o contexto do videogame *Limbo* (2010), que representa a lenda de crianças não batizadas pela igreja católica. Como consequência, as crianças eram associadas a pecadoras, pela falta de comprometimento dos pais, que não efetivaram o batismo dos filhos. Assim, os jovens eram destinados a um local designado com características sombrios e obscuras, e além disso, a presença de seres insólitos. O jogo que objetiva desenvolver a imaginação e interpretação ao longo da duração, proporciona não apenas aspectos do horror e medo, assim como também estimula a compreensão da história, tendo em vista que o jogo é composto apenas de imagens e sons que são permeados pela perseguição ao sucesso dos obstáculos, para que assim, o garoto seja capaz de encontrar sua irmã. Dado os fatos, o presente trabalho pretende analisar o videogame como aspecto de horror, além de interagir com a proposta de mitos e lendas que permeiam o entendimento do jogo, possibilitando uma proposta de jogabilidade de fácil acesso, repleta de imaginação e suspense. Como aporte teórico para o referido trabalho, serão utilizados autores como, Carrol (1999), Lovecraft (2007) e Maia (2014).

**Palavras-chave:** Horror; Videogame; Lenda.

---

1 Graduada em Letras Língua Portuguesa. Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). E-mail: [vitoriapompeu9@gmail.com](mailto:vitoriapompeu9@gmail.com).

2 Doutor em Literatura e Interculturalidade pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) e professor de literatura na FALLA (Faculdade de Linguística, Letras e Artes), na UEPB. E-mail: [bruno.melo@servidor.uepb.edu.br](mailto:bruno.melo@servidor.uepb.edu.br)

## INTRODUÇÃO

A partir do horror e das suas características, entendemos que emergiram as mais diversas lendas e narrativas ao longo da humanidade, assim, com o surgimento da escrita no decorrer do tempo, as mídias também se apropriaram das narrativas, propiciando um novo modo de contar, como por exemplo, a partir de videogames, apresentando imagens, interpretações e possibilidades de tomar decisões e resolver quebra-cabeças.

De acordo com fatos históricos, nasce o mito do batismo, que sugere que bebês que nascem mortos ou morrem sem o batizado são destinados ao Limbo, local para onde vão suas almas, sem direito a perdão, nem a graça de Deus, vivendo para sempre na escuridão. Mesmo após a Igreja Católica revogar o documento e declarar que toda e qualquer alma poderá ser salva, a história ainda ficou marcada por esse ato.

Dessa forma, o jogo de videogame *Limbo* (2010), surge como uma via midiática para apresentar, não apenas uma contextualização do mito, como também uma proposta sobre o horror e suas características. A partir de tais fatos, analisamos como as imagens do jogo apresentam a narrativa de horror, além de revelar como o mundo dos videogames também fazem críticas a momentos históricos e seus relatos, sendo de extrema importância conhecê-los e alcançar um novo público.

Esse estudo contribui não apenas para a inserção de jogos como forma de estudo, como também a possibilidade de apresentar para juventude fatos históricos de importância para nossa humanidade, tudo avaliado a partir do viés da jogabilidade dos games.

## HORROR: CARACTERÍSTICA HISTÓRICA ENTRE LENDAS E MÍDIAS

As narrativas que constituem o medo e o horror são fruto de grande parcela das histórias que fazem parte do coletivo. Surgindo, muitas vezes, da oralidade, sendo transferidas de geração para geração. Dessa maneira, observamos que o medo se tornou algo que causava os mais diversos sentimentos, visando caracterizar aspectos desconhecidos. Exigindo do leitor ou observador um grande grau de imaginação, distanciando-se da vida cotidiana.

Partindo da análise do grande teórico do horror H. P. Lovecraft, em sua obra *O horror sobrenatural em literatura* (2007), observamos que desde o antigo oriente existem traduções da propagação do mistério. Assim, os traços desse medo são encontrados na literatura clássica, além de serem disseminados para a literatura moderna de forma alterada, o que nos faz perceber que “Nesse solo fértil foram nutridos tipos e personagens de lendas e mitos sombrios que persistem na literatura fantástica até hoje, mais ou menos disfarçados ou alterados pela técnica moderna” (Lovecraft, 2007, p. 21).

Dessa maneira, percebemos que a literatura do horror permeia a humanidade desde do seu primórdio, nascendo a partir das narrativas orais e ultrapassando os contextos de acordo com a humanidade. Na contemporaneidade, o horror adentra em novos meios, seguindo para as mídias, como filmes, séries e jogos eletrônicos, inovando o medo ao desconhecido com imagens, sons, ilustrações e novas interpretações.

A partir dos aspectos da modernidade, o horror adentra nesses novos aspectos contemporâneos que se tornam mais expressivos, transmitindo novas significações em cada linguagem. Assim, o terror artístico propõe captar uma experiência humana e histórica em relação a acontecimentos da humanidade.

Nos jogos eletrônicos, seja de consoles<sup>3</sup> ou para computadores, nos deparamos com inúmeros elementos visuais que nos fazem sentir medo, o que é classificado como aspectos de importância para o gênero terror. Assim, entendemos que esses aspectos fazem o personagem principal da narrativa se sentir impune aos limites que lhes são impostos. A partir de tais características, “o interator também é desafiado a encontrar itens que desbloqueiam o caminho para novos espaços no mapa, assim como resolver enigmas para que a história possa ser desvendada” (Maia, 2014, p. 508).

Jogos que pertencem a características de terror apresentam labirintos além de ambientes escuros e ataques inesperados, como ocorre nas narrativas que nos apresentam sustos recorrentes e momentos inesperados. A partir de tais características surge o termo “horror de sobrevivência”, que foi utilizado pela primeira vez para se referir a versão japonesa de Resident Evil (1996). Nos anos seguintes, emergem novos jogos, mais modernos incorporando novas características, mas sempre apresentando a ideia de “imponente”. Assim, os jogos se moldaram de diferentes formas, explorando sempre um ambiente obscuro e lutando pela sobrevivência de um personagem ou mais, explorando lendas, mitos, pesquisas, entre outros. Dessa maneira, “essa noção de diversidade que pode ser explorada no gênero é essencial, porque o agir no mundo ficcional do jogo exige o mínimo “conhecimento” de seus códigos e regras, assim como ocorre para agirmos no mundo físico” (Maia, 2014, p. 509). Essa percepção nos faz refletir sobre como é necessário a instauração da cultura e da compreensão da nossa realidade para fazer surgir os ambientes em que se instauram esses seres desconhecidos ou que nos causam medo.

Dessa maneira, o horror pode ser associado ao desconhecido, ou as suas inúmeras partes conhecidas que nos aproxima de uma perspectiva fantástica. Assim, esse estranho pode nos trazer uma nova percepção ou nos prender a algo inusitado, é dessa forma que Carroll (1999) nos apresenta os monstros e como devemos reagir a eles e sua ficção. Dessa maneira, entendemos que a curiosidade desse desconhecido causa uma percepção em torno de que o desconhecido também pode se tornar algo proveitoso e causar encanto.

Por isso, se torna de extrema relevância também considerar os elementos visuais e sonoros para aguçar a experiência do jogador, proporcionando uma experiência de interpretação. Além disso, se torna necessário aprender os comandos e performances para que o jogador entenda os comandos do game, sendo necessário compreender e utilizar as *affordances*, uma teoria criada pelo psicólogo James Gibson (1960), que apresenta uma “partilha de conhecimento (ou reconhecimento) de ingredientes comuns ao gênero permite que o jogador enfrente os desafios de maneira mais dinâmica e ágil, porque as *affordances* sonoras ou visuais seriam percebidas e apropriadas com maior facilidade” (Gibson, 1960 *apud* Maia, 2014, p. 514). Sendo assim, o jogador percebe por meio de “danças” visuais quais as percepções necessárias para seguir no jogo, seguindo cores, sons e até mesmo vibrações no controle, tudo partindo de uma percepção que o cérebro decodifica, absorve e segue reproduzindo. Dessa forma, se torna necessária, muitas vezes, uma narrativa, para que então o jogador possa entender o contexto e seguir o game, no caso de Limbo, surge o entendimento a partir do mito do batismo.

## O MITO DO BATISMO: NARRATIVA COMO ASPECTO PARA O TERROR

São inúmeras as narrativas que nos apresentam escrituras sobre a eternidade e as mais variadas formas as quais podem ser imaginadas. Dessa forma, com a certeza de que a morte chegará, diversas

---

<sup>3</sup> Console é o nome instituído para um videogame, sendo um microcomputador que executa os jogos de diversos tipos e gêneros.

sociedades buscaram entender o que viria após a vida, e quais as explicações possíveis para nossa eternidade. Cada civilização apresenta um contexto sobre essa cosmovisão que está totalmente interligada com o âmbito religioso, mas também faz parte do plano cultural e social de cada comunidade.

Desde a cultura egípcia, uma das mais antigas a registrar seus costumes e apresentar uma forte crença em relação ao pós vida, observamos o corpo das pessoas sendo mumificadas, além de serem acompanhadas com suas riquezas, para que no outro mundo tudo pudesse acompanhar o ser. Os gregos e romanos também acreditavam na relação da alma e do corpo, apresentando a alma como uma parte do cosmo que deveria seguir e que o corpo seria uma parte para se desfazer, realizando rituais e marcando o local fúnebre. Assim, entendemos que essa visão dualista proporciona uma perspectiva teológica apresentando uma opinião sobre o inferno e o limbo proposto na literatura e nas expressões artísticas.

Na Idade Média, surgiram grandes movimentos de países europeus que a partir da sua condição econômica da metrópole instaurou a influência eclesiástica católica. Dado tal fato, a crença pós-morte estabeleceu um tripartido (inferno, purgatório e paraíso), e o que definiria a entrada do indivíduo no paraíso ou não seria suas ações praticadas em vida, agindo dessa forma como controle social. A partir de tais fatos, surgiram inúmeros “pecados” que proporcionaram sua ida a um desses três locais destinados à alma. Assim, o paraíso seria o bem, a separação da alma que praticou todas as leis impostas, enquanto o inferno seria destinado às pessoas que não seguiam as leis, já o purgatório, se tornou um meio termo, um local de arrependimento e opção de purificação, uma pena temporal para os pecados.

O tripartido acima é apresentado nas escrituras do cristianismo, além das suas respectivas leis e pecados mortais. Dado as tais leis impostas, surge também, a partir do século XIII o conceito de Limbo, por algumas figuras da Igreja Católica, como Santo Agostinho. A palavra Limbo, de acordo com *Dicionário online em português*, surge da etimologia do latim “*limbus*” parte do sentido figurado como algo esquecido, indefinido, ou ainda, referindo-se a religião se relaciona com o local para onde vão as crianças que não foram batizadas antes de morrer. Essas pessoas não são destinadas a punição eterna, pois não podem gozar na existência eterna de Deus.

O Limbo é definido como:

espaço reservado às crianças que morreram sem o sacramento do batismo regenerador, o que as privaria, segundo a crença da igreja medieval, da visão beatífica de Deus. Diferentemente do limbo dos pais, no limbo das crianças não existe uma esperança de alteração de sua condição escatológica. Logo, as almas dos infantes ali estariam excluídas da visão de Deus pela eternidade (Santos, Silva, 2016, p. 60-61).

Assim, entendemos que a essas crianças eram reservadas uma punição, algo que lhes tirava o direito da vida eterna no paraíso, diferente do considerado Limbo dos pais, dada uma existência de esperança para uma remissão dos pecados, sendo uma oportunidade de se voltar para Deus. Mesmo não sendo mencionado na Bíblia e sendo oposto ao purgatório, o limbo apresenta uma visão de inferno para crianças recém-nascidas e até mesmo aqueles que morreram muito jovens e não tiveram a oportunidade de conhecer o cristianismo, nos trazendo o seguinte questionamento: Seria esse o destino daqueles que nem a menos lideravam suas próprias vidas?

De acordo com São Tomás de Aquino

o intermédio é dedicado àquelas crianças que sofrem a pena do dano e não a do sentido, de modo que a pena do sentido se destina aos que cometem o pecado do ato, mas não se aplica aos que carregam somente a mancha do pecado original, visto ser este um vício da natureza e não um vício da pessoa em si mesma. Assim, o único castigo que incorreria aos que morreram sem o

Assim, entendemos que as crianças pagam por um ato que não se destinam a elas, mas sim a seus pais, os responsáveis pelo ação de não batizar, carregando o pecado e apresentando a seus filhos um grande martírio, a privação de ver Deus e não poder estar na presença dele. Dessa forma, como as crianças não conseguem alcançar o céu por conta própria resta aos pais se encarregar-se de inserir os filhos mais próximo de Deus.

É notório que o Limbo era uma forma de controle, para que os pais, com medo do destino reservado para os filhos, fossem batizar suas crianças ainda muito pequenas, ou até mesmo mortas, lhes apresentando à Igreja Católica. Tanto os pais como as crianças eram assustadas por tais características desse local desconhecido.

De acordo com o mito, o limbo seria um lugar escuro sem saída, com seres malignos que perseguiram as crianças, causando medo e terror para a alma dos inocentes que nada poderiam fazer para sair desse lugar, dado que a luz e a graça de Deus não podem alcançar nenhuma das almas destinadas esse local.

Após muitas especulações e descontentamento da comunidade católica, em 2007, o Vaticano decretou o fim do Limbo para não-batizados, tendo em vista que esse local é uma “visão excessivamente restrita da salvação”. O papa Bento XVI autorizou a publicação do documento, apresentando um texto que ressalta que a não permissão dos bebês para o céu não caracteriza o amor espetacular de Cristo, e a oportunidade da vida eterna. Dessa forma, observamos que a perspectiva do Limbo volta a ser apenas um mito, que ainda nos dias atuais inspira narrativas, filmes e jogos. A partir de novas possibilidades, surgem novas formas de entender esse momento que marcou a história e nos permite diversas interpretações.

## LIMBO: ENTRE A NARRATIVA E O DESIGNER

O jogo eletrônico *Limbo* é uma aventura indie, ou seja, um jogo independente de empresas de videogame que financiam jogos eletrônicos, lançado no ano de 2010, pela distribuidora *Playdead*, exclusivo da plataforma *Xbox Live Arcade* e algum tempo depois lançando para outras plataformas. O jogo tem início quando um garoto anônimo entra no Limbo para descobrir o que aconteceu com a irmã dele. A trajetória do jogo é através de ambientes e armadilhas perigosas, envolvendo quebra-cabeças atrativos, sons e visuais imersivos. A intenção do videogame é que o jogador falhe antes encontrar a solução correta, apresentando o estilo, intitulado pelos criadores como “experiência de morte”, se apropriando de imagens visualmente pavorosas para as mortes do menino, ao tentar solucionar as etapas.

Um jogo totalmente obscuro, sem cores e com os gráficos 2D, repleto de *puzzles*, propicia uma atmosfera fantasmagórica, marcada pela falta de texto, o que torna o jogo totalmente interpretativo. Essa percepção causa uma curiosidade para descobrir por que o jogador está naquele ambiente. De fácil jogabilidade, o videogame exige poucos controles, sendo otimizado por um excelente trabalho de física. O personagem se move de forma realista e o cenário responde a todas as suas ações, seja pulando em galhos ou barcos que se movem ou até mesmo partículas de poeira que enfeitam o cenário, tudo a partir de andar, pular, arrastar e empurrar objetos. Durante esses obstáculos, o personagem terá que enfrentar pessoas estranhas e criaturas assustadoras que aparecem durante o jogo. Propiciando um cenário obscuro, o game é de temática adulta, perceptível pela atmosfera sombria, mostrando a destruição dos corpos no cenário e criaturas que parecem ter saído de um pesadelo de infância.

O jogo tem uma duração de 3 horas e 30 minutos, sendo de curto período e propiciando nesse

tempo a procura do personagem pela irmã. Iniciando com o menino caindo na floresta e não entendendo o que aconteceu, observamos que não há nenhuma introdução, nem mesmo um tutorial para o jogo, instigando o jogador a interpretar o espaço e o que está acontecendo. Assim, o garoto segue em frente, sendo a única passagem possível para sua jornada.

**Figura 1:** Início do jogo: momento da queda

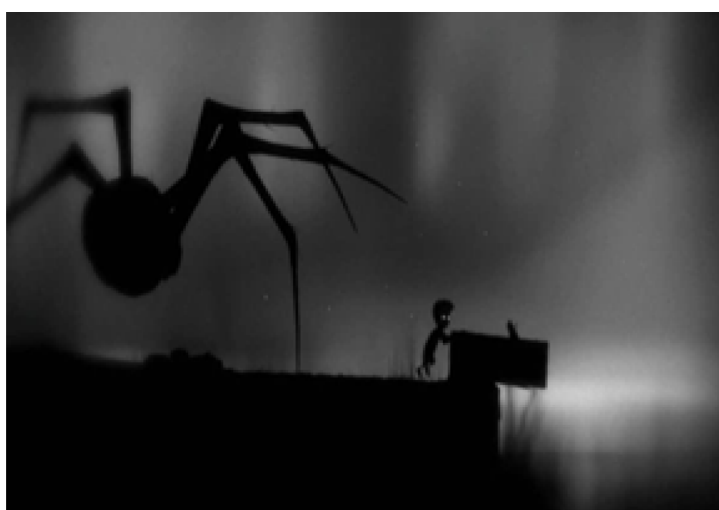


**Fonte:** Google Imagens

Como é mostrado na imagem acima, o menino surge em meio ao escuro, andando em uma floresta de árvores grandes e aparecendo apenas alguns reflexos da luz. Esse ambiente nos apresenta a ideia do medo do escuro, e de como as crianças ficam perdidas em lugares dessa forma, além disso, é notório que o local, o Limbo, surge como um espaço de punição, repleto de dificuldades e sem que ninguém possa oferecer ajuda ou até mesmo uma saída. Esses aspectos são comuns para a temática do horror, tendo em vista que “na ficção de horror: o estranho, o medo, o monstro e a dupla sensação de impotência/controlar podem ser a materialização do sublime.” (Maia, 2014, p. 513).

Dando continuidade ao jogo, é possível interpretar que o personagem está procurando algo, em meio a monstros, ao escuro e aos quebra-cabeças que são apresentados constantemente. Alguns monstros são bem sugestivos na infância, e também performam o mal.

**Figura 2:** Aranhas e armadilhas: os quebra-cabeças de Limbo





**Fonte:** Google Imagens

O jogo, além de seres como a aranha gigante, um ser considerado mal e que pertence aos lugares mais obscuros, persegue o personagem pelos mais variados locais, tentando capturá-lo, além disso, manifestam-se várias armadilhas que quebram e matam o garoto todas as vezes que ele tenta ultrapassar algum obstáculo. Observamos que a estética do jogo, a dança de luzes brancas e a ausência de cores apresenta essa perspectiva de isolamento, e até mesmo de terror, utilizando do mito do batismo que priorizava o medo e, dessa forma, buscava convencer os pais a apresentar seus filhos a Deus e livrá-los desse mal.

Também é possível observar no decorrer do jogo a presença de outras crianças, como segue na imagem:

**Figura 3:** Seres estranhos: as crianças atacam



**Fonte:** Google Imagens

Como o videogame não conta com nenhum texto de apoio e o jogador deve interpretar a narrativa, a partir do nome do jogo entendemos de que local se fala e que há outras crianças nesse ambiente, tendo em vista que elas tentam expulsar o menino, ou até mesmo lhes fazer mal. Além das armadilhas testarem nossas dificuldades, também podemos perceber o horror pregado pela Igreja Católica a partir delas, compreendendo que aquelas crianças buscam se livrar do personagem, seja para não viver naquele local



indesejado, ou seja pelo fato de estarem ali a muito tempo e fazer parte daquele local sombrio. Assim, entendemos que

Na época em que os velhos mitos setentrionais adquiriram forma literária, e naquela época posterior em que o fantástico aparece como um elemento constante na literatura do dia, encontramos-los, sobretudo, em roupagem metrificadas; como, aliás, encontramos a maior parte dos escritos estritamente imaginativos da Idade Média e da Renascença (Lovecraft, 2007, p. 22).

O horror causa toda a diferença, tanto no designer do game, como no jogo de luzes. Além disso, observamos a aparência do menino como uma sombra, dando ideia de uma alma, um ser morto, ou até mesmo a falta de cores, contribuindo para que haja uma atmosfera de terror, e para que de certa forma, cause medo, junto com a música que lembra uma trilha sonora de suspense e nos faz reconhecer o perigo. Por fim, após as mais inúmeras dificuldades, o personagem alcança o fim da sua trajetória encontrando a sua irmã.

**Figuras 4:** O encontro: o garoto encontra a sua irmã



**Fonte:** Google Imagens

No fim do videogame, o personagem encontra sua irmã próxima a uma escada, como se precisasse de ajuda para enfrentar um novo desafio, ou até mesmo, sair daquele local sombrio. São inúmeras as teorias acerca do fim e do que poderia acontecer, mas compreendemos que sua busca era para tirar sua irmã daquele local, dado que, foram inúmeras as dificuldades e que até mesmo outras crianças impediam sua passagem.

Dessa forma, analisamos que o jogo Limbo parte do mito do batismo, para crianças que morreram sem o batismo, além de apresentar características de horror para aguçar a curiosidade e também o medo do jogador, apresentando uma intertextualidade em relação ao narrativas e mídias presentes na atualidade e também uma nova perspectiva para histórias que seriam de terror e podem alcançar outros espaços e outras faixa etárias.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, é possível analisarmos a partir de nossa pesquisa que as narrativas contribuem de forma singular para a criação de novas possibilidades de interpretação. A partir de um mito criado pela Igreja

Católica, adentramos em um fato histórico que oportunizou o medo entre a população, em especial para aqueles que seguem o cristianismo, causando medo e controle sobre a vida dos fiéis.

Assim, a criação do jogo Limbo, apresenta não apenas uma recepção ao terror como também mantém um caráter interpretativo, tendo em vista que apenas o nome sugere sobre o que consta na história, apresentando uma narrativa que necessita de atenção e curiosidade para ser decifrada. Dessa forma, observamos como as mídias contribuem para novas propostas, a partir da intertextualidade possibilitando uma nova oportunidade para que os jogos apresentem tais narrativas.

## REFERÊNCIAS

CARROLL, Noël. *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*. Campinas: Papirus, 1999.

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. Palas Athena. 1990.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

MAIA, Alessandra. *A ficção fantástica do horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais na construção lúdica do medo*. Porto Alegre: Culture Track, 2014, p. 507-516.

MONTEIRO, Alessandra. *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*. Rio de Janeiro, 2018.

PLAYDEAD, DOUBLE ELEVEN. *Limbo*. Visual Studio, 2010. Jogo eletrônico.

SANTOS, Everton; SILVA, Natan. *Origem e desenvolvimento da crença no limbo*. Revista Hermenêutica (descontinuada), [S. l.], v. 16, n. 2, 2017. Disponível em: <https://adventista.emnuvens.com.br/hermeneutica/article/view/905>. Acesso em: 6 jan. 2025.

**GT 07: ENTRE ANJOS E DEMÔNIOS, LENDAS E QUIMERAS: O MÍTICO E O SAGRADO  
NA CULTURA GEEK**

[Coor. Me. Regimário Costa Moura (Doutorando/PPGel – UFRN)

Felipe Marinho da Silva Neto (Graduando/Letras-UEPB)]



VEGAXP | VOL. 02

SETEMBRO\_2025

ISBN 978.65.81197.37.7

DOI doi.org/10.57052/benares.9786581197377



# O ETERNO RETORNO SUBJACENTE AO GÊNERO DE JOGOS *ROGUELIKE*: UMA ANÁLISE DE *HADES* (2020)

Vinícius Ryan de Sousa Montenegro<sup>1</sup>

Orientação: Lucas Ribeiro de Moraes<sup>2</sup>

**RESUMO:** Os jogos digitais revelaram uma crescente pluralidade de sentidos ao longo dos anos. Desde a criação de personagens clássicos até a magnificação das narrativas interativas, é fato que tais produtos culturais se diversificaram em variados gêneros. A título de exemplo, destacam-se os chamados *roguelikes*, que incitam o recomeço da aventura caso o jogador seja derrotado. Posto isso, o presente trabalho tem como objetivo analisar a narrativa de *Hades* (2020) com base nas noções do mito do eterno retorno, estas discutidas por Mircea Eliade (1992). Para executar o objetivo mencionado, primeiro caracterizamos a natureza dos jogos *roguelike* e o significado eterno retorno; em seguida, analisamos a trama de *Hades* (2020) segundo as reflexões construídas por Mircea Eliade, assumindo uma abordagem qualitativa. Em relação ao aporte teórico utilizado, destacam-se Eliade, (1992), Gee (2003), Santaella (2003) e Huizinga (2019). Os resultados evidenciam que, embora não seja possível confirmar a intrínseca relação entre os jogos *roguelike* e o caráter sagrado do eterno retorno, paralelos podem ser estabelecidos considerando a persistência do jogador para viver novamente a aventura. Conclui-se, portanto, que o mito do eterno retorno, quando aplicado à análise de *Hades* (2020), revela a atemporal condição humana de retorno às raízes como gesto fundamental de renovação existencial.

**Palavras-chave:** Eterno retorno; Hades; Jogos digitais; *Roguelikes*.

---

1 Mestrando em Linguagem e Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino (PPGLE) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Licenciado em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: [viniciusryan@gmail.com](mailto:viniciusryan@gmail.com)

2 Doutorando em Linguagem e Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino (PPGLE) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Mestre em Linguagem e Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino (PPGLE) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Licenciado em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: [lucas.letras.ufcg@gmail.com](mailto:lucas.letras.ufcg@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de uma ideologia racionalista que, por conseguinte, afetou as noções estéticas e políticas da humanidade parece ganhar força com o Renascimento europeu. Se a primazia da Igreja e a canalização da fé por tanto tempo caracterizaram o conhecimento ideal a ser perseguido, os novos paradigmas de caráter humanista trouxeram o homem para o centro da equação: isto é, sua posição central no universo, seu potencial criador e o aspecto divino da razão.

Evidentemente tal postura frente à vida não é homogênea, uma vez que diferentes correntes de pensamento ascenderam nos séculos subsequentes ao Renascimento; todavia, apesar do homem, enquanto sujeito criador, não estar livre dos símbolos sagrados nem dos dogmas religiosos, o desenrolar do tempo revela um extremo processo de dessacralização do espaço sociocultural. Novamente, os aspectos sagrados ainda existem, mas se encontram reduzidos, fato esse percebido fortemente na automatização dos hábitos cotidianos, que muitas vezes não permitem concepções transcendentais.

As produções culturais, a título de exemplo, absorvem os anseios criativos da humanidade, em outras palavras, a cultura, a ideologia e a linguagem. É certo que a objetividade e o planejamento racional das obras revelam, em partes, o organismo monotônico das criações humanas; entretanto, os gestos arquetípicos e as noções transcendentais perseguem nossas atitudes criativas. Mesmo em um mundo dessacralizado, o sagrado permanece no âmago da vida, subjacente à sociedade.

Este trabalho, portanto, objetiva analisar a narrativa de *Hades* (2020) com base nas noções do mito do eterno retorno, estas discutidas por Mircea Eliade (1992). Para cumprir tal objetivo, a seguinte divisão foi adotada: na próxima seção, caracterizamos a abordagem utilizada nesta pesquisa, bem como o objeto de estudo analisado, *Hades* (2020). No capítulo seguinte, discorreremos sobre a noção sagrada do eterno retorno, juntamente com teorias referentes à concepção dos jogos digitais e do gênero *roguelike*. Na seção destinada à análise, destacamos como a sacralidade do eterno retorno está presente em *Hades* (2020). Por fim, temos as considerações finais da pesquisa e as referências teóricas utilizadas.

## METODOLOGIA

Considerando que o objetivo desta pesquisa é analisar a narrativa de *Hades* (2020) com base na simbologia do eterno retorno, ressalte-se sua finalidade básica, pois não almeja a aplicação dos resultados obtidos. Ademais, classifica-se como exploratória pelo fato de buscar o aprofundamento das ideias em relação ao mítico/sagrado no âmbito dos jogos digitais. No tocante à abordagem adotada, os dados obtidos serão analisados de forma interpretativa, sem o auxílio de esquemas numéricos ou matemáticos, o que expõe a natureza qualitativa da pesquisa.

O objeto de estudo dessa pesquisa, *Hades* (2020), é um *roguelike* de ação desenvolvido e publicado pela empresa americana *Supergiant Games*. No enredo, controlamos Zagreu, príncipe do submundo e filho de Hades, que deseja desesperadamente fugir dos domínios do pai e alcançar o mundo superior. Em contrapartida ao desejo de Zagreu, diversos desafios são colocados entre a ambição do garoto e o mundo exterior, o que impele o jogador a confrontar inimigos poderosos para alcançar a vitória.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, primeiro discorreremos sobre o significado mítico do eterno retorno de acordo com as reflexões de Eliade (1957; 1992; 2018). Em seguida, apresentamos uma conceituação de jogos digitais em conjunto com a caracterização dos chamados jogos “*roguelike*”, cujo aporte teórico se sustenta nos estudos de Santaella (2003), Gee (2003) e Huizinga (2019), que variam desde a compreensão do espaço digital como formador de novas relações sociais até a noção de jogo como elemento indispensável para se pensar a existência humana.

### O eterno retorno como busca pelo tempo sagrado

Para compreendermos os princípios gerais que norteiam esta pesquisa, é indispensável, de imediato, reconhecer que a postura do chamado “homem arcaico” em relação ao tempo é diferente da nossa concepção hodierna. Se o sistema econômico atual preconiza relações cujo *modus operandi* torna mecanicista as ações dos indivíduos e, por consequência, automatiza as instituições e o tempo a ponto de serem meras variáveis da rotina, o homem arcaico, em contrapartida, busca escapar dessa existência profana.

A partir do momento em que se transcende a condição profana, o sagrado se manifesta, pois ele é concebido como “[...] *poder* e, em última análise, à *realidade* por excelência” (Eliade, 2018, p. 18, grifos do autor). Ainda que contenha uma dose de abstração, o sagrado é um acontecimento que pressupõe uma hierofania, uma manifestação de ordem divina, isto é, dissonante da forma de vida comum.

Isso se dá pelo fato da realidade, quando consideramos o pensamento das sociedades tradicionais, existir unicamente no momento em que se pode reatualizar os gestos ancestrais. Em outras palavras, a construção de sentido do mundo é factual quando imita ou recapitula os feitos descritos no tempo mítico, *in illo tempore*, momento no qual os deuses e os heróis civilizadores criaram os moldes do mundo, isto é, as ações prototípicas. Tal raciocínio postula a seguinte noção: o homem contemporâneo vive o presente e está dissociado, em grande parte, dos símbolos religiosos; o homem ancestral busca transcender o espaço atual — profano — e alcançar os domínios do sagrado, este situado no tempo mítico. Na concepção de Mircea Eliade, temos o seguinte cenário

Agora, vamo-nos voltar para os atos humanos — aqueles, naturalmente, que não têm origem no mero automatismo. Seu significado, seu valor, não estão vinculados a seus rudes dados físicos, mas sim à sua propriedade de reproduzir um ato primordial, de repetição de um exemplo mítico. A nutrição não representa uma simples operação fisiológica; ela renova uma comunhão. O casamento e a orgia coletiva são ecos de protótipos míticos; são repetidos porque foram consagrados no começo (“naqueles dias”, *in illo tempore, ab origine*) pelos deuses, pelos ancestrais ou por heróis (Eliade, 1992, p. 12, grifos do autor).

Essa tentativa de retorno buscada pelo homem ancestral pode parecer, à primeira vista, como uma espécie de protesto em relação ao historicismo e ao peso das ações humanas. De certo modo, é necessária cautela no tocante à ótica utilizada para analisar tal fato, pois a história do mundo atual é diferente da história assumida pelas sociedades antigas, aquela historiciza os atos em contextos socioculturais, esta postula a história atual como profana, cujo valor só se alcança com a repetição de modelos sagrados, que pertencem aos domínios do sagrado.

De todo modo, a possibilidade de um eterno retorno, ainda que pareça dissonante da lógica pós-



moderna, permanece presente no mundo atual. O Ano-Novo, por exemplo, funciona como passagem para um novo período de tempo, contudo, também significa recomeço e purificação, porquanto a cosmogonia, sendo replicada nos ritos de sociedades arcaicas, renovam o tempo sagrado, isto é, o tempo imposto na origem do universo. Esse ponto merece atenção pelo fato de a restauração do mundo estar em sintonia com os seres vivos, o que impele a seguinte reflexão: em certa medida, retornar à origem postula não apenas o encontro com a condição inicial, aquela habitada pelos deuses criadores, mas também viabiliza a criação ou a possibilidade de recomeço, pois tudo que existe, ou existirá, possui uma origem mítica, em outras palavras, exemplar.

Nessa linha de raciocínio, a humanidade repete gestos ancestrais porque o universo necessita de constante renascimento. As pessoas, por conseguinte, são afetadas pelo eterno retorno em segmentos diversos: nos hábitos cotidianos, festividades, celebrações, práticas socioculturais, entre outros exemplos. A problemática apresentada se resume no fato de que “[...] certos temas míticos sobrevivem ainda nas sociedades modernas, mas não são facilmente reconhecíveis porque sofreram um longo processo de laicização” (Eliade, 1957, p. 9). Vale destacar, mais uma vez, que a dimensão sagrada continua latente, mas pouco perceptível para uma ótica puramente racional ou dessacralizada.

### Jogos digitais e o gênero *roguelike*

A humanidade está repleta do aspecto lúdico, isto é, da capacidade de transformar a realidade em jogo. Por mais que tal concepção seja vaga, uma vez que “jogo” transmite uma noção, em certa medida, abstrata, é plausível concebermos e visualizarmos exemplos no cotidiano: as brincadeiras infantis, os jogos de tabuleiro e os jogos digitais a título de exemplo. Todas essas manifestações implicam na construção de realidades lúdicas, regidas por regras próprias e com uma “[...] separação espacial em relação à vida cotidiana” (Huizinga, 2019, p. 23). Claro que tal singularidade deve ser levada em conta a depender dos critérios “espaciais” considerados, uma vez que formas mais modernas de jogos, como os jogos digitais, possuem dimensões espaciais associadas a novos domínios de interação humana, ou seja, a uma cultura digital.

Embora definir um “jogo” em sua essência ainda carregue desafios consideráveis, podemos inferir que parte da experiência proporcionada por essa mídia de entretenimento estimula a identidade do jogador a se fundir com a identidade virtual do jogo, formando assim uma identidade projetiva (Gee, 2003, p. 55). Esse aspecto, conquanto não presente em todos os gêneros de *games*, acentua que o universo dos jogos pode englobar uma poderosa dinâmica cultural e identitária: os valores colocados na realidade diegética do *game* com o auxílio de códigos, arte, trilhas sonoras e estratégias de *marketing* são condicionados por inúmeras variáveis da vida humana, daquele que consome o produto. Nesse contexto, o jogador incorpora papéis significativos na realidade lúdica, que não resulta em simples entretenimento, pois o jogo em si é um produto ideológico a depender de sua origem. Tal qual a literatura não nasce no vazio do universo, os jogos também são historicamente situados, especialmente os jogos digitais, que conduzem nossos gostos a novas leis do mercado e da cultura.

De fato, os jogos digitais compactuam com a nova dinâmica alavancada pelo mundo globalizado, em que novas relações sociais são instituídas pela tecnologia e pelas mídias digitais. Sendo assim, as possibilidades de compartilhamento de informação e de dados trazem um universo expansivo para o domínio dos jogos, pois estes são continuamente “alimentados” por conteúdos diversos, de natureza cultural e ideológica, o que povoa o imaginário dos jogadores com histórias e personagens memoráveis.

Nas palavras de Lucia Santaella, as próprias estruturas simbólicas complexas com a qual entramos em contato podem, de modo consequente, integrar nosso processo de formação (Santaella, 2003, p. 125). O comentário da autora sugere que produtos humanos, em contextos diversos, pelo fato de apresentarem uma organização sociocultural complexa, não podem ser dissociados de uma ótica formadora, porquanto constituem nossos discursos e valores.

Na esteira da diversidade dos gêneros de jogos, os *roguelikes* revelam uma mecânica punitiva e, ao mesmo tempo, recompensadora para o jogador. Caso seja derrotado, o jogador é obrigado a retornar ao início do jogo, diferentemente de outros *games* que oferecem *checkpoints*, ou seja, pontos de salvamento. Tal estrutura parece pouco atrativa, contudo, os *roguelikes* possibilitam o constantemente aperfeiçoamento das habilidades do jogador, que deve, a cada jogatina, adaptar-se aos desafios e se renovar frente aos dilemas do mundo virtual. A persistência, portanto, representa o eixo condutor desse estilo de jogo.

## ANÁLISE DE DADOS

Nesta seção, objetivamos discorrer sobre aspectos centrais da narrativa de *Hades* (2020) com o intuito de compreender como suas mecânicas evidenciam a sacralidade do eterno retorno. Para tal, a jornada do personagem principal, Zagreu, é discutida com o auxílio do pensamento de Eliade (1992; 2018).

### *Hades e a sacralidade do eterno retorno*

Os minutos iniciais do *game* contextualizam que o personagem principal a ser controlado pelo jogador, Zagreu, é filho de Hades e deve escapar dos domínios infernais do pai, que se mostra como uma figura austera. Apesar das poucas informações dadas, fica claro que Zagreu demonstra ser um jovem rebelde, disposto a fazer qualquer coisa para escapar do submundo.

Esse desejo pela liberdade é auxiliado pelas divindades do Olimpo, que se apresentam ao longo da jornada do príncipe. A mecânica de receber os poderes dos deuses e das deusas revela ser o primeiro indício do sistema adotado pelo jogo para incitar o jogador a reviver a aventura: os dons das divindades podem ser combinados de formas distintas, o que permite diferentes *builds*, isto é, construções de personagem. Considerando que tais habilidades surgem de forma aleatória, o jogador precisa sempre contar com a sorte para encontrar aquilo que deseja.

Percebe-se, pelos minutos iniciais, que o *game* objetiva introduzir as regras do universo fictício. Importante mencionar que nas próprias reflexões de Huizinga, podemos apontar as regras como os dogmas que regem o que vale no universo lúdico (Huizinga, 2019, p. 13), noção essa que ultrapassa os limites formais, porquanto as regras sustentam a verdade do jogo, a dimensão lúdica. No caso dos jogos digitais e considerando a narrativa *roguelike*, as regras apresentam quais variáveis o jogador pode manipular para vencer os desafios propostos.

Essa observação não se sustenta por si só, uma vez que, quando analisamos a estrutura dos *roguelikes*, o jogador geralmente não avança muito na primeira *run* — primeira jogatina —, mas o estímulo para chegar mais longe vai se tornando mais constante. No caso de *Hades* (2020), essencialmente temos quatro grandes áreas: Tártaro, Asphélio, Elísio e o Templo de Styx. O jogador, em controle de Zagreu, atravessa cenários diversificados e que geram aleatoriamente caminhos alternativos. Somado ao aspecto da sorte, os inimigos possuem padrões únicos de combate e são caracterizados com traços chamativos,

renovando, portanto, a experiência. A experiência repetida pelo jogador, ou seja, o retorno ao começo, reforça tanto a necessidade de desenvolver novas estratégias quanto o plano simbólico de renascimento, embora esse último esteja ainda pouco perceptível. Zagreu, ao ser derrotado, comenta qual inimigo o derrotou e afirma a importância de “tentar mais uma vez”, mensagem rápida no início de cada *run*. Indiretamente, o jogador é estimulado a persistir, mas sua derrota reflete a continuidade sagrada das sociedades arcaicas: geração, morte e regeneração, pois apenas com o renascimento é possível ultrapassar a condição sobre-humana, o segundo nascimento, e alcançar o domínio dos deuses e dos heróis, aqueles que fundaram os modelos míticos (Eliade, 2018, p. 152). Essencialmente, queremos destacar exclusivamente a perspectiva do retorno/renovação, porque essa variável mítica, embora não esteja explícita na narrativa de *Hades* (2020), é via primordial para compreendermos os limites de análise dessa pesquisa, bem como a sacralidade lúdica que os jogos constroem em consonância com o jogador.

Conquanto possamos apontar as dimensões estéticas que, à primeira vista, evidenciam o cuidado artístico da equipe criativa do jogo, é imprescindível lembrar que, sendo *Hades* (2020) um produto cultural, existem critérios econômicos que legitimam sua produção e venda. Tal constatação indica que o eterno retorno também funciona como mecanismo central de uma relação baseada na repetitividade: quanto mais tempo um jogador de *roguelikes* despende na realidade fictícia, mais o jogo é comentado e discutido entre seus jogadores. Além disso, na perspectiva de Zambon, os jogos são permeados “[...] pela disputa entre a liberdade artística da criação de um produto cultural e criativo, com os processos de racionalização mercadológica que influem para o pragmatismo do consumo” (Zambon, 2017, p. 287). As diferentes combinações de poderes e os segredos do *game*, sob essa ótica, funcionam como variáveis para vender e manter em evidência o produto cultural.

É crucial compreendermos o fenômeno da renovação proporcionada porque essa variável ultrapassa os limites das mecânicas puramente formais. De início, o eterno retorno se justifica porque é imprescindível conhecer as estratégias e os padrões dos inimigos encontrados; no entanto, ao longo do tempo, Zagreu encontra outros personagens que possuem tramas próprias como, por exemplo, Orfeu e Eurídice. Separados, ambos ainda demonstram sentimentos um pelo outro, sendo assim, a cada *run* Zagreu pode realizar ações capazes de unir essas figuras, o que pressupõe o retorno do protagonista para compreender como essa narrativa romântica se encerra. Mais uma vez, o modelo do eterno retorno pode auxiliar nossa compreensão tendo como base as sociedades arcaicas

O leitor deve lembrar-se de que essas civilizações defendiam-se contra a história, fosse por meio de sua periódica abolição, pela repetição da cosmogonia e de uma periódica regeneração do tempo, ou ainda dando aos acontecimentos históricos um significado meta-histórico, significado que não servia apenas como consolação, mas acima de tudo era coerente, isto é, capaz de ser encaixado num sistema bem consolidado, no qual tanto a existência do homem como a do Cosmo tinha sua *raison d'être* (Eliade, 1992, p. 138).

A possibilidade de abolir a história, como bem menciona Eliade, pavimenta nosso caminho para uma reflexão primordial: o destino não se configura como tormento eterno. Da mesma forma que a postura sagrada nessa busca pelo tempo original é uma necessidade para as sociedades arcaicas, o jogador rompe a continuidade da narrativa de *Hades* (2020) para consertar fragmentos da história do universo lúdico, reconciliando personagens antes separados e, por conseguinte, proporcionando o recomeço, a reconciliação com o cosmo.

A diegese apresentada pelo universo de *Hades* (2020) confronta o jogador, nessa linha de raciocínio, com dois planos de interação: o formal, cujos aspectos técnicos sustentam os alicerces do jogo enquanto

produto cultural; o narrativo, cujas vias conduzem a trama apresentada. A organicidade do *game* resulta da interação entre ambos os planos. Embutido no âmago desse produto cultural, o retorno possibilita o recomeço e a renovação existencial do jogador enquanto desafiante das leis do universo lúdico.

Quando Zagreu alcança a liberdade, já fora do reino de Hades, enfim encontra sua mãe, Perséfone. A interação dos personagens é breve, pois, como o jogador percebe, Zagreu não consegue resistir muito tempo fora das regiões do submundo. Nesse ponto, o eterno retorno se torna mais uma vez a chave para compreender a trama subjacente à figura de Perséfone e que destino teve sua relação com o pai do protagonista.

O desfecho do jogo resulta na culminação das experiências vivenciadas pelo jogador. Embora não se perceba a sacralidade do eterno retorno representada como um fenômeno religioso, a trama de *Hades* (2020), bem como suas mecânicas, ressaltam a importância de se vivenciar novamente a aventura, seja por critérios formais, seja por dinâmicas oriundas da narrativa apresentada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento deste trabalho, objetivou-se analisar a narrativa de *Hades* (2020) com base nas noções do mito do eterno retorno discutidas por Eliade (1992). Para cumprir o proposto, a jornada de Zagreu, personagem central do *game* estudado, foi discutida considerando as mecânicas lúdicas que estimulam a postura de perseverança e aperfeiçoamento do jogador, o que traduz, parcialmente, o senso sagrado do eterno retorno.

Percebe-se que a narrativa do *game* é construída de forma a estimular o eterno retorno do jogador. Tal fato não está presente apenas nas mecânicas, mas também na essência da jornada que está sendo mostrada. Considerando que a narrativa apresenta diferentes personagens cujas histórias estão intimamente ligadas com a vida de Zagreu, o eterno retorno revela uma dupla-função: confrontar o jogador com os desafios do universo fictício e permitir com que fragmentos da história sejam revelados.

Embora seja possível afirmar que o retorno esteja alinhado a um gênero de *game* que depende dessa mecânica para sustentar sua existência, torna-se igualmente relevante apontar que o uso da referida sacralidade, considerando o jogo *Hades* (2020), está intimamente ligada à sua narrativa. Zagreu deve tentar fugir incontáveis vezes dos domínios do pai, o que implica superar desafios para alcançar a liberdade almejada, que se corporifica na figura de Perséfone, a mãe do protagonista. Cada jogatina revela parte da história de Perséfone, de forma que o jogador fica impelido a se superar dentro dos desafios do jogo para descobrir a verdade da trama.

O eterno retorno é uma postura sagrada frente ao tempo profano, e quando consideramos essa atitude mítica no âmbito dos jogos digitais, revela-se uma pluralidade de análises possíveis, uma vez que a própria dimensão lúdica pressupõe diversas tentativas e recomeços por parte do jogador. Essa doutrina sagrada não está diretamente representada no mundo dos jogos, mas é útil na medida em que auxilia o desenvolvimento de nossa cosmovisão sobre o acervo cultural e a dinâmica nas narrativas dos *games*, que tanto nos ensinam sobre recomeços, novas tentativas e ciclos.

## REFERÊNCIAS

ELIADE, Mircea. *Mitos, sonhos e mistérios*. Lisboa: Edições 70, 1957. Disponível em: <https://doceru.com/doc/xxnsvss>. Acesso em: 23 de janeiro de 2024.

ELIADE, Mircea. *O mito do eterno retorno*. São Paulo: Mercuryo, 1992.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano: a essência das religiões*. 4 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003

ZAMBON, Pedro Santoro. *As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo*. Metamorfose, Bahia, v. 2, n. 2, p. 276-295, set. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21344/14790>. Acesso em: 16 de outubro de 2024.

## GT 08: DEUSAS, DEUSES, HEROÍNAS E HERÓIS GRECO-ROMANOS NA CULTURA GEEK

[Coor. Dra. Viviane Moraes de Caldas (PPGLE/UFCG)]

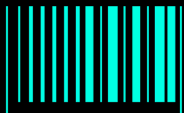


VEGAXP | VOL. 02

SETEMBRO\_2025

ISBN 978.65.81197.37.7

DOI doi.org/10.57052/benares.9786581197377



## O HERÓI QUE SE TORNA DEUS: A JORNADA DE PANTHEON E SUAS RAÍZES MITOLÓGICAS

Lilian Prazeres Alves Bezerra (UFCG)<sup>1</sup>

**RESUMO:** Lançado oficialmente em 2009, o jogo digital *League of Legends* está amplamente consolidado no meio eletrônico. Sua popularidade transcende a simples jogabilidade, atraindo jogadores também pelas narrativas envolventes de seus campeões. Com um amplo repertório de inspirações provenientes de diversas mitologias e arquétipos, *League of Legends* constrói seu universo único, apresentando suas próprias interpretações de heróis e deuses. Neste artigo, propõe-se uma análise da narrativa do campeão *Pantheon*, que inicialmente é retratado como um herói e, após uma quase morte, renasce como o deus da Guerra. Sua jornada será contrastada e embasada nos estudos de mito (Brandão, 1986; Eliade, 2019) e arquétipos (Jung, 2002), com um enfoque específico no arquétipo de herói, conforme descrito por Campbell (1997). A análise realizada ressalta a significativa contribuição das literaturas mitológicas e de seus arquétipos para a criação e desenvolvimento de novas narrativas, tanto nos meios de entretenimento tradicionais quanto nos modernos. A persistente presença de heróis e deuses mitológicos em diversas formas de expressão, como jogos, filmes e literatura contemporânea, evidencia a relevância e o impacto duradouro dessas antigas histórias no imaginário humano. Isso demonstra como tais narrativas continuam a exercer influência e a inspirar a cultura popular contemporânea.

**Palavras-chave:** *Pantheon*; Arquétipos; Herói; Mitologia; *League of Legends*.

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Letras - Língua Inglesa pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, Campina Grande, PB. E-mail: lilyalves64@gmail.com



## INTRODUÇÃO

Desde seu lançamento, em 2009, *League of Legends* se consolidou como um dos maiores fenômenos da indústria de jogos digitais, reunindo uma comunidade global de milhões de jogadores ao longo dos anos (Games, 2024). Com sua jogabilidade estratégica e competitiva, o título “*League of Legends*” se tornou um dos pilares do cenário de esportes eletrônicos, estabelecendo ligas profissionais ao redor do mundo e gerando eventos de grande escala, como o mundial anual (Worlds), que atrai a atenção de milhões de espectadores.

No entanto, o que realmente diferencia *League of Legends* de outros jogos não é apenas sua mecânica bem elaborada ou seu apelo competitivo, mas a profundidade narrativa presente em seu vasto universo. A *Riot Games*, desenvolvedora do jogo, construiu um mundo repleto de histórias complexas e cativantes, povoado por mais de 160 campeões, cada um com seu próprio passado, motivações e conexões com as diversas regiões do universo de *Runeterra*. Essas narrativas, muitas vezes inspiradas por mitologias antigas, arquétipos literários e símbolos universais, conferem ao jogo uma camada adicional de envolvimento, permitindo que os jogadores se conectem emocionalmente com os personagens e suas jornadas.

Entre esses campeões, *Pantheon*, é aquele que personifica uma das jornadas mais arquetípicas da mitologia: a do herói que se transforma em divindade. Originalmente conhecido como *Atreus*, *Pantheon* começa sua trajetória como um simples mortal, um guerreiro de uma terra montanhosa chamada *Targon*, onde muitos aspiram a se tornar Aspectos, seres divinos que canalizam o poder dos deuses. *Atreus*, apesar de sua coragem e determinação, falha em sua busca de ascender à divindade (Games, 2010). No entanto, em um momento de necessidade, ele é escolhido para se tornar o recipiente do Aspecto da Guerra.

*Pantheon* reflete diretamente o arquétipo do herói mitológico. Assim como personagens como Hércules e Perseu, que enfrentam deuses, monstros e suas próprias limitações humanas, *Pantheon* também representa um guerreiro de origem mortal que busca transcender sua condição. Sua história ecoa o conceito de heróis gregos escolhidos pelos deuses, que muitas vezes se veem em situações de conflito entre sua mortalidade e o poder divino.

Neste ensaio, propõe-se uma análise detalhada da narrativa de *Pantheon*, utilizando como base os estudos sobre mitos (Eliade, 2019; Brandão, 1986) e arquétipos (Campbell, 1997; Jung, 1964; 2002). A transformação de *Pantheon*, de herói mortal a uma encarnação do deus da guerra, será contrastada com as tradições mitológicas clássicas, demonstrando a influência e relevância contínua das mitologias clássicas e dos estudos de mitos e arquétipos, mostrando que esses temas permanecem poderosos e ressonantes, mesmo em mídias contemporâneas. O sucesso de *League of Legends* e de personagens como *Pantheon* é, em parte, um reflexo da capacidade dessas histórias mitológicas de alcançar o inconsciente coletivo e explorar temas universais da condição humana, como sacrifício, poder, luta e transformação.

## O UNIVERSO DE LEAGUE OF LEGENDS E SUAS INSPIRAÇÕES MITOLÓGICAS

O jogo *League of Legends* apresenta um vasto leque de campeões, cuja concepção é profundamente influenciada por mitologias, lendas e arquétipos de diversas culturas. Essa diversidade não apenas enriquece a experiência do jogador, mas também permite a exploração de temas universais e atemporais, como heroísmo, sacrifício e renascimento. A pluralidade cultural manifestada no jogo reflete um amplo repertório mitológico, no qual figuras arquetípicas, como deuses, heróis e monstros, são reinterpretadas e adaptadas a um contexto contemporâneo e interativo. Essa recontextualização não só promove um

diálogo entre o passado mítico e o presente, mas também contribui para a construção de uma narrativa coesa, que engaja os jogadores em uma experiência imersiva e reflexiva. Assim, *League of Legends* não é apenas um produto de entretenimento, mas também um espaço de expressão cultural e narrativa, onde a mitologia se entrelaça com a modernidade, criando uma nova forma de *storytelling*.

Eliade (2019, p. 129) argumenta que “os personagens dos *comic strips* (histórias em quadrinhos) apresentam a versão moderna dos heróis mitológicos ou folclóricos”, destacando a continuidade e a adaptação de figuras arquetípicas ao longo do tempo, refletindo a maneira como as narrativas humanas evoluem, mas permanecem ancoradas em temas e figuras universais (Jung, 2002). A modernização dos heróis mitológicos e folclóricos é um fenômeno que pode ser observado em diversos meios, incluindo literatura, cinema, televisão e os videogames. Lançando essa perspectiva para os jogos digitais, esses personagens preservam a rica herança narrativa do passado, mas também tornam relevantes e ressonantes para o mundo atual, permitindo que os grupos de diferentes épocas continuem a se inspirar e a encontrar significado em suas jornadas. Essa dinâmica entre o antigo e o moderno reforça a ideia de que, apesar das mudanças culturais e tecnológicas, as histórias de heroísmo permanecem fundamentais para a condição humana.

Enquanto os mitos clássicos podem abordar questões de moralidade, coragem e identidade, os heróis contemporâneos frequentemente enfrentam dilemas mais complexos, que refletem as preocupações sociais, políticas e psicológicas da atualidade. Há um esforço consciente para incluir diferentes etnias, gêneros e orientações sexuais nos personagens que assumem o papel de heróis. Isso não apenas amplia a gama de experiências representadas, mas também reflete uma mudança nas narrativas culturais, onde vozes que antes eram marginalizadas agora ganham protagonismo.

No caso de *Pantheon*, sua jornada é moldada pela tradição do herói guerreiro, um arquétipo que ressoa profundamente em diversas culturas e mitologias, como os heróis da Grécia antiga, como Hércules, Aquiles e Perseu, ou as figuras mitológicas nórdicas, como Thor e Beowulf. Este arquétipo é caracterizado pela força, bravura e disposição para enfrentar desafios sobrenaturais, refletindo a luta eterna entre o bem e o mal, assim como a busca pela identidade e pela redenção. Esses aspectos serão analisados em detalhes ao longo do artigo, permitindo uma compreensão mais profunda da riqueza narrativa que define o personagem e sua conexão com tradições míticas universais. A análise também destacará como essas influências arquetípicas não só enriquecem a história de *Pantheon*, mas também contribuem para a relevância do jogo *League of Legends* na cultura contemporânea, promovendo um diálogo contínuo entre mitos antigos e novas formas de entretenimento.

## A JORNADA DE PANTHEON: DE HERÓI A DEUS DA GUERRA

*Pantheon* é apresentado inicialmente como um guerreiro mortal da tribo Rakkor, em Runeterra,

Atreus nasceu nas hostis encostas de Targon e recebeu o nome de uma estrela da constelação de Guerra, conhecida como Panteão. Desde cedo, ele sabia que estava destinado à batalha. Como muitos em sua tribo, ele treinou para se juntar aos Ra’Horak, a ordem militar dos Rakkor. Sem nunca ser o mais forte nem o mais habilidoso dos guerreiros, de alguma forma Atreus conseguiu perseverar, reerguendo-se, ensanguentado e ferido, batalha após batalha (Games, 2010).

O destino o fez subir até o topo do Monte Targon, para conseguir o seu próprio Aspecto divino, para se tornar um herói e, com isso, proteger a sua tribo. Ao atingir o seu objetivo, ele foi possuído pelo Aspecto da guerra,

Foi o Aspecto da Guerra em pessoa, Pantheon. Julgando Atreus indigno por ser um guerreiro que

conhecera apenas a derrota, o Aspecto tomou o controle de seu corpo para alcançar seus próprios objetivos; uma tarefa que ele considerava grande demais para os mortais (Games, 2010)

O Aspecto da guerra dominou o corpo de Atreus e lutou por Runeterra com o objetivo de impedir o Darkin Aatrox de subir ao topo do Monte Targon.

A luta invadiu os céus e varreu exércitos de homens em terra firme... até que o impossível aconteceu. A lâmina Darkin, capaz de matar deuses, perfurou o peito de Pantheon; um golpe que arrancou a constelação de Guerra dos céus (Games, 2010).

O Darkin, ao pensar ter vencido, deixou o corpo de Atreus para que ele morresse. Porém, o jovem sobreviveu. E depois de retornar à Targon e ver que o Darkin estava pronto para subir o monte,

Atreus se colocou entre os bárbaros e Aatrox. Reconhecendo a lança e o escudo surrado do Aspecto derrotado, o Darkin zombou dele; que esperança tinha Atreus agora, sem o poder de Pantheon? Mesmo de joelhos por causa dos golpes de Aatrox, a determinação de Atreus, ao ouvir os gritos das pessoas ao seu redor, reacendeu a lança do Aspecto... e com um poderoso salto, ele acertou um golpe que cortou o braço do Darkin. Tanto o Darkin quanto sua lâmina desabaram no chão. Apenas Atreus permanecia em pé, olhando a estrela que lhe batizou voltar a brilhar no céu (Games, 2010).

O Aspecto da Guerra, uma entidade celestial que habitava o corpo de Atreus, foi derrotado em um confronto brutal contra o Darkin, um ser de poder destrutivo e malicioso. Embora Atreus não fosse o escolhido ideal para portar o Aspecto, ele se viu envolvido na batalha entre essas forças titânicas. O Aspecto foi mortalmente ferido pela lâmina do Darkin, deixando Atreus à beira da morte. No entanto, em um último ato de força e resiliência, Atreus, mesmo como mero mortal, conseguiu derrotar o Darkin com sua lança, demonstrando uma determinação que transcende o poder divino que ele havia perdido. Esse triunfo sobre o Darkin marcou um momento decisivo na história de Atreus.

Ao vencer a batalha sem a ajuda do Aspecto, ele renasceu como uma nova encarnação de *Pantheon* – não mais um simples recipiente de uma entidade celestial, mas um herói que abraçou tanto sua mortalidade quanto seu papel como guerreiro imortal. *Pantheon*, agora movido pela própria vontade e pelo desejo de proteger, carrega consigo a dualidade de homem e deus, forjado não apenas pelo poder divino, mas pela força de sua própria perseverança.

A trajetória de *Pantheon*, personagem de *League of Legends*, segue uma estrutura clássica de jornada do herói, conforme descrita por Joseph Campbell (1997) em “O Herói de Mil Faces”. Esta estrutura, também conhecida como “monomito”, é composta por várias fases que incluem o chamado à aventura, provas, quase morte e renascimento. A narrativa de *Pantheon* se insere nesse ciclo ao traçar a trajetória de Atreus, um guerreiro mortal que, ao aceitar o fardo de um poder divino, embarca em uma jornada de autossuperação e transformação.

Cada etapa da história de *Pantheon* reflete os pontos principais propostos na Jornada do Herói:

- O *Chamado à Aventura* e a *Rejeição do Chamado*: Atreus, ainda um mortal, aceita seu destino como o portador do poder divino, mas sua resistência inicial reflete o típico arquétipo de herói relutante, comum em narrativas mitológicas.
- A *Provação*: Atreus é ferido gravemente e morre quase por completo, um evento que simboliza a morte do herói humano e o fracasso do Aspecto da Guerra.

- *O Renascimento*: Atreus renasce, não mais como um mero guerreiro ou um receptáculo passivo do poder divino, mas como a personificação do próprio conceito de guerra. Ele não apenas recupera suas forças, mas transcende sua humanidade, se tornando algo mais – um símbolo de guerra viva.

O personagem encarna não apenas um guerreiro comum, mas um símbolo de resistência e renascimento, cujo poder vai além do físico e atinge a profundidade do espírito humano em sua luta contínua.

## MITOLOGIA COMPARADA: A INFLUÊNCIA DE DEUSES E HERÓIS NA CONSTRUÇÃO DE PANTHEON

A transformação de *Pantheon* apresenta claras influências de mitologias clássicas, particularmente da grega, onde a guerra, o heroísmo e a transcendência são temas centrais (Brandão, 1986). *Pantheon* compartilha características com Ares, o deus grego da guerra, não apenas por seu papel como uma personificação da batalha, mas também por representar a brutalidade, o conflito e a força indomável que marcam o campo de combate. Assim como Ares encarna a guerra em seu aspecto mais visceral, *Pantheon*, após sua transformação, se torna um símbolo vivo de guerra, abraçando a essência do combate como parte de sua própria identidade. Além disso, podemos traçar paralelos com figuras heroicas como Perseu, que, em sua jornada de provas, enfrentou desafios quase insuperáveis e emergiu fortalecido. Tanto *Pantheon* quanto Perseu são heróis que superam suas limitações humanas e ressurgem com um novo poder, o que reafirma o arquétipo do herói que cresce através do sofrimento e da superação.

Essa transformação de *Pantheon* também ecoa o conceito de apoteose, presente em diversas culturas, onde o herói, após grandes feitos ou sacrifícios, ascende a um estado divino (Campbell, 1997). Na mitologia grega, a apoteose pode ser observada em figuras como Hércules, que após completar seus doze trabalhos e passar por intensas provas, ascende ao Olimpo, tornando-se imortal. Da mesma forma, *Pantheon* passa por uma espécie de “morte” simbólica quando o Aspecto da Guerra é derrotado, mas renasce, não mais como um simples mortal ou um receptáculo divino, mas como uma figura transcendental. Essa transformação reflete a ideia de que o verdadeiro poder não é herdado ou concedido, mas conquistado através de perseverança e resiliência. Assim, a trajetória de *Pantheon* não apenas dialoga com mitos gregos, mas também com a narrativa universal do herói que se eleva à divindade após enfrentar e vencer os maiores desafios, demonstrando como as mitologias antigas continuam a influenciar narrativas modernas.

O mito do eterno retorno, segundo Eliade (2019), está relacionado à ideia de que eventos arquetípicos, como a morte e o renascimento, se repetem ciclicamente nas narrativas humanas, tanto em rituais religiosos quanto em mitos. Esses ciclos implicam que o herói, ao passar por uma morte simbólica, se purifica, abandona sua identidade anterior e retorna com um novo propósito ou poder. No caso de *Pantheon*, sua “morte” acontece quando o Aspecto da Guerra é derrotado, deixando Atreus à beira da extinção. Esse momento de aniquilação simboliza a destruição da sua antiga identidade, tanto como mortal quanto como mero receptáculo do poder divino. No entanto, em consonância com o mito do eterno retorno, Atreus renasce mais forte, não apenas como o guerreiro *Pantheon*, mas como a própria personificação da guerra, portador de uma missão renovada. Assim como nas tradições mitológicas, a morte de *Pantheon* representa uma etapa de transição, um rito de passagem que permite ao herói alcançar

um novo estágio de poder e entendimento. Essa repetição de morte e renascimento, conforme analisado por Eliade (2019), reafirma a noção de que o herói, ao passar por provações extremas, não apenas supera obstáculos, mas se transforma profundamente, adquirindo um novo papel no cosmos. Dessa forma, a jornada de *Pantheon* espelha o ciclo universal de destruição e criação que está no coração dos mitos de diversas culturas.

Além disso, a análise de Carl Jung (2002) em seu livro “os arquétipos e o inconsciente coletivo”, se revela extremamente pertinente à compreensão de *Pantheon*. Jung argumenta que arquétipos, como o do herói, são símbolos fundamentais que habitam o inconsciente coletivo, atuando como guias na experiência humana e refletindo aspectos universais da condição humana. Nesse sentido, *Pantheon* não se limita a ser um guerreiro que luta por justiça; ele encarna também o profundo conflito interno que permeia sua existência, simbolizando a luta constante entre mortalidade e divindade, assim como a tensão entre a vulnerabilidade da condição humana e a busca pelo poder absoluto. Sua trajetória é, portanto, uma representação da jornada interior que muitos indivíduos enfrentam na busca por significado e transformação. Ao lidar com dilemas existenciais e o peso de suas escolhas, *Pantheon* se torna um espelho das batalhas internas que os jogadores podem vivenciar em suas próprias vidas. Essa conexão emocional e psicológica com o personagem confere à sua narrativa uma profundidade que ressoa com o público, tornando-a uma poderosa ferramenta de identificação.

Os jogadores, ao se engajar com *Pantheon*, não apenas testemunham uma história de superação e renascimento, mas também refletem sobre suas próprias lutas e aspirações, solidificando o papel do personagem como um arquétipo que transcende o mero entretenimento e toca nas questões mais fundamentais da psique humana. Assim, *Pantheon* se torna uma figura complexa e multifacetada, ilustrando as nuances da jornada do herói e as verdades universais que todos buscam em sua própria narrativa de vida.

## CONCLUSÃO

A análise da narrativa de *Pantheon* em *League of Legends* ressalta como as histórias mitológicas continuam a influenciar e moldar narrativas modernas, especialmente em meios de entretenimento como os jogos digitais. O uso de mitos e arquétipos universais não só reafirma a relevância dessas antigas narrativas, mas também evidencia como elas ressoam profundamente no imaginário contemporâneo. Ao incorporarem elementos de tradições míticas, jogos como *League of Legends* não apenas preservam essas histórias, mas também as reinterpretam, adaptando-as a novos contextos e dinâmicas. Isso oferece aos jogadores uma forma interativa e imersiva de explorar temas clássicos, como o heroísmo, a luta pelo poder e a transcendência, que são tão pertinentes em nossa sociedade atual.

A narrativa de *Pantheon* serve como um exemplo notável de como mitos e arquétipos permanecem fontes ricas de inspiração para novas histórias. Através da combinação de elementos de mitologias clássicas com uma jogabilidade moderna, o jogo cria uma experiência narrativa profunda. Os jogadores têm a oportunidade não apenas de interagir com o personagem, mas também de se conectar emocionalmente com temas universais que transcendem gerações e culturas. A jornada de *Pantheon*, que evolui de um herói mortal a um deus da guerra, representa uma reinterpretação moderna de um arquétipo clássico, refletindo a persistente relevância das narrativas mitológicas na cultura contemporânea.

Uma análise comparativa entre a trajetória de *Pantheon* e mitos tradicionais, bem como estudos de arquétipos, revela o poder contínuo dessas histórias. Elas são capazes de inspirar e ressoar em diferentes

contextos culturais e mídias, adaptando-se às necessidades e aspirações dos públicos contemporâneos. Assim, a narrativa de *Pantheon* não só enriquece o universo de *League of Legends*, mas também reafirma a importância das narrativas míticas, destacando como elas podem ser revitalizadas e reinventadas para continuar a cativar e engajar novas gerações. Essa intersecção entre o antigo e o moderno reforça a ideia de que, embora os meios de contar histórias tenham evoluído, os temas centrais da experiência humana permanecem atemporais, demonstrando que os mitos, de fato, nunca morrem, mas se transformam para se adaptarem ao presente.

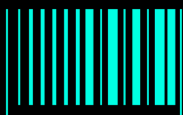
## REFERÊNCIAS

- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. Vol I. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1986.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. Vol III. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1987.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Pensamento LTDA, 1997.
- ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. 8º Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- GAMES, Riot. *Learn the basics*. Riot Games, Inc: São Paulo, 2024.
- GAMES, Riot. *Pantheon: A lança indestrutível*. Riot Games, Inc: São Paulo, 2010.
- JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2º Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

## GT 09: HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O DIÁLOGO COM OUTRAS ARTES

[Coor. Dra. Márcia Tavares Silva (PPGLE/UFCG)

Dr. Bruno Santos Melo (DLA/UEPB)]





# ASTÚCIA, TÁTICAS E ESTRATÉGIAS: A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM *USOPP* NO MANGÁ *ONE PIECE*

Bruno Santos MELO<sup>1</sup>  
Vitória Pompeu de LIMA<sup>2</sup>

**RESUMO:** No presente artigo discutimos brevemente alguns elementos concernentes à construção do personagem Usopp, do Mangá One Piece (1997), de Eiichiro Oda, a partir do arco narrativo Vila Syrup, compreendendo os capítulos 22 ao 41. A trama geral, protagonizada por Luffy, tematiza as aventuras de um grupo de piratas em busca de objetivos específicos e que se realizam mediante a amizade, o companheirismo e a persistência – traços característicos do gênero shonen, voltado ao público infanto juvenil masculino. No recorte elencando, percebemos a presença de elementos narrativos, éticos e políticos que constituem Usopp como um personagem que pode ser compreendido através de várias nuances, sobretudo frente à sua atuação na obra, que se dá por meio dos ideais da astúcia, da mentira e/ou fabulação. A pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa de cunho bibliográfico, em que recorreremos ao estudo analítico da obra ancorados em discussões postuladas por estudos teóricos como os de Michel de Certeau (2004), a partir das noções de táticas e estratégias, de Will Eisner (2010), Sonia Luyten (2014), Paulo Ramos (2019), entre outros, acerca das linguagens das histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Usopp; One Piece; Táticas e Estratégias; Mangá; Shonen.

---

1 Doutor em Literatura e Interculturalidade (PPGLI/UEPB). Professor substituto de literatura na FALLA (Faculdade de Linguística, Letras e Artes). [bsantosletras@gmail.com](mailto:bsantosletras@gmail.com).

2 Graduada em Letras Português pela Universidade Estadual da Paraíba. [vitoriapompeu9@gmail.com](mailto:vitoriapompeu9@gmail.com).

## INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, as histórias em quadrinhos foram consideradas um produto cultural destinado às crianças ou que infantilizava os adultos, como nos lembra Will Eisner (2010). Nesse sentido, por vezes foram enquadradas como um subgênero da literatura, a fim de receber algum tipo de prestígio e reconhecimento acadêmico e social, ao passo que essa distinta expressão artística era tomada como subproduto literário. No entanto, os quadrinhos constituem para si uma linguagem própria e autônoma, evidenciando uma complexa teia discursiva, narrativa e imagética na construção de sua estrutura. Uma vastidão de possibilidades (inter)semióticas se abre desde a produção à leitura das HQs, sendo possível concebê-las como hipergênero (Ramos, 2019) a partir da sequencialidade, tendo em vista que

a função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos (Eisner, 2010, p. 39).

Assim, agregar à academia uma discussão a partir dos quadrinhos diz respeito a pontuar a relevância do gênero para a promoção de discussões éticas, políticas, históricas, narratológicas, e tantas outras, a partir de múltiplos e distintos olhares teórico-críticos. Portanto, no presente artigo destacamos o mangá *One Piece* (1997), do mangaká Eiichiro Oda, como *corpus* de análise em uma breve reflexão acerca da construção do personagem Usopp em sua primeira aparição, no arco narrativo da Vila Syrup (capítulos 22 ao 41).

Inicialmente, apresentamos brevemente um pouco do enredo da obra e dos gêneros mais populares dos quadrinhos japoneses. Após, discutimos como a trajetória do personagem Usopp é transpassada pela fabulação e/ou mentira, que se tornam artifícios indissociáveis de sua personalidade e promovem movimentos emancipatórios para o personagem, ainda que ocupe um espaço de secundariedade narrativa, que é concebido comumente como um espaço de menor importância (Gancho, 2002).

### ONE PIECE E O GÊNERO SHONEN

*One Piece* (2023)<sup>3</sup> é uma série em mangá produzida por Eiichiro Oda e publicada inicialmente desde julho de 1997 na *Weekly Shonen Jump* (Editora Shueisha) semanalmente, contando atualmente com mais de 1100 capítulos publicados em mais de 100 volumes. Posteriormente, os capítulos (cerca de dez) são selecionados, reunidos e publicados no formato de bolso tankōbon, pois geralmente as narrativas são publicadas em revistas baratas e volumosas que agregam várias histórias distintas, como afirma Howell (2004).

Em 2024, a editora Panini apresenta um novo formato de publicação, que consiste na compilação de 3 volumes de tankōbons, intitulada “One Piece: edição 3 em 1”. A primeira edição reuniu os primeiros 3 volumes, resultando em 614 páginas e um verdadeiro item de colecionador, pois posteriormente houve a publicação dos demais volumes. Atualmente, a publicação se encontra no volume 31.

*One Piece* pode ser categorizado como uma obra do gênero *shonen*, que consiste em narrativas quadrinísticas japonesas voltadas ao público infanto juvenil masculino. O mangá narra as aventuras do jovem Luffy e o bando dos chapéus de palha em busca de aspirações pessoais e também coletivas, em

---

3 3ª Edição publicada pela Panini do volume 1 no formato tankōbon.

um universo repleto de criaturas fantásticas e marcado pelas navegações. No decorrer da trama, são tecidas várias críticas políticas a regimes ditatoriais, totalitaristas e exploratórios, materializadas diante das nuances entre os piratas e a Marinha.

Os arcs iniciais apresentam os personagens que integram o bando de piratas de Luffy, agregando profundidade aos secundários a partir de histórias complexas, dentre elas, a do personagem Usopp, que constitui nosso *corpus* de análise. Nesse sentido, faz-se relevante apresentarmos brevemente algumas características do gênero shonen que o distingue de alguns outros, como nos exemplos abaixo:

**Figura 1:** Exemplos de alguns gêneros dos mangás<sup>4</sup>



Fonte: Google imagens

Segundo Sonia Luyten,

Após a Segunda Guerra Mundial houve mais modificações na estrutura editorial dos mangás com uma produção específica para o público adolescente, dividido em sexo: quadrinhos para garotas (*shojo manga*) e rapazes (*shonen manga*) cobrindo uma faixa etária aproximadamente de 12 a 18 anos (Luyten, 2014, p. 4)

Luyten (2014) destaca dois gêneros que se popularizaram fortemente e disseminaram a cultura dos mangás em grande parte do mundo. As histórias voltadas para os garotos (*shonen*)<sup>5</sup> tematizam episódios em que valores como a amizade, o companheirismo e a lealdade, junto à força física, coragem e determinação, conduzem os personagens a caminhos repleto de aventuras e descobertas pessoais e coletivas. Já as histórias voltadas para as meninas (*shojo*)<sup>6</sup> se detém mais em valores ligados à emoção, sensibilidade e, em

4 Da esquerda para a direita: Death Note (2003), Sailor Moon (1991), No Game No Life (2014), One Piece (1997).

5 Alguns de seus títulos venderam na década de 1980 milhões de exemplares semanais. Seu conteúdo, além dos quadrinhos, apresenta reportagens sobre esportes, artistas da época, competição entre escolas e novidades na área de brinquedos, robôs e vídeo games. A temática inclui variantes do samurai invencível, o esportista perseverante dentro sempre da autodisciplina, profissionalismo e competição. Todas têm como característica comum o espírito japonês que dá ênfase à rigidez moral e o fortalecimento do espírito, algo muito semelhante ao código de conduta do bushido – o caminho do guerreiro samurai. Se as situações românticas prevalecem no mangá feminino, no shonen mangá a violência em todas as suas modalidades é a principal característica das histórias masculinas (Luyten, 2003, p. 5)

6 Denominadas shojo mangá - que cobre a fase da adolescência com grande sucesso de vendagem nas décadas de 1970 e 80. Com uma faixa de quase 50 títulos, seu êxito deveu-se muito à identificação do público leitor feminino e as histórias contidas nas revistas com a exploração máxima de enredos melodramáticos e o clima de romantismo. A temática é variada

muitos casos, à descoberta do amor e o desenvolvimento desses sentimentos.

Além do *shonen* e *shojo*, outros gêneros também se popularizaram. Entre eles, o *isekai* e o *seinen*. O *isekai* pode ser definido com um

[...] “mundo diferente” e, como mencionado anteriormente, o *isekai* como gênero se passa em um mundo diferente. O protagonista geralmente é jovem (na maioria das vezes, um estudante do ensino médio) ou, se for mais velho, costuma se transformar em seu eu mais jovem ou até mesmo em uma criança diferente. O gênero *isekai* é apenas um dos muitos subgêneros da mídia japonesa. Ele pode ser facilmente misturado com vários gêneros, e o protagonista geralmente é lançado em um mundo baseado em outro livro ou talvez em um filme. Em um dos exemplos mais conhecidos, o protagonista cai em um jogo. Seu conhecimento existente geralmente não é tão útil, ou é útil demais (o que significa que o protagonista se torna poderoso) na situação em questão, e as coisas com as quais ele está familiarizado começam a mudar. A história ganha vida novamente, e o poder cai nas mãos do narrador. O mundo trata o protagonista e o leitor como conhecidos desconhecidos, e a única coisa certa para eles é o incerto (Kormos, 2022, p. 92, tradução nossa).<sup>7</sup>

Enquanto os gêneros apresentados anteriormente são comumente direcionados ao público juvenil, o *seinen* é voltado ao público adulto masculino. As temáticas são mais complexas do ponto de vista social e político, desenvolvendo críticas sociais sobre o poder, o dinheiro, a ambição etc. Além disso, contam com um mais alto nível de violência, desenvolvem relacionamentos mais maduros e, em alguns casos, com cenas de sexo, tendo em vista o público-alvo.

## ENTRE TÁTICAS E ESTRATÉGIAS: UMA BREVE REFLEXÃO SOBRE A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM USOPP

As noções de táticas e estratégias elencadas para as nossas reflexões situam-se a partir do pensamento do historiador francês Michel de Certeau, ao buscar compreender a teia de relações sociais e os movimentos traçados pelo sujeito em sua prática cotidiana, compreendendo-a

como meio de inserir-se no mundo: aspecto estético (arte de fazer, manejo da ordem linguística imposta), aspecto ético (recusa à identificação com a ordem a partir das possibilidades de criação) e aspecto polêmico (“arte de pessoas fracas tendo em vista reencontrar, através da utilização das forças existentes, um meio de se defender ante uma posição mais forte (Certeau, 2004, p. 7).

Nesse sentido, corroboramos o pensamento de Certeau (2004) ao postular o cotidiano como um terreno permeado por jogos de poder e tensões instauradas a partir da busca pela diferença. Essas tensões, por sua vez, transpassam o sujeito e o tornam ambivalente, se encontrando em espaços que o

---

sempre enfocando amores impossíveis, separações e rivalidades entre amigas. Uma característica marcante do *shojo* mangá é que embora o gênero tenha se iniciado por mãos masculinas como Tezuka Ossamu, ele é feito, em sua maioria, por jovens mulheres desenhistas. O Japão é o país onde há a maior incidência de mulheres neste mercado de trabalho e veio a influenciar muito o Brasil na fase de produção nacional de mangá (Luyten, 2003, p. 5)

7 Cf. no original: [...] “different world”, and as mentioned before, *isekai* as a genre takes place in a different world. The protagonist is often young (mostly a high school student), or if they are older, they often transform into their younger self or even into a different child. The *isekai* genre is just one of the many sub-genres in Japanese media. It can easily be mixed with multiple genres, and the protagonist is often dropped into a world based on another book, or perhaps a movie. In one of the most commonly known examples, the protagonist falls into a game. Their existing knowledge is often not that useful, or it is too useful (meaning the protagonist becomes overpowered) in the given situation, and the things they are familiar with start to change. The story comes to life again, and power falls into the hands of the narrator. The world treats the protagonist and the reader as unknown acquaintances, and the only certain thing to them is the uncertain (Kormos, 2022, p. 92)

projetam de encontro à ordem postulada e que, comumente, poda a potencialidade criativa no âmbito das singularidades e subjetividades.

É a partir desse contexto que lemos o personagem Usopp em sua primeira aparição. Diferentemente de personagens icônicos do gênero *shonen*, ele não apresenta uma grande força física, mas recorre à imaterialidade como recurso para se inserir, ainda que no âmbito da secundariedade narrativa, como um importante fio condutor e essencial ao desenrolar da trama. A figura abaixo ilustra as mais expressivas características do personagem:

Figura 2: Informações sobre Usopp - Databook<sup>8</sup>



Fonte: ODA, Eiichiro. **One Piece Red: grandes personagens** (2017, p. 88)

Como é possível observar, Usopp é um adolescente de 17 anos, franzino, autoconfiante e de veracidade duvidosa. No data book, em um exercício metaficcional, o personagem “produz sua própria descrição”, não dando espaços para uma descrição totalmente verossímil, e esse manejo com o discurso e com a fabulação se torna a sua principal tática para sobrevivência. Além disso, a relação com a mentira se estreita ainda mais frente ao seu nascimento, no dia 1º de abril, dia da mentira.

No arco da Vila Syrup, somos apresentados a Usopp a partir de uma cena emblemática: o anúncio estridente de que haveria um ataque pirata:

<sup>8</sup> Uma espécie de livro com diversas informações adicionais sobre os personagens e eventos do mangá.

Figura 3: Close no rosto de Usopp<sup>9</sup>



Fonte: ODA, Eiichiro. **One Piece**: volume 3 (p. 121 e 122)

As expressões do personagem, destacadas em um *close up* no rosto criam uma atmosfera de desespero no primeiro quadro, que logo dá lugar ao riso no quadro seguinte. Além disso, as onomatopeias, embora algumas grafadas em japonês, intensificam as intenções do personagem, de modo que “nos quadrinhos, a imagem e o texto fazem um intercâmbio frequente de funções: há uma função linguística da imagem, como há uma função icônica da escrita” (Cagnin, 1975, p. 54).

Além disso, as expressões faciais são comumente exageradas nos mangás, ao passo que

esta característica exige que o leitor esteja familiarizado com a linguagem do mangá para entender o significado de algumas expressões, mas também torna a linguagem do mesmo rica e única. Estas expressões faciais são também o principal meio de representar as emoções sentidas pelos personagens, criando um maior vínculo entre personagem e leitor (Souza, 2020, p. 31)

O riso também é uma das principais marcas de Usopp, e, segundo Bakhtin em suas reflexões sobre a carnavalização, o riso é capaz de libertar o sujeito “[...] da interdição autoritária, do passado, do poder [...]” (Bakhtin, 1999, p. 81). Posteriormente, a trama nos apresenta, através de *flashbacks*, os motivos que levaram o personagem a se tornar um mentiroso e manter o sorriso como forma de resistência. Ainda criança, viu seu pai partir para as navegações e deixar sua mãe, que acaba ficando muito doente e, para distraí-la sempre contava a mesma mentira: que seu pai em breve voltaria. E assim foi até o dia de sua morte.

Por isso, Usopp faz da fabulação um importante artifício para a ressignificação de uma realidade que seria dura demais para ser suportada apenas com a verdade. Por seus descaminhos, mantém uma forte relação de amizade com Kaya, uma jovem orfã e rica que vive na maior mansão da Vila Syrup, aos cuidados do personagem Klahadore, que é o antagonista do arco:

<sup>9</sup> A leitura dos mangás, diferentemente das HQs ocidentais, dá-se sempre da direita para a esquerda, de cima para baixo.

Figura 4: Klahadore



Fonte: ODA, Eiichiro. **One Piece**: volume 3 (p. 143)

Se o riso é um elemento emancipatório e de ressignificação, “o sério é o oficial, autoritário, associa-se a violência, às interdições, às restrições. Há sempre nessa seriedade um elemento do medo e da intimidação” (Bakhtin, 1999, p. 78). Assim, Klahadore emerge como uma força ambivalente a Usopp, constituindo-se como uma figura séria e autoritária, ao passo que posteriormente é apresentado que os seus cuidados na verdade seriam um plano para matar a jovem Kaya, envenenando-a lentamente para apossar-se de toda a sua herança.

Por isso, Usopp é frequentemente afastado da casa, principalmente quando descobre as reais intenções de Klahadore. Diariamente contava várias de suas aventuras não tão reais à personagem, que a cada dia se apresentava mais debilitada e encontrava na escuta atenta um refúgio. O personagem antagonista, pois, pode ser lido como uma forte representação de poder, que não “é uma instituição e nem uma estrutura, não é uma certa potência de que alguns sejam dotados: é o nome dado a uma situação estratégica complexa numa sociedade determinada” (Foucault, 2012, p. 102).

Nesse contexto, podemos afirmar que uma série de estratégias são traçadas por Klahadore a fim de cercear e podar toda e qualquer potência da personagem Kaya, pois emancipação dela significaria a ruína dos seus planos. Segundo Certeau (2004),

Chamo de estratégia o cálculo (ou manipulação) das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma cidade, uma instituição científica) pode ser isolada. A estratégia postula um lugar suscetível de ser circunscrito como algo próprio a ser a base de onde se podem gerir as relações com uma exterioridade de alvos ou ameaças (os clientes ou os concorrentes, os inimigos, o campo em torno da cidade, os objetivos e objetos da pesquisa, etc.) (Certeau, 2004, p. 100)

É diante do traçar das estratégias do personagem que Usopp empreende, a partir de políticas imateriais que se desenvolvem mediante a astúcia, a mentira e a fabulação, várias táticas para salvar Kaya e destruir as políticas estratégicas e cerceadoras de Klahadore. Por isso,

A tática não tem lugar senão a do outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como o organiza a lei de uma força estranha. Não tem meios para se manter



em si mesma, à distância numa posição recuada, de previsão e de convocação própria: a tática é movimento ‘dentro do campo de visão do inimigo’ [...] (Certeau, 2004, p. 99)

Ao adentrar no terreno do inimigo e promover uma espécie de implosão imaterial, Usopp emancipa-se como sujeito social e narrativo, pois as palavras de um mentiroso foram as responsáveis por salvar vidas e destruir as forças disciplinadoras e dominadoras impostas. A partir das táticas, o sujeito, em suas práticas cotidianas, é capaz de “driblar” os ditames e imposições sociais, oportunizando para si e/ou para uma coletividade, deslocamentos de um dado território (geográfico ou subjetivo) apriorístico e inibidor das diferenças.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões aqui postuladas destacam apontamentos que inserem Usopp, ainda que franzino e sem força física, como um dos mais importantes e fundamentais personagens para o desenrolar do enredo de *One Piece*, justamente a partir do traçar das táticas em resposta às estratégias controladoras de forças disciplinadoras e regimes ditatoriais. Por isso, reafirmamos a importância e a urgência de lançar novos olhares para os personagens (Justino, 2014) a fim de nos afastarmos de certos determinismos teórico-analíticos no que diz respeito à representação do secundário na narratologia.

Comumente tratados como menos importantes (Gancho, 2002) ou planos (Moisés, 2006), há diversas e distintas possibilidades de leituras a partir da ótica dos personagens secundários em suas dimensões e representações narrativas, éticas, estéticas, políticas, culturais etc. Percebemos, ainda, uma forte referência ao arlequim<sup>10</sup> na construção de um personagem que subverte determinados valores tidos como primordiais (a verdade) para erigir políticas libertárias e que visam um bem comum e a preservação da vida. Destarte, Usopp faz da mentira a sua verdade, do imaterial a sua materialidade, do discurso a sua arma.

Assim, as discussões traçadas nos levam a reafirmar a relevância de agregar ao ambiente acadêmico a seriedade das reflexões a partir das Histórias em Quadrinhos e a potencialidade artística que a nona arte traz consigo. Enquanto um espaço permeado pelo multimodal e multissemiótico, as HQs tematizam um mundo multifacetado e que se constrói por entre vinhetas, balões, calhas, recordatórios e onomatopeias. Evidenciam a partir de arcos narrativos a brutalidade da realidade e a reinscreve mediante personagens como Usopp, que lutam pela diferença e encontram na alteridade formas de resistir frente a ditames sociais que seguem buscando eliminar o outro que se afasta das identidades ou dos destinos traçados para si aprioristicamente.

---

10 “O Arlequim é um dos tipos fixos da *Commedia dell’Arte* que usava uma máscara e um figurino específicos. Toda a arte desse tipo de teatro está baseada no improviso a partir de fragmentos de textos lidos ou ouvidos anteriormente que são, na performance, costurados numa obra coesa e unívoca. Para obterem maestria nessa arte, os atores se especializavam no papel de uma das máscaras (personagens fixos) e, na sua itinerância, viviam constantemente envolvidos no estudo e prática desses papéis” (Postal, 2020, p. 588).



## REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail Mikháilovitch. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 1999.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: Artes de fazer*. 10ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista*. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- FOUCAULT, Michel. *A História da sexualidade I: a vontade de saber*. 22ª ed. São Paulo: Graal, 2012.
- GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Editora Ática, 2002.
- HOWELL, Peter. *Textual procedures and strategies in the translation of manga and anime dialogue*. Tese (Doutorado) – Universidade de Edimburgo, 2004.
- JUSTINO, Luciano Barbosa. *Literatura de multidão e intermedialidade: Ensaios sobre ler e escrever o presente*. Campina Grande: EDUEPB, 2014.
- KORMOS, Reka. Western and Eastern Fantasies: Possible Worlds and Isekai in Alice's Adventures in Wonderland. *Ostrava journal of english philology, literature and culture, Faculty of Arts, Ostrava*. Vol. 14, n. 1, p. 83-97, ago. 2022.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá Produzido no Brasil: Pioneirismo, Experimentação e Produção*. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte, 2 a 6 Set 2003.
- \_\_\_\_\_. *Mangá e animê: ícones da cultura pop japonesa*. Fundação Japão em São Paulo, São Paulo, SP, 2014.
- MOISÉS, Massaud. *A criação literária: prosa 1*. 20. Ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- ODA, Eiichiro. *One Piece Red: grandes personagens*. 4ª ed. São Paulo: Panini Comics, 2017.
- \_\_\_\_\_. *One Piece: volume 3*. 3ª ed. São Paulo: Panini Comics, 2023.
- POSTAL, Ricardo. *A arlequimia em Mário de Andrade: crítica e prática de uma máscara*. **Matraga**, v. 27, n. 51, p. 587-600, set./dez. 2020
- SOUZA, Natali Furqim de. *Análise do uso da retórica visual no mangá*. 2020. 111 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

# INTERSECÇÕES TEMÁTICAS NA GRAPHIC NOVEL *PÍLULAS AZUIS* (2021), DE FREDERIK PEETERS

Iúlia Milena Bélen Camilo de MELO<sup>1</sup>

Orientação: Márcia TAVARES<sup>2</sup>

**RESUMO:** Há décadas, programas governamentais parametrizam a chegada de obras literárias nas escolas. As obras pertencentes ao hipergênero das histórias em quadrinhos (HQs), no entanto, apenas são contempladas a partir de 2006 — e suas especificidades tendem a ser relevadas ao resumir sua classificação ao hipergênero. Consequentemente, faz-se importante compreender as peculiaridades do hipergênero das HQs no que se refere a sua linguagem, à natureza narrativa, aos recursos estéticos e à temática. Desse modo, o presente trabalho propõe analisar *Pílulas Azuis* (2021), enquanto obra inscrita no PNLD-Literário de 2021, objetivando especificamente a) classificar a obra segundo sua natureza narrativa; b) identificar o agrupamento temático ao qual pertence; e c) discorrer sobre os recursos visuais e estruturais que corroboram para tal classificação. Para isso, temos como principal aporte teórico Barbieri (2017), Paiva (2003), Ramos (2020) e Vergueiro e Ramos (2009). Destacamos que a obra apresenta-se como uma interseção em relação a sua natureza narrativa, sendo tanto um romance gráfico como uma autobiografia, uma vez que é originada no próprio gênero quadrinístico — não sendo uma adaptação — e narra a história do autor. Tratando a temática do HIV, a HQ utiliza de recursos estéticos e estruturais variados próprios do gênero para construir uma narrativa profunda de temática transversal.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; PNLD-Literário; Temáticas transversais; Literatura juvenil.

---

1 Graduada em Letras - Língua Portuguesa na Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: [iuliammelo@gmail.com](mailto:iuliammelo@gmail.com)

2 Doutora em Letras. Professora na Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: [marcia.tavares@professor.edu.ufcg.br](mailto:marcia.tavares@professor.edu.ufcg.br).

## INTRODUÇÃO

Tradicionalmente, quaisquer narrativas produzidas a partir de recursos estéticos como requadros e balões de falas são denominadas histórias em quadrinhos, abrangendo diversas modalidades narrativas sob um único gênero. No entanto, as discussões acerca das HQs têm sido ampliadas nas últimas décadas, chegando ao conceito de HQ como *hipergênero*, isto é, um termo “guarda-chuva” que pode abarcar distintos gêneros que se utilizam da linguagem quadrinística para sua composição. É assim que encontramos as obras descritas como HQs em programas parametrizadores de literatura, como o PNLD-Literário em vigência desde 2018.

Através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), a pesquisa intitulada “Inventário Temático e Estético dos Gêneros História em Quadrinhos e Romance Gráfico (PNLD-Literário (2020-2021))”, durante a vigência 2023-2024, explorou os principais gêneros identificados sob o termo guarda-chuva das HQs, dentre os quais se destacam os romances gráficos — narrativas próprias da linguagem quadrinística.

Após esta pesquisa inicial, selecionamos a obra *Pílulas Azuis* (2021), romance gráfico inscrito no PNLD-Literário de 2021, como objeto de investigação, tendo como objetivos de estudo a) classificar a obra segundo sua natureza narrativa; b) identificar o agrupamento temático ao qual pertence; e c) discorrer sobre os recursos visuais e estruturais que corroboram para tal classificação. Para cumprir com esses objetivos, o presente artigo está dividido nas seguintes seções: Conhecendo a obra: a história de Fred e Cati; Romances gráficos: temáticas e natureza narrativa do subgênero quadrinístico; A estética quadrinística de Peeters; Considerações finais.

### CONHECENDO A OBRA: A HISTÓRIA DE FRED E CATI

Trazida ao Brasil através da editora Nemo, *Pílulas Azuis* (2021), de Frederik Peeters, foi publicada pela primeira vez em 2001 na Suíça. Com 208 páginas, a obra tem, segundo a plataforma de compras *Amazon*, as medidas de 23.8 x 16.6 centímetros, sendo, portanto, um volume de tamanho considerável. Ainda, em contraste às páginas desenhadas inteiramente em preto e branco, a capa do romance traz cores chamativas que enaltecem e conferem protagonismo à ilustração, singularizando a obra desde seu exterior.

**Figura 01:** Capa de *Pílulas Azuis* (2021)



Fonte: Peeters (2021).

Narrado em primeira pessoa, *Pílulas Azuis* (2021) conta a história de Fred — o próprio autor da HQ — e seu relacionamento com Cati, uma mulher soropositiva que possui um filho também soropositivo. Fred, sendo soronegativo, adentra um novo mundo, até então desconhecido por ele, ao se apaixonar por Cati, e passa a adquirir novos receios, papéis e vontades: ao passo em que se torna uma figura paterna para o filho de Cati, ele e a namorada passam a explorar os limites existentes (ou a ausência deles) em seu relacionamento tanto afetivo como sexual, avaliando os possíveis riscos e mudanças.

Em determinado momento da trama, o preservativo utilizado pelo casal rompe-se, gerando preocupações acerca da segurança de Fred pelo contato íntimo inesperado. Assim, o homem, ansioso por um retorno de seu médico, passa a refletir sobre a vida, sobre sua sorte, sobre probabilidades e possibilidades e, depois, acerca da sensação de liberdade devido aos esclarecimentos concedidos pelo médico, que atuaram como uma porta de entrada para uma nova fase no relacionamento dos dois.

Ao fim da narrativa, o leitor é apresentado a um epílogo no formato de entrevista, em que Peeters conversa com os membros de sua família, agora ampliada: o filho de Cati, agora com dezesseis anos, é irmão mais velho de uma garotinha, filha do relacionamento de Fred e Cati. Nesta última seção, Fred questiona a relação da filha soronegativa com a mãe e o irmão — se há preocupações específicas com relação a eles —, ao afilhado sobre como é sua vida enquanto soropositivo e à esposa sobre as mudanças ocorridas ao longo dos anos quanto ao tratamento e as condições de vida. Os três relatos ainda apresentam questões que entristecem os personagens, em sua maioria referindo-se aos preconceitos que sofrem, mas são extremamente positivos, falando sobre viver com HIV, e não apenas sobreviver.

## ROMANCES GRÁFICOS: TEMÁTICAS E NATUREZA NARRATIVA DO SUBGÊNERO QUADRINÍSTICO

Os romances gráficos, obras originadas dentro do hipergênero das histórias em quadrinhos, são produções que surgem dentro da linguagem quadrinística, de modo que os recursos peculiares a esse hipergênero e sua linguagem são utilizados com variedade e fluidez para a construção da história verbal e imagética. Para melhor compreender as peculiaridades estruturais das HQs, retomamos os apontamentos trazidos por Cagnin (1975) de que os quadrinhos trazem, em sua estrutura, uma construção de enredo que reúne dois códigos cuja união é imprescindível para a compreensão de sentidos e aquisição de uma significação que é dada pelo conjunto da obra. Os dois códigos são, resumidamente, a linguagem verbal e a não-verbal, em que o texto escrito e a linguagem gráfica se complementam na composição da narrativa através de recursos que dialogam entre si, como a disposição das imagens em requadros, a exploração de cores e diferentes formatos de balões de fala, dentre outros. É, como aponta Barbieri, uma junção de diversos recursos como “[...] estrutura geral da lâmina ou da tira, os ritmos gráficos na sucessão das vinhetas e os textos, que é o que ocupa os balões e as inscrições às margens.” (Barbieri, 2017, p. 130).

*Pílulas Azuis* (2021), de Frederik Peeters, originalmente publicado em 2001, caracteriza-se como um romance gráfico, sendo esta, portanto, sua natureza narrativa específica dentro das possibilidades do hipergênero das histórias em quadrinhos. Baseando-nos em Vergueiro e Ramos (2009), trabalhamos, nesta pesquisa, com as categorias de adaptação, biografia e romance biográfico, classificando as obras amplamente nomeadas como HQ a partir de sua natureza narrativa. Desse modo, torna-se possível realizar uma análise sob uma ótica mais específica ao focalizar apenas os romances gráficos e suas peculiaridades estruturais, estéticas e narrativas.

Temos, assim, uma gama de possibilidades multimodais a serem utilizadas na construção de uma

narrativa do gênero romance gráfico. Estes recursos, quando selecionados, são escolhidos visando uma temática específica que definirá o enredo a ser construído. A literatura infanto-juvenil é grande alvo de muitos estudos devido a sua vastidão de possibilidades no que se trata de gêneros e temáticas. Inúmeros teóricos tecem reflexões e apontamentos acerca das possibilidades de enredos que chegam ao público-alvo, organizando-os, por vezes, em agrupamentos. É o que faz Aparecida Paiva (2018) ao abordar a literatura infanto-juvenil em *agrupamentos temáticos*, sendo eles: a) fantasia; b) representação de realidade; c) representação de personagens históricas; d) temáticas transversais.

Em *Pílulas Azuis*, temos uma intersecção temática: o romance gráfico de Peeters é uma autobiografia e reúne as temáticas de representação da realidade e de temas transversais, uma vez que trata da vivência do autor com sua parceira soropositiva e o filho dela também soropositivo. O enredo navega entre as descobertas, os anseios e as reflexões advindas da relação entre uma soropositiva e um soronegativo, de modo que ponderações sobre as limitações (ou ausência delas) no relacionamento físico do casal, sobre a vida e a morte são representadas dentro a história do autor. Essas abordagens são um bom exemplo do que Paiva traz como temáticas transversais:

Em terceiro e último lugar, embora a produção em termos de volume de títulos publicados seja irrisória em relação aos casos anteriores, é justo lembrar os temas que põem em relevo experiências cotidianas, vivenciadas por qualquer ser humano, independente da idade, como a morte, o medo, o abandono e a separação. É comum designarmos esses temas como temas delicados quando pensamos no público infantil e, com frequência, oferecermos resistências em abordá-los, especialmente no ambiente escolar. (Paiva, 2018, p. 38).

Diante disso, trabalhamos, aqui, com uma obra que atravessa os limites categóricos definidos desde sua natureza narrativa até sua temática principal, trazendo consigo intersecções expressivas compositoras de uma complexa história em quadrinho. Considerando estas definições classificatórias, adentramos na seção de análise do romance gráfico selecionado focalizando os aspectos estruturais, estéticos e narrativos utilizados pelo autor que singularizam a obra.

## A ESTÉTICA QUADRINÍSTICA DE PEETERS

Com imagens em preto e branco do início ao fim, *Pílulas Azuis* é apresentado como um relato do próprio autor acerca de seus debates externos e internos durante diferentes momentos de sua vida. A história, então, é desenvolvida como uma apresentação de Peeters de situações em sua vida no que diz respeito à relação com Cati e o filho dela, sendo contada a partir de recortes temporais distintos que são divididos por elipses e narrados através de legendas recorrentes. Aqui, baseamo-nos na noção de Ramos (2009) de legenda, que, ao conceituar, retoma outros autores, reunindo as seguintes informações:

Para Vergueiro (2006), a legenda aparece no canto superior do quadrinho, antes da fala dos personagens, para representar “a voz do narrador onisciente”. [...] Cagnin (1975) vê o recurso normalmente no extremo superior da vinheta, pois é onde se dá o início da leitura. (Ramos, 2009, p. 50).

O autor ainda afirma, que a legenda não é utilizada exclusivamente pelo narrador onisciente, mas também pelo narrador-personagem, podendo utilizar a legenda para apresentar um *flashback*. No caso da obra de Peeters, enquanto autobiografia, temos as legendas atuando como narração do autor sobre diversas memórias que ele deseja apresentar, por vezes unindo a narração aos diálogos ou, em outros

momentos, sendo a única informação verbal presente nos quadros. Observemos como ocorre, na prática, o uso das legendas:

**Figuras 02:** Narração em legenda



**Fonte:** Peeters (2021).

A partir do uso deste recurso, navegamos por entre memórias de Fred, sua voz enquanto narrador guiando o leitor em algumas passagens. O teor biográfico fica explícito, também, quando o personagem cita em diferentes momentos o seu trabalho como desenhista, chegando a mencionar estar trabalhando em uma HQ. De fato, enquanto quadrinista, Peeters se apropria de recursos diversos da linguagem quadrinística para a composição de seu romance, demonstrando uma estética estilística própria, o que vem a enriquecer a obra.

Tal fato pode ser observado ao analisar as ilustrações do romance gráfico: o traço utilizado assemelha-se ao rabisco, sendo uma escolha do autor que confere um efeito relativamente despojado, mas que, na prática, adere grande peso semântico à narrativa. Esse traço estilístico está presente desde a caracterização dos personagens e do cenário até o contorno dos quadros em cada página, que são desenhados em linhas sinuosas e expressivas.

O traço de Peeters é forte e expressivo, e traz consigo uma significativa carga emotiva em momentos de dilema, fazendo uso — com maestria — do jogo de contrastes entre sombra e luz e branco e preto. Não é necessário que haja cor para que a intensidade e profundidade de cenas seja percebida pelo leitor.



**Figuras 03:** Contraste de luz e sombra



**Fonte:** Peeters (2021).

O jogo entre luz e sombras, traços mais dramáticos e propositadamente menos precisos são características marcantes da estilística de Peeters nesta obra. A utilização desses recursos constrói a ambientação dramática, externa e interna ao personagem, trazendo foco para pontos-chave do enredo que podem não ter tanto destaque no texto verbal apresentado em balões de fala ou em legendas com narração do narrador-personagem. Como uma narrativa que entrecruza temáticas de reflexão sobre o amor, a vida e a morte, a expressão da emotividade de personagens e circunstâncias é essencial para conquistar o leitor; a compreensão dos artifícios utilizados por Peeters para essa complexa composição permitem que o leitor se aproxime da narrativa que lê, compreendendo a intensidade dos dilemas vividos pelos personagens e que são o ponto chave para a construção de todo o enredo.

Para melhor exemplificar este fato, trazemos, aqui, o ponto da trama em que, em uma das relações sexuais do casal, ocorre o rompimento do preservativo, preocupando as duas partes do relacionamento quanto aos riscos de transmissão do vírus de Cati para Fred. A falta de informação causa aflição ao personagem, que logo busca o médico. O médico, despreocupado, afirma que não há perigo, e brinca que é mais provável que eles encontrem um rinoceronte branco do que Fred contrair HIV. Neste momento, um jogo não-verbal é realizado de forma perspicaz: a cena seguinte mostra o casal espantado olhando para o médico, e, entre eles, está um rinoceronte igualmente inerte. Os olhos arregalados das três figuras e a sombra que o rinoceronte cria ao redor de Fred expressam, sem a necessidade de legendas, a preocupação latente: *ele tem certeza? Quais as chances?* O medo assombra os personagens, assim como o

grande rinoceronte que, no imaginário de Fred, aparece subitamente atrás de si, como um grande “e se?”.

No requadro seguinte, há um *zoom* no rosto do casal, momento em que eles se perguntam “o circo não está na cidade, está?”, como uma preocupação de que este seja o sinal de que correm, sim, riscos naquela situação.

**Figura 04:** A ansiedade representada pelo rinoceronte branco



**Fonte:** Peeters (2021).

Percebemos, portanto, um uso muito perspicaz dos recursos visuais para contar o que é sentido para além do verbal, em uma externalização do que há no âmbito psicológico da personagem evidenciada pelos contrastes entre branco e preto, expressões faciais de personagens e constante utilização do *zoom* — apenas alguns dos diversos recursos visuais peculiares da linguagem quadrinística que Peeters, enquanto quadrinista, domina e utiliza para contar sua história de dimensão tão profunda e sensível. Com base nestes apontamentos, chegamos a nossas considerações finais acerca da abordagem de Peeters de uma intersecção temática tão pessoal e complexa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da compreensão das escolhas artísticas e estilísticas do autor para a produção da obra, podemos refletir sobre os efeitos das determinadas seleções na construção da narrativa, considerando as características peculiares compreendidas ao reconhecer *Pílulas Azuis* como um romance gráfico biográfico que trata tanto de temáticas da realidade como transversais.

Peeters, em sua HQ, tratou de temáticas transversais sensíveis que podem ser difíceis de abordar devido a sua profundidade e o quão íntimo pode ser — mas logrou o fazer com certo bom humor, de



modo que sua obra é reconhecida como “uma das mais belas histórias de amor já publicadas”, como apresentado na sinopse. A espontaneidade e relativa irreverência de personagens os humaniza e traz pontos de leveza em meio a uma história que poderia ser inteiramente melancólica. É, nesses momentos, em que se percebe as temáticas de realidade para além dos temas transversais: a história vai além da abordagem sobre a doença, mas trata de amor, união, esperança para o futuro e retratos da vida no dia-a-dia do casal, que não poderia ser mais real, humano e genuíno. O equilíbrio entre a sede por vida dos personagens e seus receios acerca de, quem sabe, a morte, pode ser a representação do ponto em que a representação da realidade e a abordagem de temas fraturantes e transversais se encontram, desencontram e complementam.

Esta intersecção temática, quando unida à classificação específica da obra como um romance gráfico biográfico — uma convergência de dois agrupamentos estudados em nossa pesquisa a partir de Vergueiro e Ramos (2009) —, confere um teor literariamente complexo, profundo e mimético, tornando a obra singular e capaz de conquistar facilmente os leitores.

Destacamos que, ao realizar a categorização de obras do PNLD-Literário dentro das categorias explicitadas anteriormente, obras como *Pílulas Azuis*, que desafiam os limites definidos ao transitar por diferentes classificações concomitantemente demonstram a que amplitude as discussões sobre histórias em quadrinhos podem chegar, e como é restrigente classificar todas as obras estruturadas com requadros e balões de falas meramente como histórias em quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

BARBIERI, D. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CAGNIN, A. Luís. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

PAIVA, Aparecida; SOARES, Magda. *Literatura infantil-Políticas e concepções*. Autêntica, 2018.

PEETERS, Frederik. *Pílulas azuis*. São Paulo: Nemo, 2021.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W e RAMOS, P. “Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE”. In: VERGUEIRO, W e RAMOS, P. *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009. p. 9-42.

# ASPECTOS DO PROJETO GRÁFICO E DOS PARATEXTOS NA GRAPHIC NOVEL *O PRÍNCIPE E A COSTUREIRA* DE JEN WANG

Márcia TAVARES<sup>1</sup>  
Marina Silva Nóbrega<sup>2</sup>

**RESUMO:** Segundo Vergueiro e Ramos (2009) as histórias em quadrinhos abarcam diferentes gêneros, sejam aqueles que comumente se aproximam das narrativas da literatura com predominância de texto, como as autobiografias e as adaptações literárias, sejam gêneros em que o sentido está no diálogo entre texto e imagem como as charges, constituídas de fortes índices de contextualização histórica, política e social. Essa lógica é aplicada no entendimento das principais características do romance gráfico ou *graphic novel* (Garcia, 2009) que se diferenciam por abordar temáticas mais aprofundadas e conflitos mais densos do que os explorados comumente nas histórias em quadrinhos tradicionais. Nesse contexto, nosso objetivo é investigar quais elementos do projeto gráfico, da imagem e da palavra são acionados na construção de sentido em *O Príncipe e a Costureira*, de Jen Wang, obra vencedora do Eisner Award em 2019 nas categorias de melhor publicação juvenil e melhor roteirista/desenhista. Além da diversidade de estilos e recursos, sejam de cores, perspectivas ou formas, o uso de elementos constitutivos do projeto gráfico dos quadrinhos se acentua no tratamento da narrativa em tela. Nossas considerações estarão pautadas sobre história em quadrinhos em Ramos (2015), Barbieri (2017) e Eisner (2019) e sobre projeto gráfico e paratextos em Genette (2009), Goes (2007) e Linden (2011). Em nossa interpretação, consideramos que a *graphic novel* estudada se atualiza no tratamento das narrativas a partir das relações entre texto/imagem e nos paratextos que compõem o projeto gráfico, provocando o leitor a preencher os espaços entre as linguagens simbólicas que constituem esse hipergênero.

**Palavras-chave:** *Graphic novel*; Paratextos; Projeto gráfico; Jen Wang.

---

1 Docente do curso de Letras Língua Portuguesa da Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: [tavares.ufcg@gmail.com](mailto:tavares.ufcg@gmail.com)

2 Graduada em Letras Língua Portuguesa da Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: [marinasilnob@gmail.com](mailto:marinasilnob@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

As obras em quadrinhos publicadas para jovens leitores representam uma grande parte da produção que reúne a linguagem verbal e a visual desse gênero. A relação entre leitores e obras pode ser acompanhada através do movimento histórico de ascensão das histórias em quadrinhos destinada a esse público, pois essa partiu de um pressuposto muito diferente do que temos hoje. É importante ressaltar que os pressupostos sobre quadrinhos estão sempre em transformação, tendo em vista que as obras também podem ser um reflexo do contexto vivido, seja ele político, econômico ou social. Nesse percurso, se faz necessário considerar as alterações ocorridas com o status da literatura para juventude, a articulação dessas linguagens escritas e imagéticas, e, a própria condição do livro como objeto físico, que ocupam hoje lugar importante nas discussões sobre ensino de leitura e formação do leitor, análises estéticas e acervos de literatura para jovens. A partir de várias modificações sócio-históricas as histórias em quadrinhos e os romances gráficos ampliaram os espaços narrativos para representações de diversidades e discussões que passaram a integrar os enredos.

Dessa forma, consideradas essas relações básicas entre as realizações verbais e imagéticas, é indispensável pensar sobre as particularidades constitutivas dos quadrinhos como hipergênero, no dizer de Ramos (2015) estabelecido por uma linguagem composta por outros gêneros com características autônomas, e não por apenas um gênero único, reservando para cada realização as suas constitutivas estéticas e estilísticas de diferenciação. Segundo o autor, “ler quadrinhos é ler sua linguagem”, é necessário dominar os recursos e conceitos básicos de compreensão do sistema que estrutura a narrativa quadrinística. Para o autor os gêneros constituídos dentro das possibilidades dos quadrinhos se organizam através da relação dos elementos textuais e imagéticos. Ramos (2015) afirma que “os gêneros das histórias em quadrinhos têm em comum o uso da linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional”. (p.20)

A concepção de leitura de quadrinhos de Ramos (2015) inclui a utilização de alguns termos mais comuns ao campo do design gráfico e da comunicação visual para a produção de metodologias de interpretação das imagens. Esse conceito de leitura é imprescindível, pois encaminha o leitor para pontos necessários da mediação e pode suscitar a expansão para novas leituras, apoiados por dados recolhidos do texto verbal e da imagem que compõem a narrativa visual nas histórias em quadrinhos.

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos compreendem diferentes gêneros, sejam aqueles que comumente se aproximam de outros com predominância de texto, como as autobiografias e as adaptações literárias, sejam gêneros em que o sentido está no diálogo entre texto e imagem como as charges, constituídas de fortes índices de contextualização histórica, política e social. (Vergueiro e Ramos, 2009) Essa mesma lógica é aplicada no entendimento das principais características do romance gráfico ou *graphic novels* que tem ocupado o centro de algumas discussões desde o surgimento dessa modalidade de quadrinhos. Eisner (2005, p. 8) defende que “[...] os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema.”. Essa lógica é aplicada no entendimento das principais características do romance gráfico ou *graphic novel* (Garcia, 2009) que se diferenciam por abordar temáticas mais aprofundadas e conflitos mais densos do que os explorados comumente nas histórias em quadrinhos tradicionais. Nesse todo, nosso objetivo é investigar quais elementos do projeto gráfico, da imagem e da palavra são acionados na construção de sentido em *O Príncipe e a Costureira*, de Jen Wang, obra vencedora do Eisner Award em 2019 nas categorias de melhor publicação juvenil e melhor roteirista/desenhista. O volume em destaque é o que foi publicado

pela editora Darkside em 2020, com trezentas páginas, em capa dura e colorido.

Constituímos nossa discussão em três momentos, inicialmente, apresentaremos considerações sobre a linguagem dos quadrinhos, embasadas nas discussões de Ramos (2011), Barbieri (2017) e Eisner (2019), além de Cagnin (2009), e Santaella (2012) para compreensão sobre leitura de imagens. Sobre os paratextos e as materialidades do volume estudado, consideraremos os pressupostos teóricos em Genette (2009), Goes (2007) e Linden (2011) entre outros, em seguida, apresentamos a obra e a análise dos exemplos recolhidos, por fim, trazemos nossas considerações a partir dos achados.

## ESPECIFICIDADES DAS LINGUAGENS DOS QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos provocam o leitor a pensar sobre a construção do sentido a partir das imagens sequenciadas e reunidas em trono de um argumento apresentado em textos verbal. Para discutir essa junção é necessário, inicialmente, discutir sobre leitura de imagens. Com o advento das sociedades industriais, o conceito de leitura de imagens se expandiu, o apelo pela imagem se tornou ainda mais forte, não só nos livros, mas também no cotidiano das pessoas em função das várias formas de difusão dessa linguagem. A multiplicidade de leitores começou a ser percebida, uma vez que a pluralidade de sinais e signos também. Desse modo, as imagens narrativas foram sendo exploradas através das diversas relações que podem estabelecer. A leitura começa a se descentralizar, trazendo à tona a perspectiva dialógica citada por Goés (2003) que tem como pressuposto o diálogo entre a linguagem pictórica e a verbal de maneira que o leitor seja como co-autor, pois é ele que co-produz e atribui sentidos ao que está lendo. As histórias em quadrinhos são, particularmente, um gênero que congrega de forma inerente as relações entre as linguagens escrita e verbal e suas combinações.

Ler imagens e textos escritos em conjunto, para Santaella (2012, p.111), refere-se a perceber a essa leitura através das combinações sintáticas que dizem respeito às relações espaciais, ou seja, como imagem e texto são dispostos na página. Relações semânticas em que elementos verbais e imagéticos constroem uma mensagem mais complexa. Esta por sua vez pode ter a imagem dominando a mensagem, chama-se de dominância; ser uma mera representação do texto verbal, se tornando uma redundância; ou promover uma combinação de complementaridade, com texto e imagem estabelecidos com a mesma relevância; e por fim, podem se relacionar através da contradição, em que não há ligação combinatória. Ou relações pragmáticas, em que texto e imagem podem direcionar a atenção do leitor para a linguagem foco, isto é, texto dirigindo a atenção para a imagem, que nesse caso seria a linguagem em foco ou texto direcionando o leitor para a imagem ou detalhe dela, linguagem visual em foco.

Ao destacarmos as histórias em quadrinhos percebemos que os elementos composicionais da relação texto-imagem podem ser pensados através de muitas reflexões que levantamos aqui de forma sintetizada. Para Barbieri (2017) as imagens presentes nas HQ podem derivar, historicamente, das ilustrações. Porém, se diferem no tocante as relações que estabelecem entre texto-imagem, uma vez que a imagem dos quadrinhos está para a ação. Essa característica das HQ ganha maior clareza se pontuarmos seu percurso histórico. Como afirma Cagnin (2009, p.15-21) com a chegada da fotografia e logo depois do cinema o interesse pela imagem estava em alta. Logo, essas imagens ditas “fixas” passam a ser consideradas um sistema de imagens em série, e, cada vez mais, foram recebendo investimentos que fazem com que os leitores percebam as especificidades do sistema quadrinístico.

Além disso, o autor também destaca que esse tipo de formação narrativa é constituído por “dois códigos de signos gráficos. [...] A imagem como elemento figurativo; e depois, o texto como elemento

linguístico integrado no sistema narrativo” (Cagnin, 2009, p.25), atrelados ao espaço temporal dentro da narrativa, que influencia diretamente na sequência dos quadros, pois esse tempo pode ser: a) O tempo enquanto sequência de um antes e um depois, b) o tempo enquanto época histórica; c) o tempo astronômico, d) o tempo meteorológico, e) o tempo da narração e f) o tempo de leitura. Todas as características formais e textuais das HQs dialogam com os aspectos temáticos. Por vez, vale destacar que os estilos das ilustrações, os traços, os aspectos de profundidade até a caracterização física dos personagens giram em torno da estética que se deseja em prol da construção temática escolhida.

A estrutura narrativa dos quadrinhos lida com dois códigos em que a leitura para construção de sentidos é contínua e a significação é dada pelo todo, diferente da leitura da linguagem escrita que recebe uma formatação em manchas gráficas e de cima para baixo, da esquerda para direita. (Cagnin, 2009). Essa organização compõe uma linguagem autônoma e sua representação narrativa se dá através de recursos próprios (Vergueiro e Ramos, 2009). A dupla direção da construção de sentido nos quadrinhos explora a relação com diferentes formas de linguagem, aproveitando as possibilidades multimodais dos textos verbais e visuais em uma proposta dialógica, compartilhando peculiaridades entre si. Barbieri (2017) chama atenção para as seguintes relações da HQ: com a ilustração, a caricatura, a pintura, a fotografia, a composição gráfica, a música, a poesia, a narrativa, o teatro e o cinema.

A organização da estrutura narrativa se dá em vinhetas, também denominada de quadrinho ou quadro, que é a representação de um momento específico da narrativa, reunindo personagens, o espaço e o tempo determinado, logo é capaz de sintetizar diferentes elementos narrativos visualmente (Ramos, 2009). O processo de composição gráfica é relacionado “[...] à estrutura geral da lâmina ou da tira, os ritmos gráficos na sucessão das vinhetas e os textos, que é o que ocupa os balões e as inscrições às margens.” (Barbieri, 2017, p. 130).

No que concerne a montagem e diagramação das histórias destacamos a ideia de representação do tempo, configurada na sequência de imagens que organizam os requadros. (Barbieri, 2017). As representações do movimento podem estar configuradas nas repetições de uma mesma imagem, nas linhas cinéticas e no conjunto de requadros. Ainda consideramos, na montagem os recursos de enquadramento, seja no plano geral ou panorâmico em que o cenário é privilegiado; quanto ao enquadramento de personagens, dentre outras formas, pode aparecer em figura inteira, da cabeça aos pés, primeiro plano, recortado à altura do peito ou, ainda, em primeiríssimo plano, enquadrando apenas o rosto (Cagnin, 2009; Barbieri, 2017).

As representações de fala nas HQ se caracterizam quase como uma condição inerente à identificação desse gênero, é no uso dos balões e em suas várias configurações que reside essa essência quadrinística. Ramos (2015) destaca o uso das legendas, com função meramente narrativa, fora da sequência de cenas, como uma das formas da voz do narrador; o recordatório, ainda uma espécie de legenda que retoma fatos já passados para o leitor. Sobre o uso de balões e suas realizações, é necessário perceber que seus formatos obedecem a um padrão geral entre continente e rabicho, ou apêndice, e conteúdo, os balões geralmente têm seu contorno nítido e contínuo, com apenas um apêndice que indica o personagem que “fala” (Cagnin, 2009).

Em suas formas mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, quando são usadas vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem (Eisner, 1989, p. 8). Para além da identificação rápida pelo balão de fala e pelo uso de quadros em sequência de cenas, os quadrinhos empregam elementos de outras linguagens como o cinema e a fotografia além das construções de personagens densos e narrativas aprofundadas.

O formato também se coaduna a essa perspectiva de elemento de construção da linguagem e se apoia em novas realizações, exemplo da ampliação do formato revistinha para a junção em um volume como acontece com *o graphic novel*. Para Tabachnick, (apud Santos e Chinen, 2020)

*graphic novel* – uma revista em quadrinhos mais longa, livre de exigências comerciais, escrita por adultos para adultos e capaz de lidar com questões complexas e sofisticadas usando todas as ferramentas disponíveis para os melhores artistas e escritores – é o mais novo gênero literário/artístico e uma das áreas mais excitantes dos estudos humanísticos hoje. (Tabachnick apud Santos e Chinen, 2020, p. 1).

O termo *graphic novel* tornou-se sinônimo de histórias em quadrinhos a partir da década de 1980, se configurando como uma alternativa de narrativas gráficas sequências para histórias longas e intrincadas como os sucessos de *Maus* (1986/1991) de Art Spiegelman, e *Persépolis* (2007) de Marjane Satrapi. A parte dessa ampliação do gênero o termo *graphic novel* é visto como uma convenção do mercado para elevar o status dos quadrinhos buscando uma perspectiva mais alinhada aos temas atualizados e historicamente identitários. Entre várias tentativas de definição há um dado comum concentrado no elemento físico: nas *graphic novels* as histórias estão concentradas em único volume e publicadas em formato livro códex, comumente com lombada e com ampla exploração dos paratextos. Considerando o projeto gráfico como elemento constitutivo de qualquer publicação em formato livro, destacaremos em seguida os elementos paratextuais e de materialidade a partir de Genette (2009) especificamente, sobre a função dos paratextos e peritextos, Goes (2003) sobre a leitura de imagens, como já defendido anteriormente, e, por fim, com apoio sobre como a materialidade se aproxima de itens dos paratextos em Linden (2011).

## PARATEXTOS E SUAS FUNÇÕES MATERIAIS E NARRATIVAS

O volume da HQ é um veículo de comunicação visual e literário que congrega duas linguagens distintas e intercambiantes: a imagem e o texto verbal, concentrados nos elementos já destacados anteriormente. Consideramos nesse entendimento que a existência da imagem exige a atenção deslocada de forma alternada para a regência dessas duas linguagens, ora para os elementos da perspectiva, cores, simetria e composição, requadros, vinhetas, entre outros, e ora para o texto dos balões, o discurso, as estruturas temáticas e o roteiro. Os elementos da estrutura cromática, de volume, linhas e perspectiva precisam de uma leitura atenta e estratégica, da mesma forma, que as estruturas sintáticas, morfológicas e de criação de efeitos devem ser levantadas.

O formato da *graphic novel* em códice, com miolo costurado/colado em cadernos, envolto em uma capa dura, ou não, destacou-se desde as primeiras publicações desse formato se pensamos no movimento de edição e vendas do mercado. Mesmo as capas dos volumes em códice, que foi acrescida historicamente aos livros para proteger o miolo, também apresentam uma história restrita ao uso de materiais inusitados, mas, permanecendo com o mesmo formato ao longo da evolução dos processos de diagramação e impressão das histórias em quadrinhos. Outro dado do projeto gráfico, a diagramação é elaborada em função da articulação entre texto e imagem (Linden, 2011), o que define e depende do suporte, do tamanho das imagens, além disso, devem também ser lidos nesse conjunto os formatos, as capas, guardas, folhas de rosto e páginas do miolo. Nesse sentido, há uma materialidade do volume de uma publicação em conjunto de uma HQ como um objeto que precisa ser considerada na produção do sentido.

Esse âmbito dos elementos de materialidade torna o livro uma espécie de objeto cultural que se configura como potencializador das experiências sensoriais, cognitivas, de conhecimento entre outras que

se configuram como parte das práticas leitoras que formam o leitor. É necessário atentar, nesse caso, para as potencialidades de construção de hipóteses, incentivo da autonomia e exploração de interações com o objeto, contrariando as práticas usuais do formato mais comum da HQ, que apresentavam delimitações de extensão e sentido no manuseio. Os volumes que apresentam elementos acrescidos aos da materialidade, além de subsídios de paratextos e de peritextos, ampliam a constituição básica da página e trazem artefatos dentro da sua estrutura, como elementos de separação de capítulos e dados de publicação e elaboração que podem acrescentar informações ao que está sendo narrado.

Nesse conjunto há ainda a recorrência de livros de formatos que surpreendem os leitores, com capas, texturas, mecanismos digitais para acessar alguma página ou com tamanhos diminutos e gigantes para os padrões de editoração. Desta forma, o leitor é convocado para manusear e para interagir com o objeto de forma diversa e pode, nesse movimento, criar sentidos e recriar as narrativas na medida em que avança na leitura dos elementos que encontra pela frente.

Segundo Gérard Genette (2009), os paratextos estão incluídos em todos os elementos que fazem do volume de folhas um objeto reconhecido como veículo de significado transportando o texto para categoria de livro: título, ilustrações, índices e sumários, são todos reconhecidos como elementos que podem criar alguma expectativa na construção de sentidos. A investigação e a produção das histórias em quadrinhos dentro do mercado são fatores de ampla diversidade e diferenciação dos produtos, e vão desde a escolha do projeto em função de uma saga ou coleção, por exemplo, até os álbuns que congregam várias revistinhas de um personagem que se tornam únicos e com propostas de ampliação em várias dimensões. No caso das *graphic novels*, dada a sua variação e montagem de acordo com o projeto gráfico e o estilo dos quadrinistas, coloristas e editoras, é possível que nem todos os itens paratextuais estejam presentes ao mesmo tempo nas obras, vejamos essa variedade em exemplares da produção de Jen Wang no tópico a seguir.

## CONHECENDO SEBASTIAN E FRANCES

O *Príncipe e a Costureira*, de Jen Wang, foi a obra vencedora do Eisner Award em 2019 nas categorias de melhor publicação juvenil e melhor roteirista/desenhista, além dos prêmios de melhor álbum juvenil em Angoulême 2018, e de melhor livro juvenil no Harvey 2018. O enredo se apresenta com várias referências aos contos de fadas clássicos e, inicialmente, nos lembra a narrativa de Cinderela que precisa de um vestido para ir ao baile promovido para encontrar uma esposa para o príncipe. Na *graphic novel* em estudo, Sebastian, tem dezesseis anos e precisa casar, é o herdeiro da Bélgica e seus pais estão buscando uma noiva para ele, por sua vez, o príncipe, não está interessado em cumprir os ritos da realeza. Por ocasião de um baile em Paris encontra Frances, costureira que se torna sua amiga, e uma das duas únicas pessoas que se deparam com sua dupla vida: Sebastian se veste como Lady Crystallia e sai em eventos de forma magnífica pelas criações da modista. O enredo apresenta várias desconstruções dos clássicos feéricos e coloca questões de identidade e gênero ao longo da narrativa, com temáticas relacionadas às discussões sobre identidade, autoconhecimento, aceitação sem ressalvas ou questionamentos que se pauta no respeito ao próximo e na amizade. Embora, o final possa ser questionado diante de uma aceitação idealizada, não foge ao propósito do público possível da obra, como discute Hernandez (2019)

Reconhecendo os limites que esta proposta tem, o interesse de capital do Príncipe e a costureira reside na ausência de julgamentos finais que obriguem à restauração de uma ordem exemplar ideal. Ou seja, a inauguração do traje feminino do príncipe e o reconhecimento de amor mútuo



entre a costureira e o jovem não obrigam ao abandono de qualquer prática (...) assim como não é apresenta qualquer conflito entre os agentes envolvidos no caso amoroso no que diz respeito essas práticas. A mensagem final de aceitação familiar e conciliação social contra práticas fora da norma estabelecida sugere, numa leitura profunda, um desejo de mudança social.<sup>3</sup>

Do ponto de vista dos objetivos desse artigo, o quadrinho é um edição do selo DarkSide® Graphic Novel, em um padrão de alta qualidade, capa dura e lombada em destaque, com formato de 23.6 x 16.8 x 2.6 cm, costurado e com 304 páginas.

**Figura 2:** Capa e miolo *O príncipe e a costureira*.

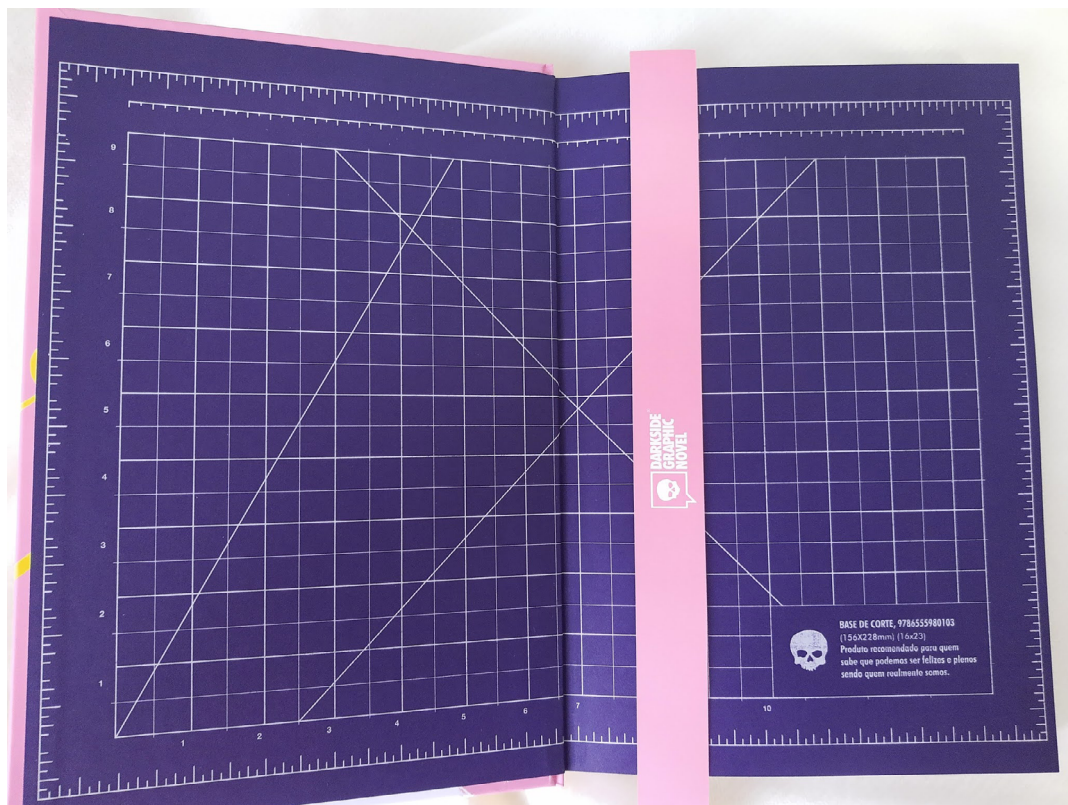


Fonte: Wang, 2020.

O primeiro destaque do projeto gráfico a ser percebido é a capa que traz os protagonistas, Frances e Sebastian, com a imagem de Lady Crystallia ao fundo e acima deles. Uma linha amarela perpassa o espaço entre os três personagens e funciona como um índice que faz alusão ao ofício de Frances ao lembrar uma fita métrica. A lombada é um aspecto mais implícito dessa referência uma vez que é a reprodução do objeto de trabalho das costureiras, em cor amarela, com os números distribuídos de forma convencional e com as informações da lombada convencional por cima desses detalhes. Ao longo do volume temos mais duas informações de elementos alusivos a costura nas guardas iniciais e finais, e na marcação do início dos capítulos como vemos na figura 3 e na figura 4 abaixo:

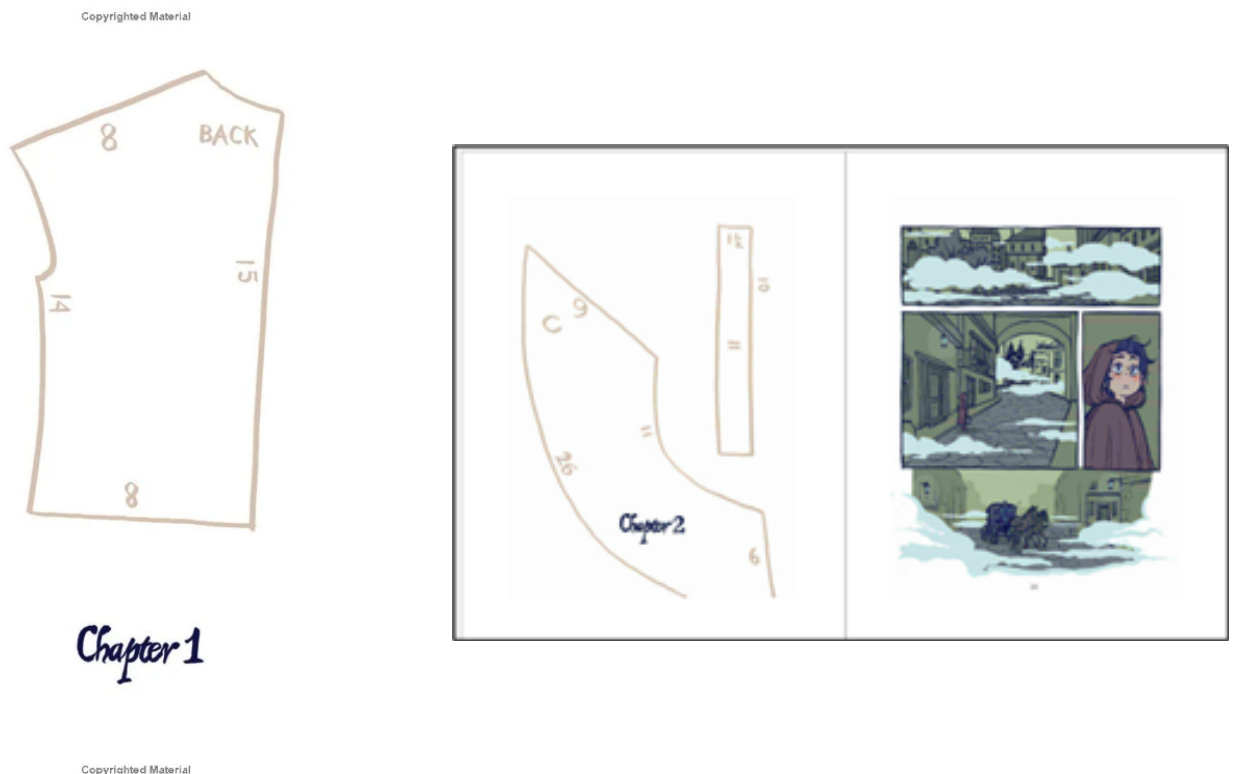
3 Reconociendo los limites que esta propuesta posee, el interes capital de *El príncipe y la modista* reside en la ausencia de juicios finales que obliguen a restituir un orden modelico ideal. Es decir, el desvelamiento del disfraz femenino del principe y el reconocimiento del amor mutuo entre la modista y el joven no obligan al abandono de ninguna practica (...) asi como no se resenta conflicto alguno entre los agentes implicados en el idilio amoroso con respecto a estas practicas. El mensaje final de aceptacion familiar y conciliacion social frente a unas practicas fuera de la norma establecida sugiere, en una lectura profunda, un anhelo e cambio social. (Tradução das autoras)

**Figura 3:** Guardas iniciais e finais de *O príncipe e a costureira*.



Fonte: Wang, 2020.

**Figura 4:** Páginas de início de cada capítulo.



Fonte: Wang, 2020.

Do ponto de vista dos paratextos, temos informações de síntese na quarta capa que dialogam com o leitor e convidam para adentrar a história compondo um importante elemento do projeto gráfico. Para Linden (2011) o projeto gráfico é elaborada em função da articulação entre texto e imagem, o que define e depende do suporte, do tamanho das imagens, além disso, devem também ser lidos nesse conjunto os formatos, as capas, guardas, folhas de rosto e páginas do miolo. Nesse sentido, há uma materialidade do volume da *graphic novel* como objeto que precisa ser considerada na produção do sentido. Nesse âmbito dos elementos de materialidade do volume podemos afirmar a HQ em tela congrega três sistemas narrativos: o texto, a imagem e o projeto gráfico que comparecem em graus variados de espaço e volume no livro. Sobre os aspectos físicos de apresentação do podemos concluir que *O príncipe e a costureira* como uma *graphic novel* alocada em um espaço de venda no mercado reúne, a partir de nomenclaturas do design e da linguagem em quadrinhos, várias possibilidades de construção de sentido que se aproximam da ideia essencial de efeitos plásticos e visuais, formatos e acessórios que possibilitam o jogo experiencial da leitura.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A *graphic novel* *O príncipe e a costureira* de Jen Wang, oferece ao leitor várias possibilidades de construção de novos sentidos centrada em dois principais pontos: sobre contos de fadas e sobre histórias em quadrinhos. Nos dois casos, seja pelas propostas inusitadas da configuração dos personagens, seja pelas informações que constroem as inferências no projeto gráfico, é necessário adotar estratégias para realizar a leitura dessa obra como um todo construído pelo diálogo entre o texto verbal, material e visual. Expandir a discussão sobre a leitura de histórias em quadrinhos para os seus componentes materiais, especificamente no caso das *graphic novels*, confirma que esse objeto permite a ampliação da análise dos elementos quadrinísticos para além dos ditames do mercado, embora o fator econômico seja decisivo na aquisição e elaboração de volumes com tantos detalhes. No entanto, na narrativa estudada há outra expansão, que precisa ser destacada, nas representações femininas e masculinas dos personagens tradicionais dos contos de fadas e ao lado disso, uma ampliação dos elementos materiais que dialogam e provocam o leitor a adentrar na história por todas as linguagens, rompendo com a ideia que o projeto gráfico está servindo apenas a funções materiais de distinção.

## REFERÊNCIAS

- BARBIERI, D. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- CAGNIN, A. Luís. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 2009.
- DONDIS, A. Dondis. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução JEFHERSON LUIZ CAMARGO. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- EISNER, W. *Narrativas Gráficas*. Tradução: Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2010.
- GARRIDO, Ángela M. (2019). Reseña de “El príncipe y la modista” de Jen Wang. *CuCo, Cuadernos De cómic*, (12), 147–149. <https://doi.org/10.37536/cuco.2019.12.1226>
- GENETTE, Gerad. *Paratextos editoriais*. Tradução Álvaro Faleiros. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.
- GOÉS, Lucia Pimentel. *Olhar de descoberta: proposta analítica de livros que concentram várias linguagens*. Paulinas: São Paulo, 2003.
- HERNÁNDEZ, María Abellán. Deconstruir el amor a partir de El Príncipe y la modista (2018) de Jen Wang. *CEM- Cultura, Espaço e Memória*. N °10. 2019. <https://ojs.letras.up.pt/index.php/CITCEM/article/view/7039>
- LINDEN, Sophie Van der. *Para ler o livro ilustrado*. Tradução de Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- LINS, Guto. *Livro infantil? Projeto gráfico, metodologia, subjetividade*. São Paulo: Rosar, 2002.
- VERGUEIRO, W e RAMOS, P. “Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE”. In: \_\_VERGUEIRO, W e RAMOS, P. *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.
- RAMOS, P. *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2020.
- SANTAELLA, Lucia. *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos, 2012. (Coleção Como eu ensino).
- SANTOS, R. E. . dos, e CHINEN, N. . . (2020). Categorização e análise de graphic novels brasileiras. *Sociopoética*, 1(22), 129–140. Recuperado de <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/269>
- WANG, Jen. *O príncipe e a costureira*. Tradução Vic Vieira. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2020

**AMOR NA “TERCEIRA IDADE”: ANÁLISE LINGUÍSTICA E SEMIÓTICA DA HQ *A OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA DOS NOSSOS SENTIMENTOS*, DE ZIDROU & AIMÉE DE JONGH**

Miguel Henrique Cassiano da Silva <sup>1</sup>

**Orientação:** Marcia Tavares Silva<sup>2</sup>

**RESUMO:** O amor ainda possui alguns tabus na sociedade e, em grande intensidade, quando está atrelado ao amor na “terceira idade”. Nesse sentido, propomos, uma análise da HQ (Histórias em Quadrinhos) *A Obsolescência Programada dos Nossos Sentimentos*, por meio de três eixos norteadores: totalidade, historicidade e determinação fundamental, levando em consideração a concepção de HQ como um produto social histórico, em que tal produto em análise nos leva a reflexões como: existe uma idade para o amor? O que seria o amor na terceira idade? Quando começamos a envelhecer? Por meio de um percurso de abordagem simples (interpretação), percurso narrativo e um percurso discursivo (personagem e enredo) podemos compreender a constituição social do todo, a fim de refletir sobre como a temática do amor na velhice está exposta, tanto no aspecto plástico como na linguagem utilizada, seja ela verbal ou não-verbal. Este artigo procura compreender o impacto, por meio dos aspectos estruturais da HQ, e tornar a questão de forma a expor a naturalidade e a quebra do estereótipo, preconceitos e tabus na sociedade referentes à temática, através dos mecanismos da linguagem.

**Palavras-chave:** Envelhecimento; amor na “terceira idade”; expressividade das cores; linguagem; representações; o valor da memória.

---

1 Graduando. Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: [miguelhenriquec.1505@gmail.com](mailto:miguelhenriquec.1505@gmail.com).

2 Doutora. Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: [tavares.ufcg@gmail.com](mailto:tavares.ufcg@gmail.com).

## INTRODUÇÃO

A história em quadrinhos, ou como são mais conhecidas HQ's, fazem parte de um universo ficcional grande na literatura, pois, além de englobar diversas possibilidades e formas de leituras, possibilitam uma gama semiótica de linguagens, tanto visual como na escrita, pois trata-se de não só narrar ou contar uma história, mas ter a HQ como um construto de cunho social e histórico que por meio da linguagem passa por diversas etapas de recepções e críticas. Como forma de expressão figurativa e manifestação da arte, segundo Viana (2016, p. 47):

No entanto, é preciso alertar que as histórias em quadrinhos são uma forma específica de expressão figurativa da realidade. Todas as formas de arte, tal como a pintura, o cinema, o teatro, etc., são uma expressão figurativa da realidade, mas cada uma com sua especificidade. A peculiaridade de cada uma delas reside em sua própria forma. As histórias em quadrinhos constituem, por conseguinte, uma forma peculiar de produção artística. Podemos dizer que: “as histórias em quadrinhos são um universo ficcional repassado através de um enredo organizado de forma sequencial e utilizando diversos recursos, sendo que o desenho (imagens) é o aspecto formal fundamental e os demais são complementares” (VIANA, 2013, p. 46). Os aspectos formais são as imagens, os quadrinhos, os filactérios, etc. que são a forma como o enredo se manifesta, gerando um universo ficcional.

Diante disso, podemos compreender que as histórias em quadrinhos são uma concepção figurativa da realidade, ou uma representação da realidade, expressa pelas diversas linguagens presentes nele. Nesse sentido, compreendemos que a manifestação da arte pela linguagem é de fato essencial para compreendermos a relação entre o texto(escrito), o visual(imagens) e o semântico(sentidos), pois ter a fundamentação teórica a respeito do que a temática se refere, ou que menção histórica ela toca, auxilia a compreender essa expressão e o porquê dela.

As HQ apresentam representações de valores, concepções e de ideologias em volta de uma narrativa organizada que se efetiva na leitura e, ademais, sugere a construção de várias interpretações, através de pistas e inferências para os leitores. São histórias sequenciais narradas e organizadas em quadros, enquadramentos, numa sequência lógica de acontecimentos em que se estabelecem num determinado espaço e tempo, em que estão inseridos os personagens que compõem a ação figurativa do quadrinho, dando significação por meio da linguagem na cena. O leitor pode ter suas compreensões de duas formas: a escrita, o que está linguisticamente exposto, e o imagético, as figuras, ilustrações, desenhos que se mostram nos personagens e na forma de como é caracterizado o espaço e o ambiente. Nesta perspectiva, a utilização desses dois códigos faz com que percebamos as combinações não limitadas de movimentação, as imagens nas histórias em quadrinhos são estáticas de fato, mas sugerem a movimentação a partir da disposição gráfica presente nos quadrinhos, mediante a estética utilizada em relação a formas dos quadrinhos, o alinhamento dos personagens, como os mesmos se integram ao espaço e como isso é afeta a narrativa.

Dessa maneira, a densidade e complexidade da arte nos quadrinhos é expressada, de forma organizada e intencional, que as leituras vão além do que está meramente exposto. Ativar a cognição de leitura para a compreensão de mundo, sendo a utilização das histórias em quadrinhos uma linguagem possível para tal. Diante disso, segundo Silva (2001, p. 6):

A narrativa nos quadrinhos oferece uma pista importante para se entender os efeitos diversos que o autor objetiva em sua história. Através da escolha de um certo tipo de narrativa o autor pode vincular seu produto a várias possibilidades de convenções de leituras e experiências cotidianas dos leitores. Quando produz uma história em quadrinhos o autor tem muitas possibilidades



relacionada ao uso de cores, tipos de letras, convenções tais como balões, tamanho dos painéis e posição dos eventos dentro deles. A adoção de qualquer desses elementos tem repercussão em como a narrativa se desenvolve e em como se espera que o leitor interprete a história.

A interpretação das histórias em quadrinhos ultrapassa o nível da formalidade e estrutural das cenas narrativas nos enquadramentos, vai para o lado da percepção da realidade, no quesito de que ao ler, decodificar, compreender e associar e, mais profundamente, relacionar com os fatos, as inferências e conclusões a respeito de certa temática. Portanto, a ficção e a representação da realidade por meio dos mecanismos da linguagem, literário e imagem, é um recurso bastante importante para entender como compreendemos a temática em determinado texto, como esse entendimento se expõe ao meu ao ver, como que a estrutura se apresenta em relação à temática. Portanto, Silva (2001, p. 13) ainda ressalta que “Os produtos culturais oferecem representações da realidade e sugerem caminhos para serem interpretados. Do outro lado, leitores trazem seus hábitos e interpretações para o encontro com o produto.” De acordo com isso, há uma disposição e diálogo entre leitor e texto, sendo que os sentidos são inferidos a partir da articulação, ou, encontros entre reflexões.

### **Amor na “terceira idade” - estigmatização do natural: Análise da *Obsolescência programada dos nossos sentimentos*.**

Quando se pensa no conceito de terceira idade, automaticamente ou até instintivamente, nos é dado a visão da pessoa idosa, que, já marginalizada da sociedade e obsoleta, remete a uma pessoa que: não é mais produtiva na sociedade, que não é capaz de tomar decisões concisas e precisas, incapaz de exercer funções que necessitam de um certo grau de força, que não é capaz de amar e outros estereótipos que a sociedade impõe. Mas o que de fato é obsoleto é essa visão estereotipada da terceira idade como algo negativo, que abrange um determinado percentual da sociedade, porém, o que se deixa passar é que a terceira idade é um processo que, naturalmente e biologicamente, chega para todos os indivíduos participantes da sociedade, que é próprio do ser humano, viver de etapas.

A concepção do amor como forma de expressão de significado e de afetividade está, atualmente, se posicionando numa perspectiva classificatória de idade, em que para aqueles que já passaram dos cinquenta anos não seria mais possível haver a necessidade de se sentir o amor. Diante disso, afirma Baptista e Roldão (2016, p. 626): *O amor tem fortes ligações com o bem-estar, principalmente porque atualmente somos livres para escolher os parceiros, mas é preciso dedicação para mantê-lo vivo, pois ele é uma construção.*

Diante da afirmação das autoras acima, nos atentemos para um quesito muito interessante aqui, “pois ele é uma construção”, esse dito acima nos leva a questionar se ele é uma construção, então ele não deveria se limitar a questões etárias, pois a capacidade de se relacionar com outros indivíduos está inerente a todos, sendo de um grau diferente para cada um.

Sendo assim, a partir desta contextualização, este artigo se constrói por meio da análise da História em Quadrinho (HQ) *A obsolescência programada dos nossos sentimentos*, de Zidrou e Aimée de Jongh, onde temos uma temática bastante complexa, delicada e sensível de se abordar até mesmo em discussões, o envelhecimento. Nesse Graphic Novel - que é uma ramificação da HQ, porém, com histórias mais longas e densas - temos a história de dois personagens idosos, Ulisses e Mediterrânea, ambos são idosos e vivem situações em que refletem bastante a questão do seu envelhecimento em diversas situações. Ulisses enfrenta o envelhecimento após uma situação de aposentadoria forçada, em que o preenchimento dos

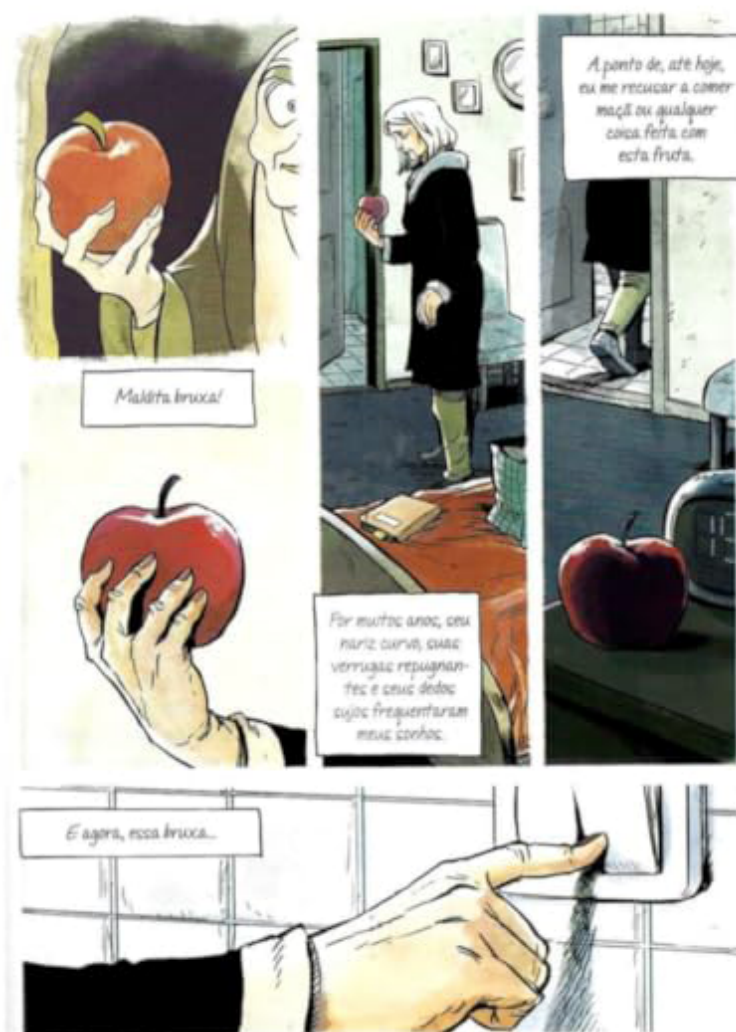
seus dias não é suficiente para lhe dar ânimo, já Mediterrânea, uma ex-modelo, após passar pela morte de sua mãe, começa a sentir os efeitos do envelhecimento pela percepção do seu corpo. Os dois passam seus dias, após esses eventos, em melancolia e em profunda solidão, a partir disso, tentam encontrar os seus lugares no mundo.

A narrativa dos dois se cruza no lugar improvável, mas bem peculiar: uma clínica hospitalar, ambos começam um vínculo de afetividade e amor a partir desse encontro. A sequência narrativa dos quadrinhos segue a partir dos conflitos internos que acarretam de forma direta no exterior dos personagens.

### A percepção alegórica em relação à estética do corpo: Quando é que começamos a envelhecer?

Em primeiro ponto, analisemos essas duas cenas para começarmos discutir sobre a recursividade da percepção corporal:

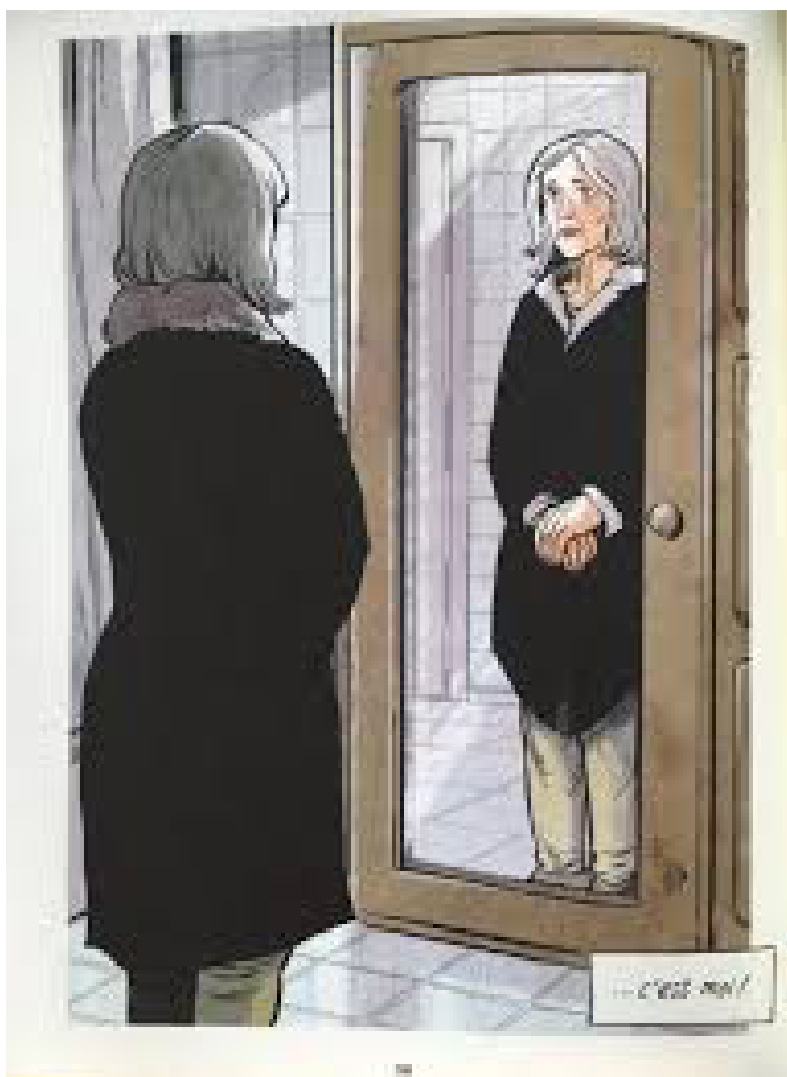
**Figura 1:** Capítulo 1: A inimiga no espelho.



**Fonte:** HQ A obsolescência programada dos nossos sentimentos.



**Figura 2:** Sequência



**Fonte:** HQ A obsolescência programada dos nossos sentimentos.

Nesta cena, podemos ver a personagem Mediterrânea em um diálogo interno, marcado estruturalmente e linguisticamente pela disposição dos seus pensamentos dentro do enquadramento, mostrando uma ação muito recorrente ao longo dos quadrinhos. Aqui, as cores e a ambientação sugerem uma atmosfera de neutralidade, em que ambos colaboram para a percepção da solidão e do aspecto melancólico da personagem. Esta cena também sugere um recorte de memória comparativa, em que a personagem se compara a Branca de Neve, olhando as suas rugas, o aspecto do seu nariz, as verrugas ao seu envelhecimento, sendo que em seguida temos um enquadramento único da personagem posta em pé diante de um espelho com o seguinte pensamento: “E agora, essa bruxa...sou eu”. O fato dela estar posicionada de corpo inteiro na cena, intensifica ainda mais a percepção do corpo, em específico o corpo do idoso, em que a demonstração dos traços de sua face nos infere a insatisfação.

Diante disso, Alencar, Alves, Ferreira e Lima (2019, p. 1) afirmam que: *O encontro com a velhice é singular, pois não existe um modo único de envelhecer, uma vez que cada sujeito, a partir das marcas e das memórias construídas ao longo do tempo, a interpretará sempre ao seu modo.*

Desse modo, a interpretação da velhice pela personagem é dada de forma muito peculiar, levando os seus aspectos físicos em consideração, pois por se tratar do seu passado como ex-modelo, isso é muito

significativo para compreendermos como se dá a constituição do valor da memória, recurso bastante utilizado na narrativa. Na mesma cena ainda, apesar de não ter nenhum balão com indicativo de fala de insatisfação, podemos perceber isso pela sua expressão facial diante do espelho, a articulação da posição da sua boca, demarcando as linhas de expressões e o movimento de suas sobrancelhas com que notemos isso, seria por meio da estrutura das imagens com o escrito que nos dão pistas de significação.

Já ao contrário, o personagem Ulisses tem uma recepção do envelhecimento bem diferente, não levado a questões estéticas do corpo, mas a ocupação de seu tempo, a valorização das ações ou do mantimento da mente em estado de trabalho, sem estagnar. A recursividade da percepção corporal com Ulisses é de cunho prematuro, no sentido de antecipação da aposentadoria, o tornando assim um “obsoleto”, sendo que para ele isso ainda não estava na hora. O sentimento para ele nesse momento é de obsolescência programada, algo que já estava predisposto, porém sendo algo que ele não teria nenhuma ação de retorno sobre isso, somente a aceitação não passiva.

Nesse ponto, cabe aqui ressaltar o nível autônomo que o quadrinho chegou para essa produção de sentido, mesclando as imagens e o texto presente nos enquadramentos. Quando pensamos em autonomia, pensamos em possibilidades de criação, e essa possibilidade é concretizada na medida em que a HQ vai se efetivando na leitura e nas inferências. De acordo com Paulo Ramos:

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens. (RAMOS, 2009, p. 17)

Quando a autonomia do texto é reconhecida pelas interpretações que o envolvem, a efetivação das inferências no texto é cada vez mais apreendida pelos seus leitores, tendo como base uma construção significativa e planejada pelo autor e ilustrador. As HQ ‘s, diferentemente do cinema, possuem sua complexidade a partir das diversas maneiras de leituras, tanto do aspecto cromático, quanto do que está exposto graficamente. Em momentos na narrativa, o fator do corpo é tratado de forma irônica pelos dois, mas com o cerne do envelhecimento como algo negativo sempre presente.

Um fator importante a se abordar aqui é que quando o autor toca a linguagem e faz a mescla do visual com o escrito, a ambientação/o espaço é incorporado ao sentimento, vejamos um exemplo a seguir:

**Figura3.**



**Fonte:** HQ A obsolescência programada dos nossos sentimentos.

Figura 4.

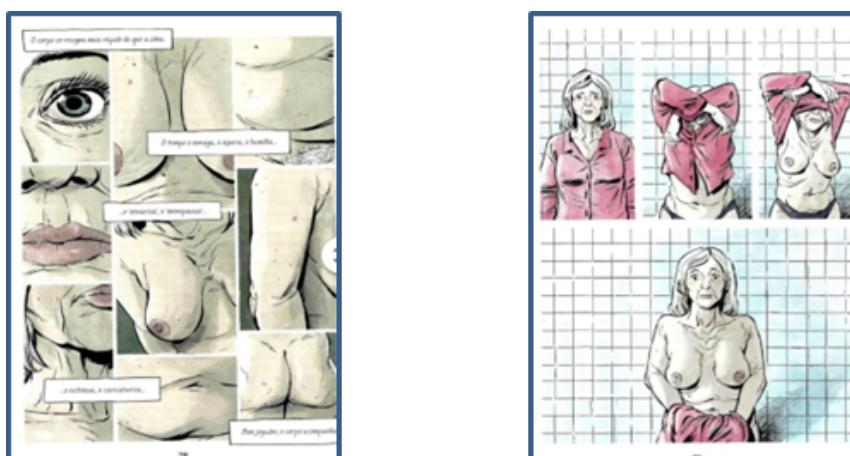


Fonte: HQ A obsolescência programada dos nossos sentimentos.

Aqui temos um momento bem significativo para os dois signos da linguagem, o texto e a imagem, pois a realização dos dois se dá de forma estrutural delas. Sendo assim, podemos identificar que a cada cena ocorrerá uma disposição de cores em relação ao sentimento, ou ao ato narrativo que estará em sequência. Observemos que na figura 3, a cena se passava dentro da casa de Ulisses, dentro de algo fechado onde a ambientação está incorporada pela cor azul, dando uma atmosfera noturna, e com quadrinhos com tons avermelhados, que representam os recortes da televisão, e logo após na figura 4, temos um espaço diferente, mas que o tom do pensamento é presente, sendo a tonalidade do verde representando o exterior, algo de tranquilidade, e também a forma como as sombras são postas, dando a ideia de um dia ensolarado. Esse recurso utilizado faz com que o espaço interaja com os diálogos e ações.

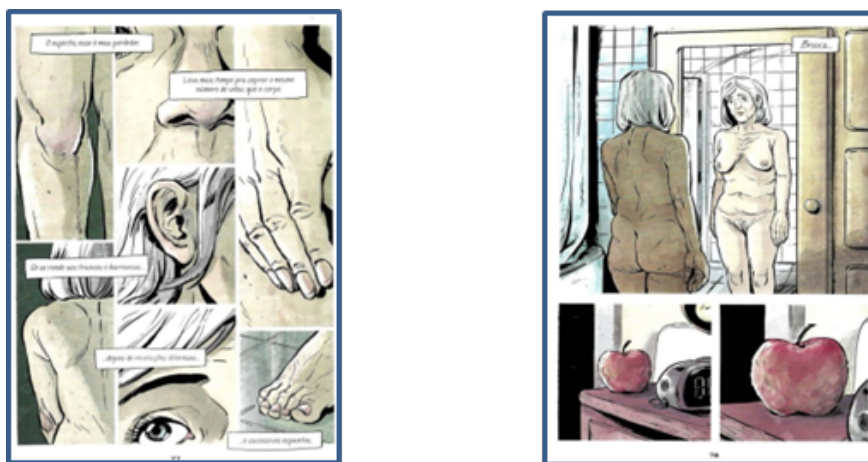
Um diálogo bastante recorrente na narrativa da HQ como um todo, é o discurso negativo em relação ao corpo e a estética do mesmo, ao enrugamento e a flacidez da pele. Em vários momentos, temos momentos e percepções corporais que fazem o leitor compreender e sentir a densidade do discurso presente na cena do quadrinho, um deles é o momento em que Mediterrânea, logo após saber que Ulisses achou a revista em que ela posara como modelo, se põem a refletir diante do espelho sobre o processo de envelhecimento, comparando o envelhecimento da alma e do corpo.

Figura 5 e 6.



Fonte: HQ A obsolescência programada dos nossos sentimentos.

Figura 7 e 8.



Fonte: HQ A obsolescência programada dos nossos sentimentos.

Esses recortes das cenas dos quadrinhos, de um ponto de vista semântico possui uma gama de sentidos diversos e múltiplos, um deles sendo a linguagem sendo usada de forma comparativa, que possui um lado poético, em que a comparação do corpo com a alma, um aceita e se entrega às mudanças físicas, enquanto o outro não aceita a condição imposta. Na figura 5, a expressão facial de Mediterrânea, junto com a exposição de seu corpo, traz a sensibilização da realidade expressa graficamente, nos quadrinhos é apresentado cada detalhe minucioso do seu corpo, cada linha, cada curva, cada expressividade do todo revela marcas de sua existência.

Um último detalhe em comparação, observemos a figura 2 e 8, ambas são de uma reflexão de extremo detalhamento na construção do corpo da pessoa com mais de sessenta anos. Como ambas retomam o conceito da melancolia que sente a pessoa idoso ao se ver no espelho, a ver suas características físicas, produz um sentido que ao mesmo que nos expõe uma visão da realidade, transmite também a ideia da obsolescência, de se perceber a sua funcionalidade, o ser como algo útil perante a sociedade.

Ademais, quando pensamos em relacionamento ou a condição de amar, marginalizamos a pessoa com sessenta anos ou mais de vivenciar esse sentimento, como se ao chegar nessa idade, os hormônios que favorecem o amor estagnam ou se deterioram ao ponto de não sentir mais atração física ou afetiva.

Mesmo sendo comprovado que o relacionamento e a sexualidade na terceira idade é algo positivo à saúde dos idosos, os mesmos ainda estão associados à ideia de que sua vida amorosa teria morrido, e que o romance e as necessidades sexuais não pertencem mais a eles (Määttä, 2011). Pode-se atribuir essas ideias ao preconceito que a sociedade em geral tem, no que se refere a vida amorosa/sexual ativa na velhice. Inclusive, quando um idoso ou idosa é visto(a) paquerando ou trocando gestos de carinho, a atitude é tida como algo estranho ou, até mesmo, repugnante e doentia (Baptista & Roldão, 2016). Dessa forma, faz-se necessário compreender como os relacionamentos amorosos repercutem na qualidade de vida desse público. (PIRES, ESPEZIN, RITZMANN, ALVES, 2022, P. 985)

Segundo a afirmação das autoras acima, podemos concluir que a questão estética, no tocante a necessidade sexual com pessoas de sessenta anos ou mais, não está atrelado à flacidez da pele, mas a questões de afetividade e do sentir, pois é retirado por meio do preconceito. Esse sentimento é reprimido, porque a sociedade impõe um limite etário para o amor. Sendo assim, na narrativa da HQ, a aproximação da realidade de Ulisses e Mediterrânea é de forma extremamente tocante no sentido reflexivo de forma sensibilizada, sobre esse preconceito.

## Ulisses e Mediterrânea e as representações dos personagens através dos mecanismos da linguagem: a construção social por meio da estruturação do enredo.

Quando tocamos na percepção do corpo, da estética do envelhecimento, no tópico anterior, foi centralizado o modo como a velhice foi percebida pelos dois personagens Ulisses e, majoritariamente por Mediterrânea, mas neste tópico iremos fazer uma análise de como o enredo da narrativa, por meio da utilização dos mecanismos da linguagem, contribuíram para uma construção social da temática da HQ. Ademais, neste tópico discutiremos como podemos enxergar os dois personagens pela caracterização deles na narrativa, e como isso se dá linguisticamente no texto, seja de forma visual ou escrita.

Assim, podemos observar uma das cenas mais tensas e interessante no enredo da narrativa que, ao ver na manifestação da construção da representação dos dois personagens perante o conflito do envelhecimento, temos um dado bastante importante nas figuras seguintes, que seria a forma como é tratado a notícia da gravidez, e o estereótipo negativo por meio do filho de Ulisses, que podemos analisar nas figuras abaixo:

Figura 9 e 10.



Fonte: HQ A obsolescência programada dos nossos sentimentos.

Nestas duas cenas, temos o momento em que Ulisses e Mediterrânea descobrem que estão grávidos, em que o médico e filho, Julien, dá a notícia meio receoso, pois apesar da idade, ele vê outros fatores de risco para o andamento da gravidez. Um fato linguístico de se abordar aqui é nos balões que indicam a fala dos personagens, pois em um determinado momento da conversa, Juliane Ulisses começam a falar no tom alto, que é representado pelo negrito na escrita nos balões, esse recurso não só marca a alteração de tom da fala, mas em determinadas vezes marca o nível do discurso no texto. Nessa perspectiva, o contexto de aproximação da realidade, através dos discursos de possibilidades da gravidez depois dos cinquenta anos, nos dá um olhar para compreendermos a função do texto nas suas diversas funções sociais, essa sendo uma característica constante na Graphic Novel. De acordo com Eisner(1989, p. 91):

Essencialmente, as histórias em quadrinhos são uma forma de arte voltada para a emulação da experiência real. O escritor/artista em busca da realidade deve, portanto, estar constantemente preocupado com a perspectiva. Muitas vezes ele se vê obrigado a escolher entre o efeito de “design” ou de “impacto” da página e as necessidades da história.



Diante disso, a perspectiva da representação dos fatos da realidade, por meio do “design” dos quadrinhos, nos mostra que o aprofundamento da narrativa se dá por meio disso. Quando a junção dos fatos e a ideia do autor/ilustrador são transpostas ao papel, o quadrinho ganha sua essência e importância. No tocante à temática da narrativa em análise, a progressão do enredo se dá tanto pelo desenrolar da temática da velhice quanto pelo fato da gravidez na chamada “terceira idade”. Um enredo como o da *Obsolescência programada dos nossos sentimentos* nos ajuda a compreender o impacto que as relações interpessoais tem na vida do ser humano, seja ele adolescente, adulto ou idoso, pois a HQ nos dá a ideia de normalidade perante as situações ocorridas nela. Por último, uma cena que podemos analisar com uma carga e impacto semântico e linguístico bastante reflexiva:

Figura 11 e 12.



Fonte: HQ A obsolescência programada dos nossos sentimentos.

Neste momento, temos um encontro de linguagens entre a metáfora e a imagem, em que no momento que o diálogo vai fluindo, o processo de integração das duas artes vai interagindo com o espaço e compondo a cena artística do quadrinho. Uma particularidade desse momento é a sua desconexão com a ordem sequencial dos quadrinhos anteriores, pois quebra há um rompimento na narrativa, um momento de fuga, pois se reflete na forma como a metáfora está sendo exposta. Na cena apresentada, os dois personagens começam dispostos em um espaço não identificado, a cor predominantemente nos seis primeiros quadrinhos é preto, que, na HQ, transmite a ideia do vácuo, do pensamento, da abstração, e logo após o cenário vai se construindo por meio que o diálogo vai se construindo também, esse recursividade nos permite reconhecer quando o autor, de forma estilística, usa desse meio para introduzir ou pausar uma determinada constância na narrativa para fazer uma reflexão ou alçar algum pensamento.

Do ponto de vista da semântica desses quadrinhos, ao refletir no que a HQ de forma geral ficcionaliza ou representa, podemos considerar esse momento como um dos mais importantes para se compreender o sentido geral. Numa interpretação inicial, podemos sugerir o olhar para o todo, na análise do peixe e do oceano, que seria no tocante a perceber o que está em volta e o todo do mundo, seria a possibilidade de buscar sentido na vida além do que é óbvio, e não somente uma parte. Essa reflexão, na narrativa, compreende o olhar para a velhice como uma parte de um todo, de uma vida inteira, e não somente em função de determinado momento histórico do personagem. Diante disso, podemos observar em Cagnin(1975, p. 140):

A literatura é um sistema representativo e se utiliza exclusivamente de signos linguísticos para compor uma obra, montar uma mensagem ou representar um ser real ou fictício. Ela se utiliza

de um só sistema sógnico, é homogênea. O mesmo não se dá com as HQ. Na maioria dos casos, ocorre a junção dos dois sistemas, o icônico e o linguístico~ em que nem sempre há uma fusão com igualdade de funções, mas a predominância de um sobre o outro, tornando-se, em alguns casos, o elemento subordinado mero complemento, às vezes redundante, como foi visto anteriormente.

Aqui, Cagnin compreende esse tipo de literatura como um sistema sógnico, uma junção de sistemas de significância, tendo como predominância um signo ou outro, mas sempre se unindo para a compreensão do todo significativo na narrativa.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÕES PARCIAIS OU FINAIS**

A partir das análises feitas aqui, e considerando a busca pela compreensão do envelhecimento na narrativa citada, este artigo buscou alçar um entendimento sobre a percepção do corpo na velhice e as diferentes formas que ela se expõe na HQ *A obsolescência programada dos nossos sentimentos*, tendo como ponto de partida os mecanismos da linguagem, como a escrita e a visual, que contribuíram para a significação do contexto inserido na narrativa.

Compreender o todo do texto, não só seu aspecto imagético ou escrito, ou na predominância de um, mas compreender o seu modo e contexto de produção, levando em consideração o texto, mas especificamente aqui a História em Quadrinhos, como uma construção social, em que a sua polarização e entendimento nos ajuda a ter uma representação da realidade, ou a representação gráfica da realidade dos fatos, ou temas fraturantes como a gravidez depois dos cinquenta, o amor na “terceira idade” - o que de fato esse não muda em relação a “primeira e segunda idade” -, a estereotipação da “utilidade” dos idosos numa sociedade etc. A contribuição deste artigo buscou não só um entendimento do que se tratava a narrativa, mas como seus aspectos linguísticos auxiliam na análise do que os autores pretendem expor.

## REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Rosália Bianca Oliveira; ALVES, Larissa Reis; FERREIRA, Nathália de Figueiredo; LIMA, Edgley Duarte de. *As escritas do amor na velhice: uma revisão sistemática*. Anais VI CIEH. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/53171>>. Acesso em: 31 de maio de 2023.
- BAPTISTA, Patrícia Cury Dias; ROLDÃO, Flávia Diniz. *Significações e sentidos de amor na terceira idade: a perspectiva de idosas da FAE sênior*. Caderno PAIC, 2016. Disponível em: <<https://cadernopaic.fae.edu/cadernopaic/article/view/234>>. Acesso em: 24 de jun. de 2023.
- CAGNIN, Antônio Luís. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975. (Ensaio, 10).
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução: Luís Carlos Borges - São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- PIRES, Bruna; ESPEZIN, Isabela; RITZMANN, Júlia; ALVES, Júlia Sievert. *Relacionamentos interpessoais na terceira idade: uma análise comportamental a partir da série Modern Love*. Revista de Pesquisa e Prática em Psicologia (UFSC), 2022.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.
- SILVA, Nadilson M. da. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. *INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação*. Campo Grande/MS – setembro, 2001.
- VIANA, Nildo. *Histórias em Quadrinhos e métodos de análise (Dossiê História em Quadrinhos: Criação, Estudos da Linguagem e usos na Educação)*. Revista Temporis [Ação] (Periódico acadêmico de História, Letras e Educação da Universidade Estadual de Goiás). Cidade de Goiás; Anápolis. V. 16, n. 02, p. 41-60 de 469, número especial., 2016. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/temporisacao/issue/archive>>. Acesso em: 8 de jun. de 2023.
- ZIDROU; JONGH, Aimée de. *A obsolescência programada dos nossos sentimentos*. Tradução por Fernando Paz. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2022.



# HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA EXPRESSÃO CONTEMPORÂNEA DO CLÁSSICO

## “ROMEU E JULIETA”

Renata Meury Rodrigues Ferreira<sup>1</sup>

**Orientadora:** Silvana Kelly Gomes de Oliveira<sup>2</sup>

**RESUMO:** A relação entre as histórias em quadrinhos, enquanto gênero literário contemporâneo, e a literatura clássica universal vem sendo objeto de estudo de vários autores. Neste sentido, o presente trabalho tem por finalidade promover uma leitura analítica da obra *Romeu e Julieta*, do autor William Shakespeare, na versão em quadrinhos, adaptação feita por Marcela Godoy e Roberta Pares (2011), buscando apresentar esta versão como um meio para que os estudantes possam conhecer e se apropriar da obra clássica de Shakespeare no âmbito da sala de aula. Do ponto vista teórico-metodológico, recorreremos à análise bibliográfica, qualitativa e exploratória, dialogando com inúmeros autores que têm se dedicado ao enfoque da temática em pauta, a exemplo de Godoy e Pares (2011), Gomes (2021) e Sousa e Vieira (2022), dentre outros autores. Pelo presente estudo, será possível verificar as características específicas do gênero HQ, bem como perceber a linguagem inerente a esse gênero literário contemporâneo e, de modo particular, suas contribuições para as práticas de ensino e estudos contemporâneos dos gêneros literários.

**Palavras-chave:** Literatura; Romeu e Julieta; Gêneros Contemporâneos; HQ; Ensino.

---

1 Graduada em Pedagogia (SJT). Graduanda em Letras Espanhol (UEPB) E-mail: [renata.rodrigues@aluno.uepb.edu.br](mailto:renata.rodrigues@aluno.uepb.edu.br)

2 Doutora em Literatura e Interculturalidade (PPGLI/UEPB). Professora da Universidade Federal da Paraíba (UEPB). E-mail: [silvana.gomes@academico.ufpb.br](mailto:silvana.gomes@academico.ufpb.br)

## INTRODUÇÃO

Histórias em quadrinhos são narrativas gráficas que, por sua vez, mesclam imagens e palavras através de uma linguagem autêntica, apresentando essas narrativas sempre de forma sequencial, versátil e dinâmica. Enquanto gênero literário, as histórias em quadrinhos têm relação direta com a literatura clássica, uma vez que ela promove uma interpretação ou até mesmo uma recriação de obras universais.

Neste sentido, o presente trabalho tem por finalidade promover uma leitura analítica da obra *Romeu e Julieta*, do autor William Shakespeare, na versão em quadrinhos, adaptação feita por Marcela Godoy e Roberta Pares (2011). De modo complementar, o intuito deste trabalho é apresentar esta versão não apenas como um estudo literário e linguístico, mas também como um meio para que estudantes possam conhecer e se apropriar da obra clássica de Shakespeare no âmbito da sala de aula.

Em relação à questão teórico-metodológica, recorreremos à análise bibliográfica, qualitativa e exploratória, dialogando com inúmeros autores que vêm se dedicando ao estudo da temática em pauta, a exemplo de Oliveira (2018), Gomes (2021) e Sousa e Vieira (2022), dentre outros tantos autores. Desta forma, procura-se empreender uma revisão bibliográfica, trazendo algumas contribuições de estudiosos e pesquisadores no sentido de refletir sobre a relação existente entre histórias em quadrinhos e a literatura.

Em relação à estrutura, o presente trabalho está organizado em cinco tópicos principais; além desta introdução, conta com os seguintes itens: metodologia; fundamentação teórica; análise de resultados e considerações finais. Na parte da metodologia, procura-se descrever de forma detalhada as etapas utilizadas para a confecção deste artigo, desde a etapa da pesquisa até a escrita. Na fundamentação teórica, por sua vez, busca-se trazer alguns conceitos relacionados ao gênero literário das histórias em quadrinhos, enfocando ainda sua relação com a literatura universal.

No tópico intitulado como “Análise de resultados”, pretende-se apresentar primeiramente as características, vantagens e importância das histórias em quadrinhos para o campo da educação. Nesta perspectiva, procura-se trazer algumas sugestões metodológicas para a utilização das HQs no universo da sala de aula, a fim de que os estudantes possam tomar conhecimento de obras clássicas, como *Romeu e Julieta*.

Já no último tópico, isto é, nas considerações finais, temos o intuito não de encerrar a discussão sobre a temática abordada neste trabalho, visto que este estudo foca apenas na relação entre as histórias em quadrinhos e a literatura clássica, mas de abrir para outras questões que podem ser analisadas em trabalhos futuros. Sendo assim, procura-se apenas apresentar os resultados mais significativos da pesquisa empreendida.

## METODOLOGIA

No que se refere à questão metodológica, o presente trabalho constitui uma pesquisa bibliográfica, também qualitativa e exploratória. Neste sentido, busca-se empreender uma revisão bibliográfica, trazendo algumas contribuições de estudiosos e pesquisadores no sentido de refletir sobre a relação existente entre histórias em quadrinhos e a Literatura Clássica. Em relação à pesquisa bibliográfica, é preciso levar em consideração que este tipo de investigação

é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou

de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (Andrade, 2010, p. 25).

Em relação à confecção deste artigo, levou-se em consideração as seguintes etapas: pesquisa e identificação de materiais bibliográficos, leitura e elaboração de resumos e fichamentos e, por último e tão importante quanto os dois aspectos anteriores, a análise e discussão dos resultados. No que diz respeito à pesquisa de materiais, buscou-se optar por resenhas, artigos e outras produções acadêmicas que discutem sobre o gênero literário história em quadrinho e a questão da literatura.

Nesta perspectiva, após a identificação e separação dos materiais empreendeu-se a leitura deles, elaborando resumos e fichamentos, buscando, com isso, acessar as informações e os conceitos que estão sendo trabalhados nesse estudo. Num segundo momento, foi feita a análise e, por conseguinte, a discussão dos resultados, em que foram apresentados os principais pontos analisados ao longo desse trabalho acadêmico.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com o dicionário de Aurélio Buarque de Holanda (1999, p. 416), a palavra “clássico” vem do latim *classicus*, e diz-se da “obra ou autor que, pela originalidade, pureza de língua e forma perfeita, se tornou modelo digno de imitação”. Neste sentido, a literatura clássica é um termo utilizado para fazer alusão ao conjunto de obras e produções literárias tidas como fundamentais e de grande importância para a sociedade, dentro dos diversos períodos históricos e diferentes culturas. Ademais, a importância da literatura clássica na atualidade se dá por pelo menos três razões: a sua relevância artística, a diversidade temática e as características estilísticas, que fazem ela pendurar e se manter ao longo do tempo.

Data toda essa importância da literatura clássica, inúmeras obras como *Dom Quixote* (1605), de Miguel de Cervantes, *Orgulho e Preconceito* (1813) Jane Austen, *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, e ainda mais a obra *Romeu e Julieta* (1592) de William Shakespeare continuam muito presentes dentro da literatura moderna, graças principalmente aos novos gêneros literários que acabam fazendo uma releitura e trazendo uma nova interpretação para essas obras, como é o caso das histórias em quadrinhos

Como dito na parte introdutória deste trabalho, as histórias em quadrinhos representam um tipo de narrativa gráfica, que combinam imagens e palavras por meio de uma linguagem mista, apresentando essas narrativas sempre de forma sequencial, versátil e dinâmica. Em relação às características mais importantes e às peculiaridades deste gênero literário, observa-se que

Tratando-se de uma das mais ricas e produtivas formas de expressar diversas temáticas, as histórias em quadrinhos utilizam a linguagem verbal e a não verbal pela associação da linguagem explícita e elíptica, imagética, uma grande variedade semiótica proporcionando também uma grande variedade semântica e isto obriga o leitor a estar atento ao que lê, uma vez que, o sentido de uma determinada palavra vai depender do contexto em que está inserida bem como as palavras que a antecedem e a sucedem e que serão determinantes para a atribuição de sentidos (Passos; Vieira, 2014, p. 4).

Analisando o trecho reproduzido acima, percebe-se o quanto as histórias em quadrinhos constituem um gênero literário bastante diverso e dinâmico, dadas as suas características relacionadas com a linguagem verbal e não verbal, que contribuem para a criação de sentidos e significados na narrativa. Essas e outras características presentes nas HQs ajudam na releitura de obras clássicas no contexto moderno, adaptando

e adequando tais obras para um novo público, notadamente o público infanto-juvenil.

No que se refere à relação entre as histórias em quadrinhos e a literatura, percebemos que o gênero literário HQ fornece sempre uma releitura, trazendo uma reinterpretação de obras da literatura clássica, adaptando tais obras aos novos contextos da sociedade moderna. Por suas características dinâmicas e por se tratar de uma narrativa gráfica, com uma linguagem própria, as histórias em quadrinhos acabam desempenhando um importante papel na atualização da linguagem utilizada pelos autores no contexto em que as obras foram produzidas, facilitando a compreensão por parte do leitor. Nesse sentido, percebe-se que

“História em quadrinhos” é expressão que sintetiza aspectos visuais e narrativos e aponta a especificidade dessa expressão cultural. A visualidade dos quadrinhos é bem reconhecida, ao passo em que sua relação com a narrativa literária começa a ser cada vez mais estudada. Tal interação não é de toda inédita, vide uma longa história de adaptações de obras literárias para a linguagem dos quadrinhos, presente até hoje no mercado editorial (Gomes, 2016, p. 7).

Como é possível perceber no trecho anterior, há uma nítida interação e intertextualidade entre as histórias em quadrinhos e a literatura de modo geral, o que vem sendo cada vez mais estudado por diversos autores que se dedicam à investigação do tema, a exemplo de Godoy e Pares (2011) e Giannella e Souza (2016). Em razão disto, são cada vez mais comuns as adaptações de obras literárias tidas como clássicas para a linguagem dos quadrinhos.

De acordo com Melo (2024), as histórias em quadrinhos constituem uma importante manifestação artística surgida em consequência da ascensão da cultura de massas e também da efetivação da indústria cultural. Conforme o autor, as HQs foram vistas desde o início como um meio de entretenimento e não exatamente como uma arte, caracterizando-se pelo fácil consumo, pela presença da linguagem visual e pela primazia do texto verbal em detrimento da imagem, sendo, portanto, menos complexa do que a leitura do código verbal, constituindo, por esta via, o que o autor chama de arte leve.

Além disso, segundo Oliveira (2022), é válido ressaltar que palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; além de existir um alto nível de informação nos quadrinhos e as possibilidades de comunicação serem enriquecidas pela familiaridade com as HQ. Os quadrinhos, segundo o autor, auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura, enriquecendo o vocabulário dos estudantes; devido ao caráter elíptico da linguagem quadrinhística, obrigam o leitor a pensar e imaginar; têm caráter globalizador; podendo ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema (Oliveira, 2022).

Partindo destas considerações no que diz respeito à relação entre o gênero literário histórias em quadrinhos e literatura, no tópico a seguir, procura-se exemplificar esta mesma relação por meio do estudo da obra *Romeu e Julieta*, do escritor e dramaturgo inglês, William Shakespeare, na versão em quadrinhos. A versão analisada neste trabalho é uma adaptação feita pelas autoras Marcela Godoy e Roberta Pares, publicada no ano de 2011. A escolha da obra *Romeu e Julieta* para esta análise se justifica em razão de que

Os clássicos são aqueles livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas das leituras que precederam a nossa e atrás de si os traços que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram (ou mais simplesmente na linguagem ou nos costumes. As peças de Shakespeare podem ser vistas assim. São tantas adaptações diferentes de suas peças, e cada uma dessas adaptações adiciona um aspecto cultural contemporâneo para tais histórias, que apesar de serem antigas contêm um elemento imutável: as emoções humanas (Paz, 2021, p.13).

Como dito no início deste texto, com esta análise busca-se não apenas perceber como a obra *Romeu e Julieta* foi adaptada para a linguagem dos quadrinhos, como também apresentar esta versão como um meio para que os estudantes possam conhecer e se apropriar da obra de Shakespeare no âmbito da sala de aula, sobretudo por considerar que os estudantes querem ler os quadrinhos.

## DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA/ANÁLISE DE DADOS

Nesta análise da obra *Romeu e Julieta*, de Willian Shakespeare, a partir da versão adaptada para os quadrinhos, de autoria de Marcela Godoy e Roberta Pares, procura-se levar em consideração quatro aspectos principais, sendo eles estilo e estrutura dos quadrinhos, linguagem utilizada, leitura dinâmica e interativa e releitura e interpretação da obra clássica. A seguir busca-se analisar cada um destes aspectos.

### Estilo e estrutura dos quadrinhos (sequencial e versátil)

Uma primeira característica marcante nesta versão adaptada de *Romeu e Julieta* para os quadrinhos, aliás, comum a todas as HQs, é o estilo e a estrutura deste gênero literário, ou seja, seu aspecto sequencial e versátil, isto porque as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas que contam uma história justamente através de quadrinhos colocados justapostos e em ordem cronológica dos fatos. Essas características podem ser observadas ao longo da história adaptada para a linguagem dos quadrinhos, como no fragmento apresentado a seguir:

**Figura 1:** Fragmento retirado da página 5 do livro do livro “Coleção Shakespeare em Quadrinhos.



**Fonte:** Acervo da autora.

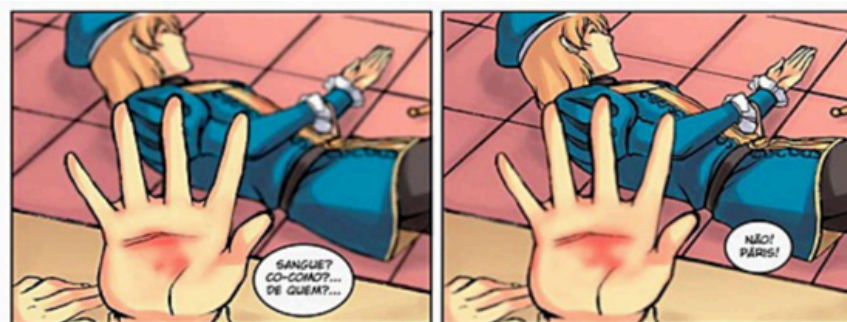
A partir da análise do fragmento acima, podemos observar que a narrativa ocorre de forma progressiva, tanto em relação à fala dos personagens, como também em relação aos próprios movimentos e ações por eles realizadas. Neste sentido, é possível observar que no primeiro quadrinho há uma discussão que vai se ampliando até o momento que os personagens sacam suas espadas e vão para um confronto direto, o que é acompanhado pela própria fala, que vai ganhando um tom mais agressivo conforme o transcorrer dos quadrinhos.

## Linguagem utilizada (verbal e não verbal)

Um segundo aspecto muito característico e marcante do gênero literário história em quadrinhos é o tipo de linguagem empregado, ou seja, a linguagem mista, que mescla a linguagem verbal, representada pelas falas dos personagens e pela linguagem não verbal, que está representada pelas imagens e representações gráficas, de modo que “a união indissociável e simultânea de palavras e imagens constitui um sistema narrativo em que os dois códigos, quase sempre de forma sincrética, são responsáveis pela mensagem” (Vergueiro, 2004 *apud* Giannella; Souza, 2013, p. 4).

De acordo com o pensamento dos autores supracitados, a linguagem visual juntamente com a linguagem verbal presente nos quadrinhos constrói narrativas tanto ficcionais, como também reais por meio de uma sequencialidade e sucessão de fatos narrados, como se pode verificar no fragmento a seguir:

**Figura 2:** Fragmento retirado da página 59 do livro do livro “Coleção Shakespeare em Quadrinhos.



Fonte: Acervo da autora.

Nos dois quadrinhos expostos acima, podemos verificar a linguagem verbal, presente na fala dos personagens contida nos dois balões, e a linguagem visual, também chamada de não verbal, representada pelo próprio cenário, pelo personagem caído ao chão e pelo detalhe da mancha na palma das mãos, mostrada em primeiro plano. Desta forma, juntas, a linguagem visual e verbal contribuem para uma compreensão mais ampla da narrativa da obra clássica retratada nos quadrinhos.

## Leitura e dinâmica e interativa

Dados os aspectos citados anteriormente, isto é, a estrutura e o estilo sequencial e versátil dos quadrinhos, bem como a mescla da linguagem visual e verbal, este gênero literário contribui para uma leitura dinâmica e interativa, em que o leitor consegue fazer uma maior imersão na obra *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare, apropriando-se dessa forma da literatura clássica. A imagem a seguir representa bem este aspecto.

**Figura 3:** Fragmento retirado da página 20 do livro do livro “Coleção Shakespeare em Quadrinhos.



Fonte: Acervo da autora.



É fato que os quadrinhos com suas características já apresentadas anteriormente representam um gênero literário que permite uma leitura bastante agradável e de fácil compreensão, fazendo com que esse tipo de leitura seja extremamente prazeroso, dinâmico e interativo. Um aspecto que exemplifica bem esta característica é a fala da personagem Julieta, nos quadrinhos acima, quando ela comenta: “Você beija como nos livros...”. Este comentário feito pela personagem promove uma certa aproximação como o leitor, tornando a leitura ainda mais interativa.

### Releitura e reinterpretação da obra clássica

Um quarto e último aspecto levado em consideração nesta análise da versão da obra *Romeu e Julieta* para a linguagem dos quadrinhos, é a releitura feita pelas autoras Marcela Godoy e Roberta Pares, configurando não apenas uma adaptação da obra, como também uma reinterpretação, já que as autoras acrescentam novos elementos que atualizam a literatura clássica para o contexto atual, como é possível perceber na representação dos personagens e na própria linguagem utilizada nos quadrinhos.

**Figura 4:** Fragmento retirado da página 47 do livro do livro “Coleção Shakespeare em Quadrinhos.



Fonte: Acervo da autora

Analiando os dois trechos acima, podemos perceber dois detalhes que apontam para uma releitura da obra de Shakespeare. O primeiro deles é a representação dos personagens Romeu e Julieta em cenas mais íntimas, sobretudo sendo representados no quarto e na cama. O outro aspecto é a representação dos personagens com roupas de dormir e/ou até mesmo sem partes das vestimentas, como no caso do personagem Romeu, representado sem camisa, e os dois deitados apenas cobertos com os lençóis.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das informações apresentadas e das discussões empreendidas ao longo deste trabalho, percebe-se de modo muito nítido a relação entre o gênero literário histórias em quadrinhos e a literatura, sendo as HQs um importante instrumento para a releitura, adaptação e até mesmo para novas interpretações de obras clássicas, como no caso da versão da obra *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare, adaptada para os quadrinhos pelas autoras Marcela Godoy e Roberta Pares, no ano de 2011.

Conforme a análise da obra, foi possível observar que as características presentes nas histórias em quadrinhos de um modo geral, sobretudo seu estilo sequencial e versátil, bem como a combinação

de duas linguagens, uma visual e a outra verbal, contribuem para uma leitura mais dinâmica e interativa, proporcionando ao leitor uma maior imersão em obras clássicas, como *Romeu e Julieta*, sendo igualmente possível se apropriar da literatura clássica universal, adaptando-a aos novos contextos e também aos novos leitores.

Com base nestas observações, a versão adaptada das autoras Marcela Godoy e Roberta Pares é bem indicada para o universo da sala de aula, uma vez que por intermédio dela, os professores, em especial os de Língua Portuguesa, têm a possibilidade de trabalhar a literatura clássica através de uma linguagem simplificada, mais agradável e prazerosa e de fácil compreensão para os estudantes. Sendo assim, é inegável a importância das HQs não somente para a literatura, como também para a própria educação, proporcionando um ensino mais inovador e multidisciplinar.



## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Maria Margarida de. *Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação*. São Paulo, SP: Atlas, 2010.
- FERREIRA, Aurélio. Buarque de Holanda. *Novo Aurélio século XXI: o dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.
- GODOY, Marcela; PARES, Roberta. *Romeu e Julieta* – Coleção Shakespeare em quadrinhos. Editora Nemo: São Paulo, 2011. 65 páginas.
- GIANNELLA, Júlia Rabetti; SOUZA, Sandra Maria Ribeiro de. *A linguagem dos quadrinhos na infografia jornalística* – Jornadas internacionais de Histórias em quadrinhos. Escola de Comunicações e Artes: São Paulo, 2013.
- GOMES, Ivan Lima; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. *Relações entre literatura e quadrinhos no Brasil: estudos de caso*. Editora Organon: Porto Alegre. 2016.
- MELO, Bruno Santos. *Protagonismo constelar em Guerra civil: história, linguagem e multiplicidade nas HQ's da Marvel*. 2024. 218 f. Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2024.
- OLIVEIRA, Caio Augusto Guimarães de. *Como usar as histórias em quadrinho na sala de aula*. 9ª Arte. Vol. 10. São Paulo: 2022.
- PASSOS, Livia Almeida; VIEIRAI, Mauricéia Silva de Paula. *A contribuição do gênero história em quadrinhos para o desenvolvimento da leitura*. Disponível em: <<https://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/11/1690.pdf>. > Acesso em 23 de dezembro de 2024.
- PAZ, Joana Sudbrach. *“Quem sabe o príncipe virou um chato”*: relacionamentos problemáticos em Romeu e Julieta e a Megera Domada. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/30157/1/relacionamentosproblematicosromeujulieta.pdf>. Curitiba: 2021. pp. 01-52.
- VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

# DOS QUADRINHOS PARA AS TELONAS: UMA ANÁLISE COMPARATIVA DOS PERSONAGENS THOR E GORR A PARTIR DAS OBRAS *THOR: LOVE AND THUNDER* E *THOR O DEUS DO TROVÃO*

Kevyn Daniel Praxedes de Melo<sup>1</sup>

Márcia Tavares<sup>2</sup>

**RESUMO:** Os quadrinhos de super-heróis têm se tornado mais populares e um dos fatores é o constante surgimento de adaptações cinematográficas. Logo, é possível refletir nas diferenças entre as linguagens destes meios de produção. Por esta ótica, o presente trabalho tem como objetivo analisar comparativamente duas cenas dos personagens Gorr e Thor, nas produções *Thor: Love and Thunder* (2022) dirigido por Taika Waititi e *Thor: o deus do trovão* (2015, cap, 1-10) escrito por Jason Aaron e ilustrada por Esad Ribic. Temos como objetivos específicos a) Identificar os elementos similares e divergentes dentro de cada cena delimitada; b) apontar as reverberações de tais distinções na construção narrativa das obras e na recepção do leitor e c) analisar e relacionar, brevemente, nossos apontamentos com a cultura mercadológica presente na indústria cinematográfica. A partir disso, para o estudo das adaptações de HQ para o cinema, nos pautamos nas pesquisas de Hutcheon (2011). Para fundamentar a discussão acerca do gênero HQ e a análise empregada recorremos a Ramos (2009) e McCloud (1995). No que diz respeito à relação entre a adaptação e o mercado cinematográfico, nos ancoramos em Santos (2024) e a cerca da recepção do leitor recorremos à Zilberman (2015). Por fim, a partir de uma análise prévia, foi possível inferir que os elementos constituintes das cenas do longa em questão, em comparação com a HQ, revelam um posicionamento da indústria cinematográfica baseada em diversas perspectivas, como: O lucro, o alcance, diferença de faixa etária e etc. Além disso, é evidente que a diferença entre as linguagens empregadas é determinante para manter ou não aspectos presentes na obra adaptada. Desse modo, a partir da análise empregada, conclui-se que, naturalmente, a produção em película se mostra como uma releitura a partir de uma nova linguagem (cinematográfica) e não uma cópia.

**Palavras-chave:** Thor; Gorr; adaptação; cinema; história em quadrinhos.

---

1 Graduando em Licenciatura - Letras pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: [kevyn.daniel@estudante.ufcg.edu.br](mailto:kevyn.daniel@estudante.ufcg.edu.br).

2 Doutora em Letras - Literatura Brasileira. Docente da Unidade Acadêmica de Letras e do Programa de pós-graduação em Linguagem e Ensino. E-mail: [tavares.ufcg@gmail.com](mailto:tavares.ufcg@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

Adaptações cinematográficas relacionadas aos acontecimentos históricos, livros e jogos de *videogame* se tornaram um tipo de produção fílmica difundida dentro da cultura pop nas últimas décadas. No meio dessa popularização, histórias de super-heróis nativas dos quadrinhos também têm sido retextualizadas.

Nesse ínterim, a DC Comics protagonizou o desenvolvimento inicial desse gênero nos cinemas. *Batman* (1989) estrelado por Michael Keaton e *Superman - O filme* (1978) interpretado por Christopher Reeve foram marcos históricos no cinema tendo em vista a modernização em diversos aspectos com relação às tentativas anteriores de criar filmes relevantes baseados em super-heróis.

Contudo, é a partir dos anos 2000 que essa temática se populariza de forma massiva, com agora, a participação ativa da Marvel nesse seguimento. Em 2008, *Batman: O cavaleiro das Trevas* e *Homem de ferro* se tornaram divisores de águas ao serem aclamados tanto pelo público como pela crítica. Para tanto, a produção de Christopher Nolan foi indicada a oito categorias do Oscar, conquistando duas delas no ano seguinte.

Mais recentemente, a Marvel se tornou referência ao construir um universo cronológico e organizado conhecido como Universo cinematográfico da Marvel (UCM). Esse projeto inovou ao promover adaptações de sagas e arcos aclamados pelos leitores como *Guerra Civil* (2016) e *Vingadores: Guerra Infinita* (2018). Em 2019, a empresa alcançou um marco inédito para filmes do gênero através de *Vingadores: Ultimato*, consagrando-se a segunda maior bilheteria da história, consolidando de vez a relevância do gênero de super-heróis oriundos das histórias em quadrinhos.

Muito desse sucesso pode ser relacionado com a escolha da empresa de adaptar arcos e narrativas já construídas (*Guerra Civil*, *Era de Ultron*, *Guerra Infinita* e etc) que, por já serem prestigiadas, conquistam facilmente um público específico, os fãs, que por serem familiarizados com o produto inicial, nutrem expectativas de encontrar nas telas uma produção idêntica.

Dessa forma, muitos filmes são, costumeiramente alvo de críticas e insatisfação, já que dificilmente as adaptações replicam todos os aspectos como: Figurino, ambientação, personalidades, motivações, personagens e etc. Essa ausência de aproximação com o texto de saída se dá por diversos fatores, entre eles: Diferenças na linguagem utilizada para a produção fílmica com relação à linguagem da obra adaptada e decisões administrativas que visam o mercado.

Nesse cenário, dentro do MCU, o personagem Thor esteve presente em diversos filmes, os quais protagonizou: *Thor* (2011), *Thor: O mundo sombrio* (2013), *Thor: Ragnarok* (2017) e *Thor: Amor e Trovão* (2022). Logo, tendo em vista as diferenças no que tange à linguagem quadrinista e a cinematográfica em contraste com os questionamentos frequentemente levantados por fãs a respeito da similaridade das adaptações com relação às obras originais, a investigação aqui procedida apresenta o questionamento: “Quais são as reverberações das características contrastantes na construção das personagens e na recepção dos telespectadores?”.

Desse modo, trabalho tem por objetivo geral analisar comparativamente os personagens Gorr e Thor a partir de duas cenas dentro das narrativas do longa metragem *Thor: Amor e trovão* (2022) dirigido por Taika Waititi e da obra *Thor o Deus do trovão* (2015) escrito por Jason Aaron e ilustrado por Esad Ribic. Temos como objetivos específicos a) Identificar os elementos similares e divergentes dentro de cada cena delimitada; b) apontar as reverberações de tais distinções na construção narrativa das obras e na recepção do leitor e c) analisar e relacionar, brevemente, nossos apontamentos com a cultura mercadológica presente na indústria cinematográfica.

## METODOLOGIA

A presente investigação apresenta uma tipologia descritiva, uma vez que busca analisar a construção das linguagens empregadas no corpus delimitado, nesse sentido, Gil (2006) aponta que “As pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis.” (p.28), dessa forma, tendo como foco de análise personagens inseridos tanto numa história em quadrinho quanto em um filme, a pesquisa visa descrever tanto o fenômeno da linguagem textual, como também da imagética. Além disso, configura uma abordagem interpretativa e consequentemente qualitativa. Para Amorim (2011) a interpretação de um texto se dá a partir do “trabalho de unir os dados que analisamos, os quais depois de explicados em seu significado isolado, buscamos relacionar entre si, perquirindo um sentido entre um elemento e outro, visando a uma explicação do conjunto do texto” (p.73-74). A pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa, e nesse caso, “trabalha com o universo de significados, de motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (Minayo, 2002, p.21-22). Nessa perspectiva, a literatura se configura como um fenômeno subjetivo que pode ser em muitos níveis, interpretada, mas não quantificada.

Já no que diz respeito a sua natureza, a pesquisa se configura como bibliográfica, tendo em vista que, esta, é caracterizada por ser desenvolvida a partir de “material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.” (Gil, 2006, p. 50). Nesse sentido, a pesquisa bibliográfica se encaixa com nossa abordagem a partir do momento que estabelecemos um corpus já finalizado. Nessa perspectiva, com relação às etapas de análise, inicialmente foi selecionado um momento relevante para o contexto narrativo de ambas as obras analisadas, que é: A primeira batalha do vilão Gorr com o Thor. Totalizando dessa forma duas cenas a serem comparadas a partir das linguagens distintas presentes no corpus.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As histórias em quadrinhos são comumente interpretadas, a partir de um senso comum e superficial, como uma literatura infantilizada, em que, supostamente, a redução de textos e a presença de imagens seria mais, pejorativamente, convidativa para os leitores (especialmente crianças), em comparação com as leituras clássicas presentes no cânon. Nessa perspectiva, as histórias em quadrinhos são vistas como um gênero facilitador.

Contudo, a partir de um estudo aprofundado, é possível concebê-lo como complexo e multifacetado. Nesse sentido, Ramos (2009) aborda o conceito de hipergênero voltado para o contexto dos estudos acerca do quadrinho. O autor expõe que dentro da compreensão de “histórias em quadrinhos” há diversos gêneros incluídos (tirinha, charge, mangá, romance gráfico e etc), todos eles apresentando diversas características que combinam elementos da literatura, do cinema, das artes visuais, da pintura, da fotografia entre outros recursos.

Todos esses gêneros teriam em comum o uso da linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional [...] *Quadrinhos* seriam, então, um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades. (RAMOS, 2009, p.20).

Sendo assim, o quadrinho se mostra uma arte que, transcendendo as categorizações tradicionais, funde elementos narrativos e estéticos que o tornam um “hipergênero”, constituindo-se como uma expressão artística única e autônoma. Desse modo, a HQ compõe uma natureza multimodal que comporta aspectos narrativos e imagéticos, além de uma rica multiplicidade temática, tornando-a apta a diversas abordagens de análise, inclusive a comparativa.

Em sua obra *Uma teoria da adaptação*, Linda Hutcheon (2011) define a adaptação, primeiramente, como uma obra que anuncia de forma explícita sua relação com outra obra. Contudo, embora normalmente a “essência” da obra adaptada se mantenha, é necessário compreender que ela não será igual (Hutcheon 2011, p.23). Nesse sentido, ocorre uma retextualização, ou seja, uma modificação de linguagem, no caso desta pesquisa, da linguagem dos quadrinhos para a cinematográfica. Torna-se evidente então, que esse processo tem o objetivo de dizer algo que já foi dito, mas de forma diferente, utilizando de outros mecanismos e artifícios próprios de cada linguagem.

Contudo, como já antes mencionado, muitos fãs de história em quadrinhos, especialmente de arcos famosos, ao verem suas respectivas adaptações para o cinema, naturalmente as interpretam como inferiores, principalmente quando não atendem às suas expectativas, (Hutcheon, 2011, p.24). Para eles, essas obras apresentam nível de qualidade diretamente proporcional à semelhança com as originais, entretanto, produzir um filme idêntico a uma história construída em outra linguagem é impossível. Ademais, há movimentos e criações das linguagens dos quadrinhos que não poderiam ou não precisam ser levados para a linguagem do cinema. Por essa razão, é necessário compreender que a adaptação não é uma cópia.

A partir desse viés, Melo (2024) vai argumentar que a sociedade contemporânea é marcada por um senso apressado de reflexão e contemplação tornando-a imediatista e nesse contexto, a indústria que comercializa a arte, (como a indústria cinematográfica, por exemplo), tem o objetivo de alcançar o máximo de pessoas possível ao construir um produto mais “palatável” e dessa forma, mercadológico. Sendo assim “Essa indústria, pois, desvia a arte e a cultura de suas funções de conscientização e criticismo para uma função meramente mercadológica e capitalista.” (Melo, 2024, p.31). Logo, se faz necessário compreender como a indústria cinematográfica enxerga suas adaptações e a partir de qual escopo as escolhas são tomadas para o que prevalece igual à obra original ou não a despeito dos interesses do mercado cinematográfico.

## DESCRIÇÃO, REFLEXÕES E ANÁLISES

### Caracterização das personagens

A princípio, com relação a caracterização das personagens nas obras em questão, é possível analisar e realizar algumas inferências. Inicialmente, o Thor escrito por Jason é retratado a partir de uma perspectiva evidentemente séria e inflexível. A ilustração de Esad Ribic contém cores majoritariamente frias e com pouco contraste, resultando em tons escuros, o que traz uma sensação de suspense que combina perfeitamente com o teor narrativo da obra. Além disso, a respeito das características psicológicas do personagem, o herói é arrogante, indiscreto, como um típico deus viking, à medida que também é inteligente e ardiloso. A partir disso, parece que o personagem alimenta um estereótipo clássico de homem forte, musculoso, corajoso, que não chora e não se abala facilmente.

Já a produção fílmica, apresenta o protagonista de uma forma mais leve e descontraída. Em muitos momentos a narrativa busca enquadrar o herói como alvo de piadas e momentos constrangedores com

o objetivo de provocar risadas. Além disso, a narrativa não busca posicionar o Thor como uma figura individual de destaque e liderança, pelo contrário, ele constantemente divide tela com vários outros personagens igualmente relevantes, o que não ocorre na narrativa quadrinista com frequência.

A aparência dos dois personagens com relação a sua fisionomia é quase idêntica, fortes, altos, loiros e barbudos. O traje, por sua vez, em contraste com a caracterização original é brilhante e detalhado contendo cores vivas, o que por sua vez, naturalmente aproxima o público infante e torna evidente a separação entre herói e vilão (luz contra trevas). Ao contrário disso, o quadrinho de Aaron mantém a luminosidade e os tons escuros em todos os personagens e durante toda a narrativa.

**Figura 1:** Thor, deus do trovão



**Fonte:** *Thor: Amor e Trovão* (2022)

**Figura 2:** Thor, filho de Odin



**Fonte:** *Thor o Deus do Trovão* (2015)

O Gorr por sua vez, segundo a interpretação de Esad Ribic é representado como um alienígena com tentáculos que não possui nariz e não contém roupas, ele é vestido pelas sombras da sua arma, a Necro espada. Ademais, embora as motivações dos personagens em ambas as obras sejam similares, a representação psicológica dos dois é bem diferente. O Gorr construído por Jason é um exímio psicopata torturador que enxerga nos deuses uma raça que deve ser extinta a todo custo. Ele não tem o mínimo receio de matar quem for necessário para que seus planos sejam concretizados, além de ter uma necessidade inconsciente de convencer os outros que seus ideais são válidos e legítimos.

**Figura 3:** Gorr



**Fonte:** *Pinterest*

**Figura 4:** Gorr (Thor amor e Trovão)



**Fonte:** *Disney Brasil*

Já o vilão construído pela Marvel tem uma aparência humanoide e vestes de pano simples, deixando de lado aspectos grotescos que podem ser encontrados na HQ. Nesse aspecto, o Gorr dos cinemas se torna mais palatável para o público, especialmente para as crianças, visualmente e narrativamente falando. O UCM aborda o personagem como um ser extremamente poderoso e digno de ser temido que busca concretizar uma vingança pessoal, a morte de sua filha. Entretanto, em nenhum momento do longa, o vilão recorre a abordagens perversas e hediondas, apresentando-o apenas como um vilão diferente do protagonista e não como um *serial killer* de deuses assim como os quadrinhos apresentam. E pouco tem interesse em que entendam qual suas convicções ou o propósito de suas ações.

### Análise

#### Primeira batalha do vilão Gorr com o Thor nos quadrinhos (Cena 1)

A primeira aparição de Gorr nos quadrinhos de *Thor o Deus do trovão* (2015) consiste em uma longa batalha travada entre Gorr e o jovem Thor, que se estende da página 36 até a 45. O confronto ocorre nos altos céus em meio a nuvens escuras e carregadas. A princípio, o ambiente se mostra muito simbólico tendo em vista que tal contexto evidencia a capacidade de voar de ambos os personagens, eles se encontram acima de todos que estão embaixo, como deuses e se enfrentam de igual para igual. A disposição dos quadrinhos durante a luta se apresenta de forma inconstante, em alguns momentos contém bordas e em outros momentos não, o que contribui com o aspecto frenético do momento. Contudo, na maioria das vezes, os requadros são apresentados de forma menos ampliada, em zoom, focando em cada momento, ataque, expressão facial e etc. Ademais, desde o início da cena, o Gorr é apresentado sempre com elementos pontiagudos, seja pela forma de suas armas, a abertura de sua boca evidenciando seus dentes ou até mesmo suas garras, corroborando assim para uma recepção de perigo e alerta com relação ao vilão.

Já com relação ao detalhamento das ações e dos movimentos, as cenas de violência se mostram explícitas. À medida em que as cenas avançam é possível notar o surgimento de inúmeros cortes e machucados em ambos os personagens. É tanto que, ao fim da batalha, Thor está com o rosto dilacerado e com várias partes do corpo manchadas de sangue. Os ataques desferidos durante a cena são explicitamente ofensivos, já que, não se vê empurrões e socos, os ataques são predominantemente cortes, arranhões e a invocação de poderes especiais. Se torna evidente que o objetivo dos dois é a morte um do outro.

**Figura 5:** Thor batalhando contra Gorr nos céus



Fonte: *Thor o Deus do Trovão* (2015)



Por fim, os diálogos presentes durante a batalha são extremamente bem escritos e importantes para o desenvolvimento da narrativa e oportunizam o leitor a compreender melhor os ideais de ambos os personagens. Nesse aspecto, as falas do Gorr se tornam ainda mais importantes, já que evidenciam grande parte de sua complexidade à medida que suas falas deixam claro sua filosofia e sua motivação. Além disso, deixam evidente sua psicopatia e seu desejo por exterminar os deuses, o que torna a sua aparição como vilão mais imponente e temível.

### **Primeira batalha entre Thor e Gorr no filme (Cena 2)**

A cena 2 inicia no minuto 35:28 e se estende por mais poucos segundos. O combate se passa em “Nova Asgard”, local fundado pelos asgardianos na terra para a convivência de seu povo. Desse modo, ao contrário do embate nos quadrinhos, tudo ocorre à noite em terra firme. O que pode ser explicado pela dificuldade de gravações no céu bem como a presença de som, diferentemente das revistas em quadrinhos, nesse sentido um embate no céu poderia ser sonoramente inviável.

Durante toda a cena, o embate é frenético e acelerado. Há pouca luminosidade, mas a armadura do Thor e os seus poderes de raio deixam evidente uma resistência contra a “escuridão”. Os golpes desferidos por ambos os personagens em nenhum momento ferem um ao outro de forma contundente, ao contrário do que vemos na obra de Aaron, o que deve ser associado com as regras criteriosas de classificação indicativa presente nos Estados Unidos, já que uma batalha semelhante a encontrada na narrativa original impactaria numa maior restrição indicativa.

No que diz respeito ao diálogo durante as cenas, enquanto na obra de Aaron ele se mostra primordial para a construção da ambientação, no cinema ele é quase inexistente, contendo apenas uma rápida piada do Thor com relação à espada do Gorr, ação que pode quebrar o clima de tensão que a cena transmite durante os primeiros momentos. Nesse aspecto, se faz necessário refletirmos no objetivo do cinema de trazer o máximo de atenção possível aos efeitos visuais e aos movimentos ensaiados dos atores, que são algumas das características particulares da linguagem própria do cinema.

**Figura 6:** Gorr desferindo um golpe contra Thor



**Fonte:** *Thor: Amor e Trovão* (2022)

Por esta razão, mesmo sendo possível, dificilmente encontramos momentos de conversas reflexivas e frases de efeito durante as cenas de ação. Além disso, a mediação que ocorre entre leitores das narrativas quadrinistas não pode ocorrer durante um filme de poucas horas, tendo em vista que o objetivo do filme é prender a atenção e torná-lo entendível para a maioria dos públicos em um primeiro contato.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das análises e inferências realizadas, foi possível constatar que a obra *Thor: Amor e trovão* (2022) foi adaptada pelo UCM com o objetivo de atender ao máximo de públicos possível, visando o lucro e o alcance, mas ao mesmo tempo evidenciando elementos característicos da linguagem cinematográfica. Dessa forma, alguns elementos presentes na obra original não poderiam nem deveriam ser introduzidos em uma releitura cinematográfica de forma orgânica e lucrativa.

Nessa perspectiva, distinções como o tempo, a necessidade de acessibilidade, alcance, lucro e o objetivo central em proporcionar entretenimento faz com que seja inviável para a indústria cinematográfica adotar algumas características presentes em narrativas originais dos quadrinhos. Já que, por outro lado, as HQs dispõem de poucos limitadores, fazendo com que as únicas restrições sejam a criatividade e o peso das páginas quando juntas. Os quadrinhos de super-heróis, por sua vez, do ponto de vista literário, apresentam diversas narrativas complexas que elencam discussões filosóficas e complexas alocando esse gênero para além do puro entretenimento.

Por fim, levando em consideração as diferenças entre as obras analisadas, as linguagens e objetivos distintos de cada meio de produção, conclui-se que ambas adotam algumas características similares, mantidas pela Marvel com o objetivo de atrair os fãs da narrativa adaptada, porém, retirando outras que possivelmente dificultariam a produção e o alcance do filme. Dessa forma, a narrativa de Jason apresenta uma abordagem complexa, trazendo à tona momentos de reflexão ao abordar temas como a morte e o ateísmo. Já a obra dirigida por Taika Waititi busca primordialmente o entretenimento e para isso, constrói uma atmosfera cômica e animada, visando elementos descontraídos e uma narrativa mais acessível a todos os públicos.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, J. H. P.; AMORIM, J. E. (Org.); SILVA, M. C. R. (Org.) ; AYALA, M. I. N. (Org.) . *Pesquisa em literatura*. 1. ed. Campina Grande: Editora Bagagem, 2003. v. 1. 151p .
- GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. 2. ed. Florianópolis: editora ufsc, 2011.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MELO, B. S. *Protagonismo constelar em Guerra civil: história, linguagem e multiplicidade nas HQ's da Marvel*. 2024. 218 f. Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2024.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org). *Pesquisa Social - teoria, método e criatividade*. 21. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos Quadrinhos* - São Paulo: Contexto, 2009
- ZILBERMAN, Regina. *Estética da Recepção e História da Literatura*. 3. ed. Porto Alegre: Editora Uniritter, 2015.

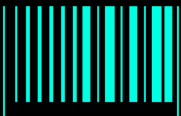
## GT 11: TEMÁTICAS LIVRES

[Coor. Me. Lucas Ribeiro de Moraes (PPGLE/UFCG)]



VEGAXP | VOL. 02  
SETEMBRO\_2025

ISBN 978.65.81197.37.7  
DOI doi.org/10.57052/benares.9786581197377



# LINGUAGEM E SIGNIFICAÇÃO NO JOGO *STARDEW VALLEY*: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA

Bryan Khelven da Silva Barbosa<sup>1</sup>  
Marcela Yara Araújo Barbosa<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este estudo investiga os sistemas de signos e significação no jogo eletrônico “Stardew Valley” utilizando as teorias semióticas de Algirdas Greimas e Charles Pierce, fundamentadas nas definições de signo, significante e significado de Ferdinand de Saussure. A análise se concentra em como os elementos visuais e textuais do jogo, especificamente a “Joja Mart” e o “Centro Comunitário”, comunicam significados, constroem narrativas e influenciam a experiência do jogador. Enquanto a “Joja Mart” é representada por uma estética fria e corporativa, simbolizando impessoalidade e dominação capitalista, o “Centro Comunitário” apresenta uma aparência acolhedora e natural, sugerindo uma conexão com a comunidade e a sustentabilidade. Utilizando a teoria de Greimas, analisamos os papéis actanciais e a estrutura narrativa, observando como o jogador, ao escolher apoiar “Joja Mart” ou o “Centro Comunitário”, assume o papel de sujeito em uma busca por valores opostos: capitalista versus comunitário. As escolhas do jogador moldam diretamente a narrativa e o desenvolvimento do personagem, refletindo decisões morais e éticas. Essa dicotomia é analisada à luz da teoria dos signos, explorando como cada escolha contribui para a construção de significados e da narrativa do jogo. O presente trabalho destaca, pois, a importância dos estudos semióticos em jogos digitais para entender a construção e comunicação de significados complexos, proporcionando uma compreensão mais rica de como os signos visuais e textuais em “Stardew Valley” contribuem para uma experiência de jogo imersiva e significativa.

**Palavras-chave:** Semiótica; Stardew Valley; Narrativa; Jogos Digitais.

---

1 Bacharel em Letras (UNINTER). Mestre em Linguística (UFSCar). E-mail: [bryankhelven@icee.org](mailto:bryankhelven@icee.org)

2 Licencianda em Letras (UFCG). E-mail: [marcela.yara@estudante.ufcg.edu.br](mailto:marcela.yara@estudante.ufcg.edu.br)

## INTRODUÇÃO

Os jogos digitais têm sido investigados em diferentes áreas do conhecimento devido à sua capacidade de oferecer narrativas imersivas e múltiplas possibilidades de interação. Nesse contexto, os estudos semióticos ganham relevância, pois permitem analisar como signos visuais e textuais constroem significados e modelam a experiência do jogador (SANTAELLA, 2012). Diante disso, o presente artigo examinou os processos de significação presentes em *Stardew Valley* (BARONE, 2016), fundamentando-se nas teorias semióticas de Algirdas Greimas e Charles Peirce, além das definições de signo, significante e significado de Ferdinand de Saussure.

As reflexões aqui apresentadas concentraram-se em como elementos visuais e textuais do jogo – em especial a “Joja Mart” e o “Centro Comunitário” – comunicaram valores distintos e influenciaram diretamente a experiência do jogador. O objetivo principal foi compreender de que maneira a estética fria e corporativa da “Joja Mart” contrastou com a aparência acolhedora e natural do “Centro Comunitário”, indicando diferentes perspectivas narrativas e, conseqüentemente, decisões morais e éticas. Para alcançar tal propósito, realizou-se uma análise teórico-observacional dos recursos gráficos e textuais, examinando os papéis actanciais e a estrutura narrativa segundo Greimas, bem como a função de signos icônicos, indiciais e simbólicos conforme Peirce.

Os procedimentos metodológicos incluíram a observação direta do jogo e a interpretação de dados textuais e visuais, estratégia que possibilitou o mapeamento das relações entre os cenários, os personagens e as ações do jogador. Verificou-se que a adesão à “Joja Mart” ou ao “Centro Comunitário” articulou sistemas de valores refletidos na construção narrativa, evidenciando como o jogador assumiu, intencional ou involuntariamente, o papel de sujeito em um embate entre visões capitalistas e comunitárias. Tal constatação reforça a ideia de que, em jogos digitais, a narrativa não está dissociada das escolhas do jogador, mas se desenvolve a partir da interação entre aspectos visuais, textuais e decisões morais (SAUSSURE, 2006; GREIMAS, 1973; PEIRCE, 2000).

Em linhas gerais, as observações obtidas permitiram concluir que os signos empregados em *Stardew Valley* contribuíram para uma experiência de jogo na qual escolhas éticas e morais foram reforçadas por símbolos visuais e textuais. Ao demonstrar como a interação entre jogador, narrativa e elementos simbólicos resulta em experiências imersivas e com forte dimensão interpretativa, este estudo evidencia a relevância dos estudos semióticos para a compreensão das complexas teias de significados existentes em jogos digitais.

## METODOLOGIA

Adotou-se, para o presente estudo, uma perspectiva teórico-observacional, orientada pelos pressupostos da semiótica de Greimas (1973), Peirce (2000) e Saussure (2006), com vistas a investigar os processos de significação em *Stardew Valley* (BARONE, 2016). A opção pelo enfoque semiótico se justificou pela própria natureza multimodal do jogo, em que elementos visuais, textuais e interativos compõem uma trama narrativa passível de múltiplas leituras. Nesse sentido, buscou-se compreender como esses signos eram articulados para construir significados associados à “Joja” e ao “Centro Comunitário”, bem como de que forma o jogador era colocado no centro de decisões que contraponem valores capitalistas e comunitários.

A coleta de informações ocorreu a partir de sessões de jogo registradas por meio de anotações,

capturas de tela e gravações que evidenciassem as interações entre personagem-jogador, ambientes e diálogos. Esse material empírico foi selecionado de maneira intencional, priorizando cenas, missões e eventos que enfatizassem a escolha entre a “Joja” e o “Centro Comunitário”. Em seguida, procedeu-se a uma análise qualitativa dos dados, relacionando os signos visuais (cores, padrões gráficos, símbolos corporativos ou comunitários) e textuais (diálogos, descrições de itens, narrativas presentes em livros ou bilhetes) aos fundamentos da semiótica estrutural e “peirceana”. A teoria de Greimas (1973) forneceu um arcabouço para a identificação dos papéis actanciais, permitindo rastrear como os agentes envolvidos – personagens, organizações fictícias e o próprio jogador – ocupavam posições de destinador, sujeito, oponente ou objeto na ação narrativa. Em paralelo, a classificação dos signos segundo Peirce (2000) auxiliou na distinção entre elementos icônicos, indiciais e simbólicos, revelando diferentes camadas de sentido nas escolhas estéticas do jogo.

Tendo em vista o objetivo de investigar como a construção de significados dialoga com valores éticos e morais, adotou-se o instrumental saussuriano para analisar as correlações entre significante e significado (SAUSSURE, 2006), considerando a maneira pela qual as configurações gráficas e textuais poderiam ser lidas como representações de visões de mundo antagônicas. Desse modo, foram estabelecidas categorias analíticas que guiaram a interpretação dos dados, contemplando aspectos como “coesão narrativa”, “oposição valorativa” e “efeitos de sentido nos participantes”. A sistematização dos achados gerados nesse processo serviu de base para a fundamentação teórica (Seção 3), para a descrição e reflexão sobre as experiências de jogo (Seção 4) e para as considerações finais (Seção 5), onde se discutiu a relevância das escolhas metodológicas ao evidenciar o papel dos signos na construção de significados complexos em jogos digitais. Assim, buscou-se garantir que a análise refletisse a riqueza da dinâmica interativa do jogo e contemplasse as múltiplas dimensões semióticas presentes na experiência do jogador.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A análise dos processos de significação em *Stardew Valley* (BARONE, 2016) fundamenta-se em três eixos teóricos principais: as definições de signo, significante e significado de Ferdinand de Saussure (2006), a teoria actancial de Algirdas Greimas (1973) e a classificação dos signos proposta por Charles Peirce (2000). Esses referenciais, embora autônomos em seus respectivos campos, dialogam entre si ao fornecer arcabouços complementares para a compreensão dos sistemas de signos que compõem as narrativas em jogos digitais.

A perspectiva linguística de Ferdinand de Saussure (2006) constitui a base para a compreensão do signo como uma entidade dual composta de significante e significado. O significante corresponde à forma sensível (som, imagem, grafia), enquanto o significado remete ao conceito ou à ideia evocada por essa forma. Para Saussure (2006), essa relação é essencialmente arbitrária, pois não há um vínculo natural entre o significante e o significado, mas sim uma convenção social que os une. No contexto de um jogo como *Stardew Valley*, em que cores, objetos, ícones e textos se reúnem para criar experiências narrativas, a noção de arbitrariedade ganha relevo. A estética corporativa da “Joja Mart” e a ambientação acolhedora do “Centro Comunitário” não são, em si, naturalmente “frias” ou “acolhedoras”: elas se tornam dotadas de tais qualidades porque há uma convenção semiótica (cultural e, neste caso, dentro do universo do jogo) que faz o jogador associar certos elementos visuais e textuais a ideais de capitalismo ou comunitarismo. Ainda segundo Saussure (2006), o significado de um signo se define em oposição aos outros signos que compõem o sistema. Assim, a “Joja Mart” parece ainda mais impessoal e fria quando contrastada com

o “Centro Comunitário”, reforçando a oposição simbólica entre valores capitalistas e comunitários que orienta a experiência do jogador.

Se, por um lado, Saussure (2006) oferece as bases para compreender a natureza do signo, Algirdas Greimas (1973) aprofunda a análise ao abordar como esses signos se organizam em estruturas narrativas. A teoria actancial de Greimas (1973) propõe que todo enredo possa ser compreendido a partir de seis papéis fundamentais (actantes): sujeito, objeto, destinador, destinatário, ajudante e oponente. Em *Stardew Valley*, essa estrutura se manifesta ao se observar como o jogador (sujeito) conduz suas ações para obter determinados objetivos (objetos de valor), sendo influenciado por destinadores que encarnam valores antagônicos — neste caso, a “Joja Mart” (corporativista) e o “Centro Comunitário” (comunitário). A narrativa se desenvolve à medida que o jogador faz escolhas que reforçam ou subvertem as funções desses actantes, evidenciando tensões entre oponente e ajudante. Nesse sentido, pode-se notar que a “Joja Mart” age como destinador (oferecendo ao jogador bens e recompensas), mas simultaneamente se posiciona como oponente dos valores representados pelo “Centro Comunitário”, provocando um conflito semântico e narrativo no desenrolar da experiência de jogo. Greimas (1973) também contribui ao demonstrar que essas estruturas não são meros recursos literários: elas engendram dinâmicas de sentido e impactam diretamente como o jogador interpreta e vivencia a história. Assim, a escolha ética e moral entre apoiar ou não a “Joja” deixa de ser um simples elemento de jogabilidade para se tornar parte essencial da dimensão narrativa do jogo.

Já a contribuição de Charles Peirce (2000) amplia a compreensão dos signos presentes em *Stardew Valley* ao classificá-los em icônicos, indiciais e simbólicos. Segundo Peirce (2000), os signos icônicos guardam semelhança com o objeto que representam (por exemplo, um ícone gráfico de uma casa simbolizando o lar), os signos indiciais mantêm uma relação de contiguidade ou causalidade (como pegadas que indicam a passagem de alguém), e os signos simbólicos dependem de convenções sociais (como a linguagem escrita ou um logotipo corporativo). No jogo, esses três tipos de signos podem coexistir e reforçar valores específicos. A marca da “Joja”, por exemplo, funciona simultaneamente como símbolo corporativo (firme em uma convenção socioeconômica que associa marcas ao poder de consumo) e como índice de industrialização (pela presença de máquinas e propagandas dentro do cenário), o que leva o jogador a reconhecer sua função de mercantilização de forma imediata, mesmo sem explicações diretas. O “Centro Comunitário”, por sua vez, utiliza signos majoritariamente icônicos e indiciais ligados à natureza e à coletividade (como animais, plantas, paredes rústicas e atividades comunitárias), revelando uma abordagem mais orgânica e colaborativa. Esses signos, conforme a concepção peirceana, atuam de modo a evocar certo “calor humano”, em contraste à frieza corporativa da “Joja”.

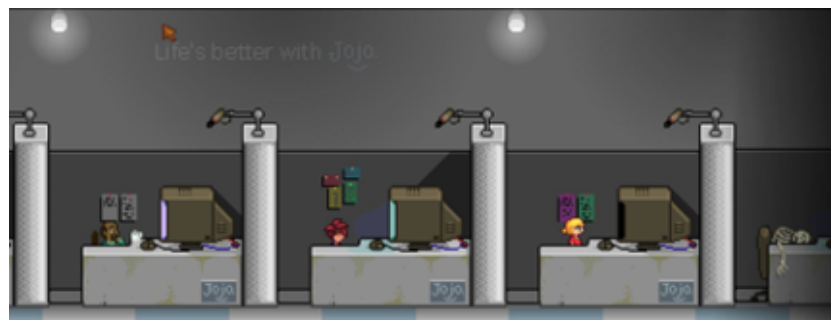
A articulação dessas três vertentes teóricas — Saussure, Greimas e Peirce — torna-se especialmente relevante para o estudo de jogos digitais, pois permite examinar tanto a microestrutura dos signos (seus significantes e significados) quanto a macroestrutura narrativa (as relações actanciais) e as diferentes modalidades semióticas (icônica, indicial e simbólica). Ao integrar esses referenciais, obtém-se uma análise que valoriza a forma pela qual elementos visuais e textuais se arranjam e criam, na experiência do jogador, sensações e reflexões sobre questões éticas, morais e sociais, levando-o a compreender como valores capitalistas ou comunitários são codificados e decodificados durante a jogabilidade.

## **DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA: O DILEMA ENTRE CAPITALISMO E COMUNIDADE EM STARDEW VALLEY**



A partir dos pressupostos apresentados na fundamentação teórica, esta seção descreve e discute as principais experiências de jogo observadas em Stardew Valley (BARONE, 2016), evidenciando de que forma a escolha entre apoiar a “Joja” ou o “Centro Comunitário” afeta a construção narrativa, os aspectos éticos e a formação de significados. A análise parte da coleta e interpretação de dados obtidos em sessões de jogo, conforme descrito na seção metodológica, e se sustenta no diálogo com as contribuições de Saussure (2006), Greimas (1973, 2008) e Peirce (2000, 2007), bem como de autores que tratam das relações entre semiótica, discurso e ideologia (FIORIN, 2020; SANTAELLA, 2012; TEIXEIRA, 2002). Conforme Santaella (2012), os ambientes virtuais — aqui representados pelo espaço corporativo — carregam valores e ideologias que ultrapassam a mera aparência visual, implicando reflexões sobre formas de organização social que o jogador vivencia no mundo ficcional.

**Figura 1:** Cena de introdução do jogo Stardew Valley, onde o personagem se encontra trabalhando para a corporação Joja.



Fonte: Reddit, 2022<sup>3</sup>.

Sob a luz do modelo saussuriano, pode-se afirmar que elementos como a paleta de cores frias, a logomarca simplificada e o vocabulário associado à “Joja” adquirem significado por oposição aos demais signos do jogo (SAUSSURE, 2006). De fato, sua natureza impessoal contrasta intensamente com a estética mais acolhedora do “Centro Comunitário”, reforçando no jogador o sentimento de que a “Joja Mart” encarna valores ligados ao individualismo e à maximização do lucro. Já a teoria actancial de Greimas (1973, 2008) situa a “Joja Mart” como um destinador, conduzindo o sujeito (jogador) a objetivos de cunho essencialmente econômico. O fato de o jogador poder receber recompensas financeiras e facilidades de infraestrutura (como a compra de melhorias para a fazenda) coloca a “Joja” em uma posição de poder narrativo, oferecendo metas claras que sublinham a dinâmica de troca monetária — movimento que, segundo Teixeira (2002), relaciona-se a uma forma de discurso que enfatiza o interesse econômico em detrimento de valores coletivos.

**Figura 2:** Sistema de venda de melhorias comunitárias pela Joja no jogo Stardew Valley.

| Joja Community Development Projects         |                                                |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Join us. Thrive. Pelican Town               |                                                |
| <input type="checkbox"/> Bus.....40000g     | <input type="checkbox"/> Minecarts.....15000g  |
| <input type="checkbox"/> Bridge.....25000g  | <input type="checkbox"/> Greenhouse.....35000g |
| <input type="checkbox"/> Panning.....20000g | Prepared by: <i>Monia</i>                      |

Fonte: Stardew Valley Greenhouse Guide<sup>4</sup>.

3 Disponível em: [https://www.reddit.com/r/StardewValley/comments/u9hquo/more\\_than\\_100\\_hours\\_in\\_this\\_game\\_and\\_i\\_just/?tl=pt-br](https://www.reddit.com/r/StardewValley/comments/u9hquo/more_than_100_hours_in_this_game_and_i_just/?tl=pt-br)

4 Disponível em: <https://sdewhq.com/gameplay/stardew-valley-greenhouse-guide/>

Essa dinâmica torna-se ainda mais evidente quando se observa produtos como a “Joja-cola”. Explicitamente tratado como lixo no jogo, esse item simboliza o consumismo descartável e a efemeridade dos valores de mercado. A Joja-cola indica a presença do capital em todas as esferas da vida e a banalização dos recursos e a ênfase em uma satisfação instantânea e vazia. Ao receber uma máquina que produz latas de “Joja-cola” diariamente, o jogador é envolvido em uma rotina de consumo que sublinha o caráter cíclico e, em certo sentido, alienante desse modo de produção. Numa perspectiva peirceana (PEIRCE, 2000, 2007), a “Joja-cola” funciona como um índice das consequências de uma cultura orientada pelo lucro, ao mesmo tempo em que serve de símbolo de uma sociedade industrializada que converte tudo em mercadoria. Esse tipo de análise se alinha ao que Fiorin (2020) descreve como os efeitos discursivos que evidenciam relações de poder e dominação.

Em paralelo, o dilema ético que se apresenta por meio da opção entre a “Joja” e o “Centro Comunitário” reflete discussões contemporâneas acerca da substituição de valores solidários pela conveniência corporativa. De acordo com Greimas (1973, 2008), ao apoiar a “Joja”, o jogador se posiciona como sujeito dentro de uma narrativa de alienação capitalista, resultando na eventual destruição simbólica do “Centro Comunitário”. Esse desfecho não apenas reafirma o papel da “Joja” como oponente dos valores comunitários, mas também ressalta a presença de um enredo cuja resolução encoraja ou repudia determinados princípios éticos, ecoando concepções de contrato narrativo presentes nos estudos semióticos (GREIMAS, 2008).

Por outro lado, a escolha pelo “Centro Comunitário” representa uma perspectiva diametralmente oposta, centrada na valorização da coletividade, sustentabilidade e identidade local. Restaurar esse espaço não é apenas uma mecânica de jogo: trata-se de uma ação simbólica que recusa a padronização e o controle corporativo. Visualmente, o “Centro Comunitário” se distingue pela utilização de texturas rústicas e naturais, bem como pela atmosfera luminosa e confortável, estabelecendo uma ambiência de acolhimento que contrasta com o rigor estético da “Joja Mart”. De acordo com Saussure (2006), tais signos somente se tornam “acolhedores” em oposição à frieza corporativa, ressaltando a importância das relações de contraste no processo de significação.

**Figura 3:** Centro comunitário no jogo Stardew Valley



**Fonte:** Stardew Valley Wiki, 2024<sup>5</sup>.

5 Disponível em: [https://pt.stardewvalleywiki.com/Centro\\_Comunit%C3%A1rio](https://pt.stardewvalleywiki.com/Centro_Comunit%C3%A1rio)

Do ponto de vista greimasiano, o “Centro Comunitário” figura como o objeto de valor que o sujeito (jogador) busca. Ao recusar a cooperação com a “Joja”, o jogador participa de missões voltadas à recuperação de diferentes áreas e à restauração de atividades que requerem a colaboração de outros personagens não-jogadores, bem como a coleta de itens que não necessariamente envolvem transações monetárias. Esse processo de reconstrução reconfigura o espaço como lugar de trocas simbólicas, centradas na sociabilidade e no reforço de laços comunitários. Greimas (1973, 2008) sugere, nesse sentido, que a funcionalidade narrativa se concentra na busca por valores que se opõem ao individualismo, conduzindo o jogador a experimentar uma forma de socialização e pertencimento — o que, segundo Santaella (1983), revela uma faceta da semiótica em que as práticas culturais são (re)significadas pela interação.

Sob o prisma de Peirce (2000, 2007), o “Centro Comunitário” desempenha a função de ícone da harmonia social e de índice de práticas alternativas ao capitalismo, pois cada item coletado e cada sala reconstruída passa a sinalizar o esforço coletivo em prol do bem comum. Dessa forma, cada objeto ou interação pode ser lido tanto em nível icônico (pela semelhança com situações da vida real, como a colheita de alimentos ou a partilha de recursos) quanto simbólico (por representar valores como cooperação e sustentabilidade). Essa dimensão simbólica se aprofunda na medida em que o jogador observa a reação positiva dos habitantes de Pelican Town, o que sugere um reconhecimento social e uma celebração dos princípios que regem o espírito comunitário. De acordo com Fiorin (2020), esses gestos comunitários podem ser interpretados como construções discursivas que reforçam valores coletivos e questionam lógicas de exclusão ou dominação.

Por fim, o impacto dessa escolha também tangencia questões de empoderamento comunitário e identidade local. Cada etapa da restauração — na qual o jogador reúne itens específicos para completar coleções — representa a valorização da diversidade e a importância do esforço conjunto. Esse processo configura-se como uma crítica implícita à homogeneização capitalista, evidenciando como a recuperação de um espaço público pode funcionar como ato político de reafirmação das identidades locais (TEIXEIRA, 2002).

Assim, o jogo promove uma narrativa de resistência, na qual a coletividade, por meio de ações aparentemente simples, retoma o controle sobre suas tradições e valores. O jogador, por sua vez, insere-se em um espaço crítico de interação, onde suas decisões repercutem em implicações sociais mais amplas, propondo uma releitura dos modelos de produção e cooperação que o capitalismo e o comunitarismo representam.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados desta análise evidenciaram como *Stardew Valley* (BARONE, 2016) articula, em sua estrutura narrativa e estética, signos que contrapõem valores capitalistas e comunitários, refletindo questões éticas e morais que repercutem na experiência de jogo. Sob a ótica semiótica de Saussure (2006), verificou-se que a significação dos elementos visuais e textuais depende de relações de oposição, de modo que a frieza corporativa da “Joja Mart” se torna ainda mais marcante ao contrastar com o acolhimento do “Centro Comunitário”. A teoria actancial de Greimas (1973) demonstrou, por sua vez, que a escolha do jogador — apoiar a “Joja” ou restaurar o “Centro Comunitário” — o posiciona em papéis narrativos distintos, ora reforçando a lógica capitalista, ora enfatizando a cooperação comunitária. Em complemento, o referencial de Peirce (2000) tornou possível classificar os signos empregados no jogo em icônicos, indiciais e simbólicos, reforçando os níveis de sentido que permeiam cada escolha.

Essa conjuntura evidenciou que a narrativa de Stardew Valley não se limita aos acontecimentos e cenários, emergindo das decisões do jogador e de como ele interpreta as tensões e os valores em jogo. Assim, a experiência lúdica converte-se em um espaço de reflexão crítica, em que o participante se depara com dilemas de ordem social, econômica e ecológica, intensificando os processos de significação para além da estética ou do texto e atravessando todo o sistema narrativo, ampliando ainda mais o impacto do jogo sobre o público.

## REFERÊNCIAS

- BARONE, E. *Stardew Valley*. [S. l.]: ConcernedApe, 2016. Jogo eletrônico.
- GREIMAS, A. J. *Semântica estrutural: pesquisa e método*. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1973.
- GREIMAS, A. J. *Dicionário de semiótica*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- PEIRCE, C. S. *Semiótica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- PEIRCE, C. S. *O signo: as bases da semiótica representacional*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- SAUSSURE, F. de. *Curso de linguística geral*. 30. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- SANTAELLA, L. *A teoria geral dos signos*. 2. ed. São Paulo: Editora Ática, 1983.
- SANTAELLA, L. *O que é semiótica*. 13. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- FIORIN, J. L. *Elementos de análise do discurso*. 15. ed. São Paulo: Contexto, 2020.
- TEIXEIRA, M. L. M. *Semiótica e análise do discurso: um estudo das relações entre a linguagem e a ideologia*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

## A DESFIGURAÇÃO DO SER HUMANO: IMPLICAÇÕES DO CULTO DA BELEZA NA SÉRIE DE TERROR O GABINETE DE CURIOSIDADES

Clara Palácio Rodrigues<sup>1</sup>

Icaro Arcênio de Alencar Rodrigues<sup>2</sup>

**RESUMO:** *Por fora* (*The Outside*, 2022) é o título do quarto episódio da série antológica de terror *O Gabinete de Curiosidades de Guillermo del Toro* (2022). A trama acompanha Stacey, uma mulher que, para se encaixar e ser melhor aceita no ambiente de trabalho, passa a fazer uso de um misterioso creme para a pele cuja propaganda promete modificar a vida dela de forma milagrosa, a partir de uma transformação em sua aparência. Dessa forma, o presente trabalho se propôs a analisar o referido episódio a partir do apontamento de críticas aos padrões de beleza e ao mercado de beleza e estética presentes em forma de sátira na obra, bem como analisar os efeitos psicológicos das propagandas e dos padrões de beleza nas pessoas, em especial nas mulheres, algo que também é abordado no episódio. Para tanto, foi necessário fazer um levantamento bibliográfico de trabalhos que estão ligados ao consumismo incentivado pelo capitalismo e sua relação com o mercado estético e os padrões de beleza, trabalhos estes de orientação teórica marxista. Abordou-se igualmente temas da psicologia e filosofia como o sentido da vida, o capitalismo de vigilância e a sociedade do cansaço que foram utilizados para melhor desenvolver a análise do episódio. Os resultados apontam que a obra traz críticas e reflexões importantes sobre a sociedade, que podem ser aprofundadas no ambiente escolar e acadêmico.

**Palavras-chave:** Padrões de beleza; Mercado estético; Capitalismo; Propaganda.

---

1 Estudante do curso de Licenciatura em História da UFCG - Campus Campina Grande. E-mail: clarabela2003@gmail.com

2 Psicólogo do IFPB - Campus Campina Grande; Mestre em Gestão nas Organizações Aprendentes. E-mail: icaro.rodrigues@ifpb.edu.br

## INTRODUÇÃO

No mundo capitalista a propaganda se apresenta como ferramenta de atrair o público consumidor para a aquisição de produtos e serviços. Até que ponto os indivíduos imersos nessa sociedade conseguem realizar análises assertivas sobre o que se oferta nas propagandas, escolhendo, realmente aquilo de que se necessita e que lhe trará benefícios biopsicossociais?

Para tanto, este trabalho, caracterizado como uma pesquisa explicativa, propõe-se a fazer uma análise de um dos episódios da série O Gabinete de Curiosidades de Guillermo del Toro (*Guillermo del Toro's Cabinet of Curiosities*, 2022), com base em alguns conceitos como consumismo, capitalismo de vigilância, mercado de estética e beleza, sociedade do cansaço e sentido da vida.

Os resultados mostram que a obra possibilita ao telespectador uma reflexão crítica sobre a sociedade do consumo e o mundo das aparências, de modo que também se torna uma fonte rica para estudos que possam ser feitos referentes a esse tema. A obra também pode ser citada e utilizada em sala de aula (censura: 18 anos) para promover debates e reflexões sobre essa temática.

## METODOLOGIA

O presente trabalho pode ser caracterizado, no que diz respeito aos objetivos, como uma pesquisa explicativa. De acordo com Gil (1999), a pesquisa explicativa tem como objetivo identificar os fatores que determinam ou contribuem para a ocorrência dos fenômenos que, no contexto em questão, destaca-se como o culto à beleza.

## RESUMO E CONTEXTUALIZAÇÃO DA OBRA

*O Gabinete de Curiosidades de Guillermo del Toro* (*Guillermo del Toro's Cabinet of Curiosities*, 2022), é uma série antológica de terror da Netflix produzida pelo renomado cineasta Guillermo del Toro e conta com vários diretores (um para cada episódio). Contudo, este trabalho se aterá ao quarto episódio da série, intitulado POR FORA (The Outside). O episódio é dirigido por Ana Lily Hampour e o roteiro, escrito por Haley Z. Boston, é baseado em um conto da autora Emily Carroll.

A trama acompanha Stacey, uma jovem mulher que enfrenta dificuldades de socialização no trabalho, pois suas colegas a excluem por conta de sua aparência peculiar e estilo de vida mais simples. Tudo muda quando ela ganha de presente no amigo secreto de Natal de uma dessas colegas um creme para a pele, que no contexto do filme era uma grande tendência. Stacey começa a utilizar o creme, mas tem reações alérgicas e resolve interromper o uso.

Entretanto, enquanto assiste televisão, Stacey se depara com a propaganda do AloGlo (o creme para a pele), que além de prometer transformar sua vida, fala diretamente com ela, apontando suas maiores inseguranças (exclusão pelas colegas de trabalho) e prometendo livrá-la delas. Stacey responde que não pode continuar o uso do creme por conta das reações alérgicas (vermelhidão na pele), mas o homem na propaganda diz para ela que essas são reações normais e necessárias para que a transformação aconteça.

Stacey resolve seguir as orientações do homem da propaganda, e com isso a sua pele começa a

descamar, deixando-a em carne viva. Seu marido, Keith, tenta alertá-la sobre o que está fazendo consigo mesma, mas ela não lhe dá ouvidos. Stacey continua a usar porções cada vez maiores do produto, deteriorando cada vez mais a sua própria pele. Até que, em um dado momento, o AloGlo ganha vida, tomando uma forma semelhante a de um ser humano, andando até a banheira de Stacey, onde se “derrama”. Stacey mergulha na banheira, e ao sair de lá, sua aparência está diferente (está mais de acordo com o padrão de beleza), e não há mais marcas de alergia: a transformação está completa.

Contudo, a transformação não é somente externa: Stacey muda também a sua personalidade. Ao conversar com suas colegas de trabalho (que ao verem sua nova aparência, passam a tratá-la como uma amiga próxima), os temas parecem vazios e fúteis, como fofocas sobre outras pessoas. Apesar disso, Stacey parece muito mais confiante do que no início do filme, embora o seu sorriso seja um pouco perturbador e pareça esconder algo. A velha Stacey está morta, o que pode ser uma interpretação para a atitude da personagem de matar seu marido (algo que ocorre pouco antes da “transformação final”): um adeus à sua antiga vida.

Observa-se que o episódio faz uma crítica à indústria da beleza e estética, especialmente na forma como esta indústria faz uso do *marketing*, aproveitando-se das inseguranças das pessoas - em especial as mulheres - para vender o seu produto e lucrar muito com isso. Também é feita uma crítica aos padrões de beleza, ao mostrar que muitas vezes a busca por “estar na moda” acaba fazendo com que as pessoas percam a sua essência e sua individualidade na busca por uma felicidade prometida pela propaganda, mas resultando muitas vezes em um sorriso falso e uma vida vazia.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E ANÁLISE CRÍTICA DO EPISÓDIO

Sennett (2006) aponta que o modelo político e econômico no qual a nossa sociedade está inserida mantém-se através do consumo frenético de mercadorias e, para tanto, é preciso garantir que os cidadãos estejam sempre comprando e consumindo. Dessa forma, o autor apresenta alguns mecanismos que são utilizados para garantir esse mercado consumidor, sendo o *marketing* o principal deles. Esse mecanismo agiria causando um encantamento no consumidor, moldando os seus desejos. Em POR FORA (2022), é possível observar o impacto que a propaganda do creme AloGlo tem na protagonista, que após assistir ao comercial, fica cada vez mais desejosa de utilizar o produto.

Outra característica do *marketing* apontada por Sennett seria a de que “a publicidade raramente torna as coisas difíceis para o consumidor” (SENNETT, 2006, p. 126). Ou seja, a propaganda transmite a ideia de praticidade e soluções rápidas e fáceis, como acontece na propaganda do AloGlo, que promete dar à Stacey uma vida perfeita, bastando apenas comprar e utilizar o produto. Também seria uma característica muito importante do *marketing* a ênfase na marca, que faz com que o produto pareça ser único, mesmo - e ainda mais neste caso - que haja outros produtos semelhantes com o nome de outras marcas.

Sennett também se utiliza do termo paixão autoconsumptiva, ou seja, um desejo intenso que se extingue no momento em que é realizado. No mundo capitalista, está muito relacionada ao desejo de posse: o indivíduo, incentivado pela propaganda, deseja intensamente ter posse de um determinado produto, mas por tempo depois de comprá-lo, perde a empolgação, recorrendo a uma nova compra para que possa novamente sentir-se realizado. Isso causa um sentimento de que “nunca está suficiente”. Em POR FORA, a propaganda se torna o principal veiculador dessa mensagem, uma vez que convence Stacey de que sua pele só estaria tendo reações alérgicas porque ela não teria usado ainda a quantidade



suficiente do produto, precisando consumir mais e mais até que o processo estivesse completo, e então os efeitos colaterais acabariam, dando a ela não só uma pele, mas uma vida nova.

Em 2022, um estudo realizado por três alunos e dois professores do curso de Pós-Graduação Stricto-sensu em Ambiente e Sociedade da Universidade Estadual de Goiás apontou que:

O corpo tornou-se um produto social e cultural do mesmo modo que outro objeto qualquer com valor de troca; transformou-se em instrumento de sociabilidade. O corpo bem cuidado pode garantir ao indivíduo melhor desempenho e aceitação social, tornando a pessoa mais vendável e aceitável. (FERREIRA, SOUSA, TASSARA, PIRES & WASTOWSKI, 2022, p. 307).

Dessa forma, compreende-se que, na sociedade atual, marcada pelo modo de produção capitalista, a beleza estética tornou-se também um produto, não apenas no plano das trocas econômicas mas também no meio social, uma vez que uma aparência de acordo com os padrões de beleza pré-estabelecidos pelo mercado estético garante uma maior aceitação social. No episódio abordado neste trabalho, observa-se que o fator social é a principal motivação de Stacey, uma vez que a sua problemática principal é a exclusão sofrida por ela por parte de suas colegas de trabalho, por conta de sua aparência e estilo de vida diferentes.

Os autores também afirmam que

Diferentemente do que ocorre com a saúde a procura com estética não cessa, não há um ponto em que se possa dizer agora que alcancei, posso parar e manter o que conquistei. “A luta pela boa forma é uma compulsão que logo se transforma em vício. Cada dose precisa ser seguida de outra maior”. A procura pela boa forma não conhece limites e refere-se à satisfação sequer pensada, mas que devem ser almejados, cedo ou tarde. (FERREIRA, SOUSA, TASSARA, PIRES & WASTOWSKI, 2022, p. 307).

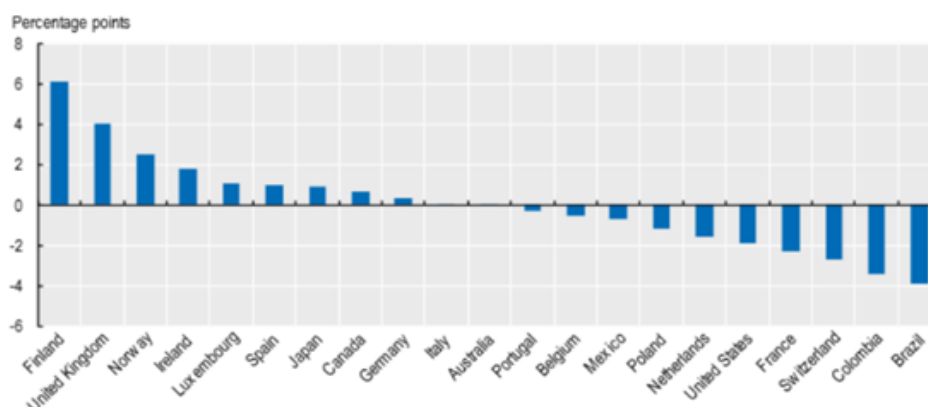
Ou seja, em nossa sociedade atual, a busca pela “aparência ideal” é incessante, nunca se está satisfeito, pois o mercado estético está sempre se atualizando e criando novos padrões, apontando novos “defeitos” (muitas vezes, características naturais do corpo humano, como estrias e rugas, mas que são transformadas em problemas e imperfeições) e criando novos tipos de “melhoramento” estético.

Em POR FORA, essa busca pode ser observada no uso que Stacey faz do AloGlo, pois ela não para de utilizar o produto mesmo diante de efeitos colaterais severos, que fazem sua pele cair e deixam-na em carne viva - muito pelo contrário: à medida que o tempo vai passando, ela passa a utilizar quantidades cada vez maiores do creme.

O episódio estudado leva-nos a refletir se a personagem principal se aproxima ou não da realidade, ou seja, realmente alguém, na vida real poderia ser manipulado de forma tão intensa e profunda a ponto de mudar radicalmente o que pensa e como age?

A pesquisa Truth Quest (OECD, 2024) objetivou avaliar as percepções de residentes nos países associados à OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico) sobre a capacidade de detectar os seguintes tipos de conteúdos: desinformação, informação errônea, decepção contextual, propaganda e sátira. A figura 1 apresenta o recorte da pesquisa sobre a habilidade de adultos em identificar a veracidade de notícias online.

**Figura 1:** Habilidade dos adultos em verificar a veracidade das notícias online



Fonte: OECD (2024)

Uma rápida observação nos permite extrair duas observações: o Brasil está na última posição da pesquisa, indicando que os brasileiros têm muitas dificuldades em distinguir informações verdadeiras de falsas, o que permite a conjectura de que essa é uma importante hipótese para a polarização política na atualidade. A segunda pontuação destacada do gráfico é a posição dos Estados Unidos, país onde está centrada a trama do episódio, que também é muito baixa nas habilidades avaliadas.

Dos resultados igualmente se destaca a diferença da percepção sobre a habilidade referida quando se observa a renda geral dos entrevistados:

[...] apesar de uma diferença muito marginal em pontuações baseadas na renda geral, os entrevistados na faixa de renda mais baixa da maioria dos países consistentemente teve o pior desempenho, enquanto os entrevistados na faixa de renda mais alta tiveram o melhor desempenho. Em alguns França, Irlanda, Itália, Holanda e Estados Unidos, a diferença entre os os 20% mais pobres dos assalariados (por família) e os 20% mais ricos estão na faixa de 5-6%. (OECD, 2024).

Pode-se subtrair desses resultados que, existe uma intenção entre a população com maior renda, aqueles que detêm grande parte do capital, em desinformar os que têm renda menor, com vistas a obtenção de lucro. Portanto, evocar o tema Capitalismo de vigilância para estudar o episódio se faz necessário.

De acordo com Zuboff (2020), o mundo conectado enriquece as capacidades e expectativas da humanidade, mas também provoca ansiedade, perigo e violência, já que o senso de previsibilidade é eliminado pois é um território desconhecido. Para exemplificar o lado desconhecido das redes e como o capitalismo de vigilância o usa, Zuboff (2020) ressalta que a experiência humana é utilizada como matéria-prima para o aprimoramento de produtos e serviços e também para alimentar processos por meio de “inteligência de máquina” que consiste em:

[...] produtos de predição que antecipam o que um determinado indivíduo faria agora, daqui a pouco e mais tarde. Por fim, esses produtos de predições são comercializados num novo tipo de mercado para predições comportamentais que chamo de mercados de comportamentos futuros. Os capitalistas de vigilância têm acumulado uma riqueza enorme a partir dessas operações comerciais, uma vez que muitas companhias estão ávidas para apostar no nosso comportamento futuro. (ZUBOFF, 2020).

A modificação comportamental em prol da finalidade de terceiros, pela persuasão de máquinas automatizadas, caracteriza a dinâmica competitiva dos novos mercados, gerenciados pelos capitalistas de vigilância. Essa força econômica desconsidera as normas sociais e a autonomia individual. (ZUBOFF, 2020).

A necessidade de estar sempre ligado às redes sociais, fator que alimenta o capitalismo de vigilância, também pode ser analisado na perspectiva do desgaste biopsicossocial que acomete os indivíduos. Nesse sentido, o excesso de positividade e percepção de obrigação de estar em constante pró-atividade são denunciados pelo filósofo Byung-Chul Han (2015) na obra *Sociedade do Cansaço*.

Na sociedade do cansaço, em que nada é impossível, o sujeito do desempenho é agressor e vítima ao mesmo tempo, já que ele se autoexplora, buscando maximizar seu desempenho. Caracteriza-se como um caminho para o adoecimento psíquico, disfarçado de liberdade (HAN, 2015).

A sociedade do cansaço desumaniza as pessoas pelo excesso de estímulos, informações e impulsos, de forma a afetar a economia da atenção. Ao buscar o desempenho, o sujeito se priva de contemplar a vida e a si mesmo. Para Han (2015) a preocupação pelo bem viver cede lugar à preocupação por sobreviver.

Então, pode-se escapar desses determinismos que exploram a vida humana? Diante do excesso de estímulos, da autoexploração e da manipulação dos indivíduos, apresentam-se a liberdade de consciência e de vontade e o sentido da vida como caminhos de superação destes entraves.

Freire (2000) destaca a necessidade de eticização do mundo, sendo esta uma consequência da percepção de existência de outras pessoas no mundo. Portanto, se eu existo e se outros existem no mundo, preciso ser responsável por minhas ações neste mundo. Assim, a ética é necessária para o alongamento da existência humana, fato que diferencia os seres humanos dos demais animais, já que a consciência da existência no mundo indica liberdade, e esta desmistifica a ideia de que o ser humano é determinado. Essa não-determinação, ou seja, liberdade de consciência conduz os indivíduos a terem ciência de que são incompletos, direcionando-os a uma intensa busca pelo saber. Esta busca incessante caracteriza o processo de educação.

O processo de educação pode atuar na problematização de que o ser humano possui uma dimensão que permite o distanciamento intelectual de si (autodistanciamento) e, consequentemente, possibilita-lhe tomar decisões e também perceber o outro como ser único (autotranscendência), assim como ter consciência, ou seja, encontrar o significado exato de uma situação (FIZZOTTI, 1998).

Logo, há três possibilidades pelas quais se pode encontrar sentido na vida: pela criação ou atividade prática (valores criativos); por meio da vivência de uma experiência nas relações interpessoais ou o contato com a natureza, além de poder doar-se a alguém além do próprio prazer (valores vivenciais) e também pela possibilidade de *atuar* frente às situações mais aflitivas da vida: aprender com a *culpa*, encontrar realização no *sofrimento* e, diante do conhecimento da *morte*, aproveitar as oportunidades da vida, sem deixar de ser responsável (FRANKL, 2003, grifo nosso).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A obra analisada se mostra uma fonte rica para uma leitura e análise da sociedade em que vivemos, regida pelo modo de produção capitalista que tudo transforma em mercadoria. Também é uma ótima fonte para o estudo do impacto das mídias sociais no imaginário e no comportamento humano, associando isso ao mercado da beleza e ao mundo das aparências.

Neste trabalho, foi possível traçar uma ponte entre diferentes abordagens e temáticas a partir

de uma mesma obra, o que indica que também é possível que futuramente outros autores desenvolvam novos estudos sobre esta mesma obra, seguindo ou não os mesmos eixos temáticos - pois embora a questão da sociabilidade, da propaganda e da estética sejam a temática central abordada no episódio, há muitos outros aspectos que podem ser considerados - como a comparação entre a cultura estadunidense e a brasileira e como ambas são influenciadas pela propaganda e o consumismo.

## REFERÊNCIAS

- FERREIRA, Bruno Rogério; SOUSA, Letícia Cristina Alves de; TASSARA, Kênnia Rodrigues; PIRES, Débora de Jesus; WASTOWSKI, Isabela Jubé. Globalização, capitalismo e sustentabilidade: mercado da estética e beleza contemporânea. In: PACHECO, Clecia Simone Gonçalves Rosa; SANTOS, Reinaldo Pacheco. *Sociedade, Tecnologia e Meio Ambiente: avanços, retrocessos e novas perspectivas*. São Paulo: editora científica digital, 2022. v. 2. p. 303-318.
- FIZZOTTI, Eugenio. Busca de sentido e/ou cura. In: TERRIN, A. N. *Liturgia e Terapia: a sacramentalidade a serviço do homem na sua totalidade*. São Paulo: Paulinas.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Indignação: cartas pedagógicas e outros escritos*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- FRANKL, Viktor. Emil. *A presença ignorada de Deus*. 7. ed. São Leopoldo: Sinodal; Petrópolis: Vozes.
- GIL, A. C. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Petrópolis, RJ : Vozes, 2015.
- OECD. *Truth Quest Survey: methodology and findings*. OECD Digital Economic Papers, n. 369, jun. 2024.
- OECD Publishiung. Disponível em: <<https://doi.org/10.1787/92a94c0f-en>>. Acesso em 16 dez. 2024.
- POR FORA (temporada 1, episódio 4). *O Gabinete de curiosidades de Guillermo del Toro* [seriado]. Direção: Ana Lily Amirpour. Produção: Guillermo del Toro. Estados Unidos: Netflix, 2022. 64 min, son., color.
- SENNET, Richard. A política do consumo. In: *A cultura do novo capitalismo*. Rio de Janeiro: Editora Record Ltda., cap.3, p. 123-164.
- ZUBOFF, Shoshana. *A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. 1.ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.