Revista Multidisciplinar de Estudos NERDS GEEK

I Seminário Sul Gaúcho de Estudos Nerds e Geek

ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

Ricardo Alves Moreira Mazzeo

Graduado em História pela Universidade Federal do estado do Rio de Janeiro – UNIRIO, mestre em Ciência da Religião pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, bolsista CAPES, doutorando em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP.

E-mail: **ricardomazzeo@live.com**

Eduardo Vichi Antunes

Graduado em Relações Internacionais e Economia pelas Faculdades de Campinas – FACAMP. Mestre em Política Científica e Tecnológica pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Doutor em Ciências Sociais pela UNICAMP.

E-mail: **vichiantunes@hotmail.com**

Tauan de Almeida Sousa

Doutorando em Ciências Sociais na Universidade Estadual de Campinas. Mestre em Ciências Sociais pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Maranhão. Bacharel e licenciado em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Maranhão. Atua como professor de Sociologia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

E-mail: **tauan.almeida@gmail.com**

Submissão: 19/07/2026
Revisão: 17/09/2026
Aprovação: 30/09/2026
Publicação: 13/11/2026

REPRESENTAÇÕES DE UM ORIENTE IMAGINADO: entre orientalismos e reconstruções da memória em Mulan, Ghost in the Shell, Exterminador do Futuro e Avatar

RESUMO:

Este artigo almeja refletir sobre a maneira como produções culturais transitam entre diferentes universos filosóficos, carregando assim as influências de modos de pensar muitas vezes distintos daqueles presentes nos ambientes responsáveis por sua produção original. A partir de considerações a respeito das obras *Mulan, Ghost in the Shell, Exterminador do Futuro e Avatar: a Lenda de Aang*, expomos as variadas formas pelas quais algumas obras recebem o aporte filosófico de uma cultura outra, muitas vezes no intuito de tornar palatável a sua recepção por parte do público ocidental, historicamente, e até pouco tempo atrás, o público consumidor por excelência da indústria cultural mundial. Para além de uma simples estratégia comercial, argumentamos que este expediente revela a influência de um orientalismo, na acepção dada por Edward Said ao termo, que força, muitas vezes, tropos tipicamente ocidentais em obras orientais. Assim, cria-se um universo epistemológico no qual se identifica uma única estrutura narrativa aceitável, geralmente calcada no monomito da "jornada do herói" de Joseph Campbell, e que é tanto produto quanto produtora de uma padronização epistemológica perigosamente reducionista do que compreendemos ser a imaginação humana.

PALAVRAS-CHAVES: Filosofia Chinesa; Indústria Cultural; Orientalismo; Epistemologia; Jornada do Herói.

Revista Multidisciplinar de Estudos NERDS GEEK

I Seminário Sul Gaúcho de Estudos Nerds e Geek

ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

REPRESENTATIONS OF AN IMAGINED ORIENT: Between Orientalisms and Reconstructions of Memory in Mulan, Ghost in the Shell, The Terminator, and Avatar

Ricardo Alves Moreira Mazzeo

Graduado em História pela Universidade Federal do estado do Rio de Janeiro – UNIRIO, mestre em Ciência da Religião pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, bolsista CAPES, doutorando em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP.

E-mail: **ricardomazzeo@live.com**

Eduardo Vichi Antunes

Graduado em Relações Internacionais e Economia pelas Faculdades de Campinas – FACAMP. Mestre em Política Científica e Tecnológica pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Doutor em Ciências Sociais pela UNICAMP.

E-mail: **vichiantunes@hotmail.com**

Tauan de Almeida Sousa

Doutorando em Ciências Sociais na Universidade Estadual de Campinas. Mestre em Ciências Sociais pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Maranhão. Bacharel e licenciado em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Maranhão. Atua como professor de Sociologia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

E-mail: **tauan.almeida@gmail.com**

Submissão: 19/07/2026
Revisão: 17/09/2026
Aprovação: 30/09/2026
Publicação: 13/11/2026

ABSTRACT:

This article aims to examine how cultural productions transit between different philosophical universes, carrying with them ideas and modes of thought that are often different from those present in the societies responsible for their original production. From considerations about the works Mulan, Ghost in the Shell, Terminator and Avatar: The Last Airbender, we expose the various ways in which some works receive the philosophical contribution of another culture, often in order to make their reception palatable by the Western audiences, historically, and until recently, the consumer public par excellence of the world cultural industry. Beyond a simple commercial strategy, we argue that this expedient reveals the influence of Orientalism, as theorized by Edward Said, which often forces typically Western tropes in Eastern works. The result is an epistemological framework that privileges a single acceptable narrative structure, generally based on the monomyth of Joseph Campbell's "hero's journey", in which this framework is both the product and the producer of a dangerously reductionist epistemological standardization of what we understand to be the human imagination.

Keywords: *Chinese Philosophy; Cultural Industry; Orientalism; Epistemology; Hero's Journey.*

Revista Multidisciplinar de Estudos
NERDS/GEEK
ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

1. INTRODUÇÃO

De forma geral, a adaptação de obras entre diferentes mídias não é algo novo, pois são processos marcados pela consagração em premiações internacionais como a categoria de roteiro adaptado. Desde clássicos da literatura e do teatro, diversas obras já passaram por processos de releituras e reinterpretações que dialogam não somente com a obra original, mas também com o próprio tempo no qual essas atualizações estão inseridas. Entretanto, é preciso perceber que esses processos não se estabelecem de forma mecânica, havendo sempre acréscimos, modificações, sendo, portanto, reinterpretações. O problema, então, é entender até que ponto essas modificações inseridas nos elementos originais de uma obra alterariam o seu próprio sentido, transformando-a em algo distinto.

O presente artigo debaterá como esses processos se dão nas dinâmicas de trânsito experimentadas por obras culturais entre Ocidente e Oriente, tendo em vista, primeiramente, a formatação de um mercado cada vez mais globalizado de cultura e a maior relevância dos mercados não-hegemônicos, distantes do eixo *hollywoodiano* e europeu de produção cultural. Nesse sentido, é impossível distanciar os interesses econômicos dos grandes estúdios de potenciais novos públicos em mercados pouco explorados. Além disso, é cada vez mais notável o impacto que diversas obras e artistas, das mais variadas áreas, têm sobre a cultura global. Por exemplo, grupos de *kpop*, *doramas*, *k-drama*, *c-dramas*, jogos, animações, em suma, cada vez mais o acesso às obras produzidas no chamado Oriente é viabilizado aos diferentes públicos "não-orientais".

Longe de tentar abarcar a totalidade desses processos, há de se pensar na formatação das particularidades que as transições dessas obras que caminharam por múltiplos contextos de produção carregam consigo. É evidente que as diferenças culturais de cada contexto podem causar confusões ou mesmo conflitos[1], embora a marca dessas dinâmicas cada vez mais globalizadas é igualmente notável. Jogos já são produzidos nas línguas locais — ou, pelo menos, dublados e legendados em línguas outrora ignoradas pela indústria —, cantores fazem shows em várias línguas, filmes de super-heróis se preocupam com as reações dos governos em relação aos seus enredos[2], assim como são produzidos com múltiplas adaptações para se adequarem a cada cultura que se pretende alcançar .

Ainda que encontremos pontos comuns em tais estratégias e meios empregados pelas produtoras de obras culturais para dialogar com um público cada vez maior, é oportuno problematizar esses processos a partir de conceitos que possam explicar alguns aspectos fundamentais dessas dinâmicas. Assim, o presente artigo procura, a partir de conceitos como orientalismo e imaginário, debater alguns cenários específicos, nos quais se inserem determinadas obras que passam pelo trânsito entre Oriente e Ocidente. Longe de abranger a totalidade de cenários e obras, nossa seleção procura dialogar com diferentes aspectos nesse trajeto, destacando problemas e universalização nas seguintes produções: *Mulan, Ghost in the Shell, Exterminador do Futuro e Avatar: a Lenda de Aang.*

2. MULAN

Comecemos com o exemplo de Hua Mulan (花木兰), poema chinês clássico. No que diz respeito ao contexto histórico, o poema seria datado do século VII, já na dinastia Tang (618–907 E.C.), mas originalmente remeteria ao período das seis dinastias (220–589 E.C.), época em que o império chinês esteve dividido por vários séculos, após a queda da dinastia Han, com diversas regiões e dinastias controladas por povos de origens intituladas "bárbaras" pelos chineses. A obra teria

[1] Disponível em: https://gq.globo.com/Cultura/noticia/2021/09/shang-chi-lenda-dez-aneis-filme-marvel-racismo-representatividade-diversidade.html. Acesso em 19 nov. 2025.

[2] Disponível em: https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/shang-chi-china-sem-data-estreia. Acesso em 19 nov. 2025.

[3] Disponível em: https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/acme/329070/capitao-america-2-tem-um-bloco-de-anotacoes-pra-cada-pais-veja/#:~:text=Jurandir%20Filho%20*%20%C2%BB%20Acme.%20*%20%C2%BB%20Capit%C3%A3o%20Am%C3%A9rica%2020%20%2D%20O%20Soldado%20Invernal. Acesso em 19 nov. 2025.

Revista Multidisciplinar de Estudos
NERDS/GEEK
ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

ganhado notoriedade e popularidade a partir da dinastia Tang, um período de grande prosperidade no qual a China já estava reunificada. Alguns trechos do Poema:

> (...) Oh, minha filha, quem está em seu coração?
> Não há ninguém em minha mente
> Não há ninguém em meu coração
> Mas noite passada li sobre a batalha
> Eram doze pergaminhos
> O Khan sorteará os que irão à guerra
> O nome de meu pai está em todas as contas (...)
> (...) Ah, meu pai não tem um filho crescido
> Ah, Mulan não tem um irmão mais velho
> Mas comprarei uma sela e um cavalo e me unirei ao exército no lugar de meu pai (...)
> (...) No crepúsculo ela chega à Montanha Negra
> Ela não mais ouve seus pais a chamarem, mas sim os gemidos dos cavalos tártaros nas montanhas de Yen
> Ela cavalga milhares de quilômetros rumo à guerra que deve honrar (...)
> (...) Generais morrem em cem batalhas
> Nosso guerreiro está de volta
> Dez anos voaram
> Em seu retorno, ela é convocada a ver o Imperador
> No palácio, ela recebe a mais alta honra
> Ela é promovida ao mais alto cargo
> O Imperador lhe concede centenas de milhares em prêmios
> O Khan lhe pergunta qual é o seu desejo
> Mulan não quer um cargo de Ministro
> Mulan não quer nada de extravagante
> Gostaria que me emprestassem um cavalo veloz que me leve de volta para casa (...)
> (...) Então logo tiro a roupa do guerreiro e silenciosamente ponho meu antigo vestido
> Junto à janela penteio meus cabelos
> Em frente ao espelho pinto meu rosto
> E quando saio para encontrar meus companheiros eles estão perplexos e impressionados (...)
> (...) Por doze anos lutamos como camaradas
> A Mulan que conhecemos não era uma mulher graciosa. (...)[4]

A obra apresenta uma jovem mulher que, tendo seu país mergulhado em conflitos, assume a posição de um guerreiro que deveria ser enviado à guerra pela sua família, no caso, seu próprio pai. A iminência da guerra, a convocação e o período de dez anos longe de casa, são elementos cruciais na construção poética da obra. Os méritos do até então guerreiro são exaltados e lhe fazem digno de ser recebido pelo imperador. Contudo, a recompensa que tal guerreiro deseja é o retorno ao seu lar. Mesmo que seja pensada enquanto uma exaltação das capacidades femininas, ainda há na obra o princípio confuciano tradicional de *xiào* (孝), que pode ser traduzido como responsabilidade filial[5], e que muitas vezes foi traduzido no Ocidente como piedade filial.

[4] Disponível em: https://pt.wikisource.org/wiki/A_Balada_de_Mulan. Acesso em 19 nov. 2025.

[5] A responsabilidade filial compreende a necessidade das gerações mais novas de demonstrarem zelo por seus progenitores como parte fundamental da dinâmica inter-relacional que funda e sustenta a sociedade chinesa. A família, neste arranjo social específico, compreende a primeira instância da vida em sociedade, o local de ensino por excelência daquilo que se seguirá, quando o indivíduo adentrar outros círculos sociais, trilhando assim seu percurso de formação inter-relacional. Nesse contexto, o âmbito familiar oferece a formação ética basilar que guiará o indivíduo em sua vida e o situará como nó de uma rede infinitamente maior do que ele. Este conceito particular nos permite entender a sociedade chinesa não como uma sociedade liberal, fundada na igualdade absoluta entre os indivíduos, mas como um arranjo próprio, derivado do confucionismo: a hierarquia familiar e a experiência dos mais velhos são fatores que os colocam em posição de superioridade em relação aos mais jovens. Mesmo quando os mais velhos cometem erros, eles ainda possuem autoridade pelo papel social que lhes é atribuído. Ser filialmente responsável, neste caso, contudo, não é simplesmente obedecer a tal autoridade, mas se esforçar para que tais figuras retornem ao caminho adequado retificando suas eventuais faltas. Nesse sentido, a crítica de um filho confuciano a seu progenitor se dará sempre em privado, sem lhe causar constrangimento público. Essa lógica de tratamento se estende a figuras de autoridade externas à família, como chefes e governantes. Cf. Confúcio, 1998, p. 58 e 59.

ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

Tendo em vista as transformações ocorridas na história da China, não poderíamos assumir que a obra, em todas as suas interpretações, não passaria por modificações e até mesmo por releituras. Da mesma forma, devemos pensar em sua recepção pelos diferentes públicos e contextos já que, conforme Jauss (1994), os próprios significados das obras literárias estão condicionados à historicidade da sua recepção. Este é um elemento valioso a ser levado em consideração em sentido historiográfico, pois segundo Chartier (1991), na mesma direção de Jauss (1994), a observação das diferenciações das formas de leitura de uma obra em diferentes períodos históricos é uma operação fundamental. Neste sentido, está a busca por compreender as mudanças nas formas de leitura e que influenciaram a interpretação das próprias obras. Assim, a análise das representações das figuras deve ser dimensionada historicamente, com a devida atenção ao fato de que cada período histórico tem dinâmicas próprias de produção e recepção.

O poema Hua Mulan, partindo desta perspectiva teórica, não é uma obra estática, com sua leitura fixa no tempo de uma vez por todas. Uma possível arqueologia das transformações e intencionalidades em torno de uma obra como Mulan traria luz às próprias transformações sociais e culturais que a China passou. Ao mesmo tempo, como é a proposta desse trabalho, essas transformações, quando transpostas para a atualidade, expressas em um mercado globalizado, carregam consigo um viés que, no mínimo, se aproxima daquilo que Edward Said propõe como o conceito de orientalismo:

> (...) O Orientalismo é postulado sobre a exterioridade, isto é, sobre o fato de que o orientalista, poeta ou erudito, faz o Oriente falar, descreve o Oriente, esclarece os seus mistérios por e para o Ocidente. Ele nunca está preocupado com o Oriente exceto como causa primeira do que diz. O que ele diz e escreve, em virtude do fato de ser dito ou escrito, pretende indicar que o orientalista está fora do Oriente, não só como um fato existencial, mas também moral. O produto principal dessa exterioridade é certamente a representação: desde um marco tão remoto como a peça de Ésquilo, Os persas, o Oriente é transformado, passando de uma alteridade muito distante e frequentemente ameaçadora para figuras que são relativamente familiares (no caso de Ésquilo, mulheres asiáticas aflitas). A proximidade dramática da representação em Os persas obscurece o fato de que o público está assistindo a uma encenação altamente artificial de algo que um não-oriental transformou num símbolo de todo o Oriente (Said, 2007, p. 51).

Edward Said (2007), então, explicita tais processos ao explicar a invenção do Oriente a partir das *visões que os europeus fabricaram ainda no século* XIX, as quais, nos próprios termos de Said, acabaram por se converter em um *discurso de autoridade sobre o Outro*. Nessa perspectiva, o assim chamado Oriente é uma construção que alguns enunciadores provenientes de nações europeias produzem sobre um Outro que desconhecem ou, no máximo, ao qual têm acesso através de migalhas de informações. Este Outro, então, se torna imaginário, misterioso, místico. Esta operação epistemológica é realizada pelo pensamento europeu, principalmente, a fim de validar a si próprio como um modelo superior de pensamento e, por fim, de moralidade.

Nas décadas recentes, a partir da animação da Disney intitulada *Mulan* (1998), a personagem do poema chinês tornou-se sucesso global. Essa projeção trouxe à obra algumas dimensões até então ausentes na versão original. Para além da relação dos filmes dentro dos gêneros cinematográficos, há, nos modelos narrativos dessas histórias, a relação de diálogo entre o mercado de produção cinematográfica chinês e o mercado globalizado de produção e de consumo. Mais do que as questões da representação de períodos históricos da China, essas obras, em seu trânsito histórico e cultural, carregam elementos que tentam hibridizar ou adaptar aspectos culturais chineses característicos a um contexto de recepção orientado por valores ocidentais.

> Doubling pairs of characters and organizing them into binaries – middle aged versus young, reserve versus passion, traditional versus modern, reflective versus impetuous – also serve to make the theme of the film comprehensible to global audiences. These binary themes are connected with the ideologies of individualism, obligation to society and to family, and hierarchical and social norms. They point towards Lee's use of a formula to create the clarity of value judgment that is a requirement of a global media commodity. They also point to Lee's recreation of a modern martial art stage from old

> materials through the mixing of West and East, art and marketplace (Wang; Yeh, 2005, p. 190).

Georgette Wang e Emilie Yueh-yu Yeh demonstram as diferenciações dessas estratégias de hibridização a partir do caso da produção de *Mulan* (1998). Esta é uma adaptação animada ocidental da lenda chinesa que aborda criticamente os papéis de gênero tradicionais e a expectativa social feminina. O filme segue Hua Mulan, uma jovem que se disfarça de homem para se alistar no exército imperial no lugar de seu pai doente, desafiando as normas confucianas de sua época. Ao longo de sua jornada, Mulan utiliza sua inteligência e resiliência para provar seu valor, subvertendo a ênfase na força masculina bruta.

> Both Mulan and Mushu prevail through imposture and guile, while managing to hold on to their real characters. The 'message' of the film implies, and the song 'Be True to Your Heart' at the end explicitly states, that proof of authenticity does not come from one's social role, but from who one is inside and the need to stick to that. In the end, Mulan manages to meet her father's expectations and restores the family honor and, as is typical of Disney heroines, finds her prince charming. Such have-it-all endings can only be possible in the popular imagination, but not in practice, as in Chinese feudal societies, family honor has never been the business of daughters. The values that the film endorses are not simply those of family love or even individual freedom, but specifically the true value of authenticity, of the recognition of one's identity and the celebration of the triumph of will and the victory of the underdog. These values are all too familiar in Hollywood blockbusters (Wang; Yeh, 2005, p. 190).

O que queremos destacar é como nessas obras esse *processo de adaptação relaciona modelos de narrativas heroicas que são diferentes dos modelos ocidentais ou hollywoodianos*. Na perspectiva da estética da recepção, conforme proposta por Jauss (1994), esse arcabouço cultural que condiciona a leitura de uma obra se chama horizonte de expectativas. É por meio do horizonte de expectativas de cada período histórico que o leitor de uma obra a internaliza e sobre ela elabora o seu juízo. O exemplo de Mulan é bastante ilustrativo, nesse sentido. O roteiro da animação pressupõe um *modelo de individualização*, na medida em que a raiz da motivação pessoal da personagem da animação se baseia em sua *inadequação social* e na busca de *provar a si mesma*, aspectos que são diferentes das premissas originais do poema e das concepções tradicionais confucianas de xiào (孝).

> This is contrary to the way in which Mulan is introduced in the original Chinese story. The Chinese ballad begins with Mulan retiring to the traditional woman's place at the loom and contemplating ways in which to help her family. Whereas the Chinese story characterizes Mulan as a quiet and thoughtful girl in the domestic sphere, who attends to duties such as weaving, the Disney Mulan is sprightly, tomboyish and unfit to be an ideal wife. This major difference represents the familiar dichotomy between old China and the modern West. Whereas the Chinese story immediately proceeds to Mulan's course of action as a filial daughter, Disney's Mulan spectacularly fails her bridal test. Dejected, she begins to have doubts about herself. The opportunity for redemption comes when the war breaks out. She wants to prove to her family and herself that she can bring the family honor, not by marriage, but by taking on the male duty of fighting a war. Therefore, we have a major shift from the Chinese cultural trait of filial piety to the pursuit of a sense of selfhood (Wang; Yeh, 2005, p. 181).

Aqui, ainda que não seja o intuito deste trabalho, poderíamos questionar e redimensionar diversos elementos que tendem a ser ignorados na transposição do poema clássico para a animação cinematográfica. Para além das questões sobre o orientalismo poderíamos realizar um debate profundo sobre os múltiplos aspectos que envolvem a questão do indivíduo nas diferentes sociedades[6]. Debates que avançam a partir de diversos campos, e que possuem como evidência histórica a concepção de que a ideia de indivíduo é construída historicamente, e que as mais variadas sociedades teriam compreensões diferentes acerca da noção de indivíduo durante a história e até mesmo na atualidade. Não pretendemos avançar nessa discussão, mas esse

[6] *Cf.* FLORENTINO NETO, Antonio. Indivíduo atômico e indivíduo inter-relacional: as bases da formação da subjetividade no Ocidente e na China (2021).

apontamento é importante, para não dizer determinante, para a compreensão de uma formatação de diferentes relacionalidades históricas, formas que se distinguem até mesmo em relação à percepção de um mesmo objeto. Haveria ainda articuladas a estes aspectos, questões que poderiam ser levantadas em relação às percepções distintas sobre honra, lealdade e amor.

Assim, nosso apontamento em relação à transição da Hua Mulan do poema clássico para a Mulan, princesa da Disney, na modernidade, reflete esses processos de transição ou hibridização com os quais Wang e Yeh (2005) procuraram dialogar. A Mulan moderna que representa a ideia iluminista do indivíduo atomizado, a Mulan que tem como propósito provar à si mesma as suas próprias capacidades, se distancia ou até mesmo rompe com o valor original daquela Mulan que fora contada em poemas por séculos. Há que se debater, contudo, se a Mulan, princesa da Disney, fala sobre o nosso tempo, se reflete de fato o seu tempo histórico, ou se na verdade (sendo esta nossa real indagação) reflete tão somente uma cosmovisão específica sobre o mundo, sobre as formas de se contar histórias, fruto sim, de um modelo de sociedade ocidental individualista, que se impõe mundialmente a partir de um modelo neoliberal de globalização.

3. GHOST IN THE SHELL E EXTERMINADOR DO FUTURO

Os universos de *Ghost in the Shell* (GitS) e *Exterminador do Futuro* (EdF) são exemplos interessantes da transição de histórias criadas em determinado contexto sociocultural – e, portanto, sob a influência de determinada perspectiva filosófica – para contextos distintos daqueles de sua época e lugar de produção. O que nos interessa aqui é mostrar o percurso diverso que experimentaram: se GitS surge como mangá entre 1989 e 1991, se torna filme animado em 1995 e, finalmente, *live-action* ocidentalizado em 2017, EdF surge como filme independente em 1984, se estabelece como franquia em 1991, possuindo diversas entradas (filmes, jogos e séries) dali por diante, e, finalmente, debuta na Netflix em 2024 como série animada fruto de uma parceria entre EUA e Japão.

Comecemos com GitS. A comparação entre as produções japonesa (1995) e norte-americana (2017) é fundamental para nos situarmos em relação às diferenças filosóficas que cada versão possui. Na versão japonesa, a personagem da Major Motoko Kusanagi possui uma atitude indiferente em relação à sua origem, jamais estabelecendo relações com parentes ou fazendo perguntas sobre suas raízes, por exemplo. A Seção 9, a divisão policial a qual pertence, surge, nesse sentido, como o máximo de família que possui, com Motoko parecendo viver uma vida solitária, essencialmente voltada ao trabalho. O filme de 1995 também não explica a razão de seu corpo ter sofrido modificações cibernéticas. Sua relação com o mundo é pautada por uma abordagem funcional, sem espaço para sentimentos. Da mesma maneira, seu enfrentamento ao vilão, um vírus denominado Mestre das Marionetes, termina em uma fusão de ambas as personalidades, gerando um novo ser.

O digital está absorvido no orgânico e não há questionamentos sobre a perda da humanidade exclusivamente por conta da técnica (a dimensão do sintético, do tecnológico, do artificial). Pelo contrário, é justamente pelo turvamento das fronteiras entre orgânico e artificial que nasce a possibilidade da criação. O "fantasma" na "casca" evocado pelo título é uma indeterminação que permite inter-relações capazes de gerar uma outra criatura ao final do filme. Notemos que se trata de um "fantasma", um espectro portanto, algo fugaz, indeterminado, distinto de uma essência rígida e imutável. A fusão com o Mestre das Marionetes realiza esse potencial dado pela indeterminação, ou seja, pela ausência de essência.

Este entendimento está em perfeita concordância com a filosofia inter-relacional oriunda da China, cuja influência se estendeu ao Japão ao longo dos séculos. Inter-relações, foco no coletivo, o vazio como possibilidade de criação, todos estes são temas seja do confucionismo, do taoísmo ou ainda do budismo. Vejamos o que diz o capítulo 11 do *Dao De Jing* (道德经), a principal obra taoísta escrita por Laozi (老子), maior expoente filosófico desta escola de pensamento:

> Convergem trinta raios ao centro da roda,
> mas a eficácia da carruagem surge do Vazio.
>
> Usa-se argila para modelar o vaso, mas a
> eficácia do vaso surge do Vazio.

Revista Multidisciplinar de Estudos
NERDS/GEEK
ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

> Cinzelam-se portas e janelas para a casa,
> mas a eficácia da casa surge do Vazio.
>
> Por isso, a Existência gera o proveitoso e o
> Vazio produz a eficácia (Laozi, 2017, p. 29).

O vazio é o potencial criativo do qual surge a existência. A existência, por sua vez, é apenas uma etapa posterior que dialoga com o que é aproveitável. A casa só se habita por ser espaço vazio, o copo só pode receber líquidos pela mesma razão. Aquilo que é pura substância não pode se relacionar ou se transformar, é autossuficiente. Esta autossuficiência, tão idealizada na concepção substancialista ocidental como definição exata e rigorosa (influência de uma visão aristotélica[7]), é exatamente o alvo do budismo *mahāyāna*[8], o ramo budista mais bem-sucedido na China. O vazio permite relações causais, gerando assim a noção de cooriginação interdependente (*pratītyasamutpāda*), ou seja, uma dinâmica na qual os seres, vazios de natureza própria, criam-se uns aos outros. Logo, o que possui essência não se encaixa aqui, sendo, pelo contrário, uma não-entidade (Cook, 1977). A ilusão desta existência autônoma essencialista, bem como o inevitável sofrimento por ela causado ao produzir apegos de todas as formas, é o que a filosofia budista visa superar.

A ficção científica de GitS em sua versão de 1995 está alinhada com uma visão de mundo caracteristicamente predominante no leste asiático por influência da China. Esta, contudo, talvez seja uma abordagem que pouco dialoga com o substrato filosófico-cultural ocidental, tributário da ideia de *essência*, oriunda dos gregos[9] e hoje presente em nosso imaginário por meio da figura da alma, popularizada pelo cristianismo. Logo, não é de se estranhar que ao transpor o filme de 1995 para uma versão live-action em 2017, os roteiristas (dois ocidentais), tenham mudado pontos centrais da narrativa. A personagem principal desta versão, por razões de enredo chamada apenas de Major, procura por sua origem, bem como pela razão de ter um corpo androide, e, ao fazer isso, descobre uma grande conspiração envolvendo a Hanka Robotics, a multinacional responsável pelos aprimoramentos tecnológicos dos corpos humanos (corporação essa que nem sequer existe no filme anterior).

Ao desenterrar seu passado, Major descobre ser Motoko Kusanagi e reencontra sua mãe, percebendo igualmente que ela e o vilão do filme, Hideo Kuze, foram presos pelo Estado e submetidos ao mesmo procedimento de transformação pela Hanka Robotics. No caso dele, o procedimento foi malsucedido, deixando-o em estado inacabado, embora consciente a respeito do crime que a corporação havia cometido. Kuze, inclusive, em determinado momento da trama, reencontra uma Major ainda alheia à sua verdadeira identidade e explica para ela sua motivação em tentar

[7] Os princípios que definem o pensamento aristotélico em matéria de lógica emergem do princípio da identidade, ou seja, um ser é sempre igual a ele mesmo (A = A, B = B etc.); o princípio da não contradição, ou seja, a impossibilidade de algo ser e não-ser ao mesmo tempo (é impossível que A = A e A ≠ A ao mesmo tempo e no mesmo universo em análise); e o princípio do terceiro excluído, ou seja, entre ser e não-ser não há outra opção, pois estas duas escolhas totalizam o universo de possibilidades dentro da concepção de mundo aristotélica, não havendo meio termo. Tudo isso permite que se criem categorias e definições rigorosas, as quais se encontram na base do pensamento científico ocidental, e que dialogam com uma ideia de essência (*ousia*), pois ao empregarmos os três princípios sobre um determinado objeto conseguimos compreender sua substância. O pensamento aristotélico, portanto, está a serviço da tarefa de determinar a essência das coisas com segurança por meio da lógica. *Cf.* nota 12.

[8] O budismo *mahāyāna* é uma vertente budista que crê na presença de uma natureza búdica em todos os seres do universo. O potencial para atingir a iluminação existe em todos os seres. Além disso, essa vertente se opõe veementemente à ideia de uma natureza própria, essencialista, dos seres. O budismo *mahāyāna* traz a noção da vacuidade como cerne de sua filosofia e de sua cosmovisão, o que nos permite classificá-lo como antípoda do pensamento aristotélico. O encontro desta vertente budista com o taoísmo possibilitou o surgimento de escolas budistas propriamente chinesas, como o budismo *huayan* (华严) e o budismo *chan* (禅).

[9] Esse debate existe na filosofia grega desde os pré-socráticos. Por exemplo, para Anaximandro de Mileto, a origem de todas as coisas é o *á-peiron*, o indeterminado. Segundo Antiseri e Reale (2017, p. 31), a ideia do *á-peiron* "significa aquilo que está privado de limites, tanto externos (...), quanto internos (...)". Heráclito, por sua vez, tinha no fogo sua representação da *arché*: "Tudo se move, tudo flui (*panta rhei*), nada fica imóvel e fixo, tudo muda e transmuta sem exceção" (Antiseri; Reale, 2017, p. 34). Por outro lado, Parmênides defende a imutabilidade e imobilidade do ser (Antiseri; Reale, 2017) e, como já vimos, Aristóteles apresenta a perspectiva acabada a respeito desta ideia de uma substância que não pode ser e não-ser, ao mesmo tempo. A lógica ocidental, de fundo aristotélico, lógica predicativa (Florentino Neto, 2017; 2021), é fundamentada pelo princípio da não-contradição e buscou refutar a ideia de movimento defendida por Heráclito. É por meio do princípio da não-contradição que Aristóteles nega a existência de impermanência defendida por Heráclito e pode definir as diversas formas de substância e estabelecer uma filosofia que trabalha com essências.

destruir a Hanka Robotics: “autodefesa, defesa do ser” (“self-defense, defense of self”). O discurso de Kuze ao longo do filme é um discurso de preservação de uma essência definidora do ser humano, mesmo face aos implantes robóticos ou à total substituição do corpo orgânico por outro, artificial. Longe de formarem um novo ser como na versão japonesa, aqui Kuze e Motoko (que ao final da película são praticamente retratados como um par romântico se reencontrando depois de anos em novos corpos sintéticos) mantêm suas identidades. O “fantasma” neste filme é retratado como *essência*, aquilo que *permanece independentemente do corpo*, seja ele orgânico ou artificial, e não mais como potencial criativo. “Eles podem ter seu corpo, mas não têm seu *ghost*”, como Kuze afirma para Major em uma cena.

A técnica, se repararmos bem, surge como *punição* e não mais como *criação*: por terem sido atores sociais incômodos e indesejáveis, Motoko e Kuze foram as cobaias perfeitas para pavimentar o desenvolvimento da tecnologia de aprimoramento corporal. O aprimoramento tecnológico aqui não cria nada, é mero simulacro de criação, e está vinculado a sofrimentos ou a exageros (um dos personagens afirma ter substituído seu fígado por um artificial apenas para poder beber mais). Apenas posteriormente ele é ressignificado, quando Major reencontra sua essência em Motoko e, desta forma, volta a se situar no mundo de forma assertiva.

O problema da ganância corporativa, por sua vez, é resolvido de forma mais ineficiente, ou seja, sem qualquer debate mais amplo sobre mudanças estruturais, somente com a solução violenta característica dos filmes de ação. Neste caso específico, trazida pelo chefe da seção 9, o superior direto de Major, que executa o CEO da Hanka Robotics. Do mesmo modo, também não é realizado nenhum debate maior sobre a incongruência de Major encontrar uma identidade própria servindo ao mesmo Estado que a transformou em híbrido humano-androide. Tudo é reduzido a uma *questão individualizada*: eliminando os maus elementos, o sistema se corrige. A neutralidade do sistema, *uma ideia por si só essencialista*, surge com força neste momento.

O *Ghost in the Shell* de 2017 foi mal-recebido pela crítica e pelos fãs do filme de 1995. Apesar de seus méritos (bons atores, ritmo dinâmico, bons efeitos especiais, etc.) a transição filosófica a que foi submetido, indo do Oriente para o Ocidente, tentou torná-lo mais palatável ao público ocidental. No entanto, ao fazer isso, perdeu o foco da discussão fundada na filosofia chinesa, sem conseguir substituí-la por uma discussão que fosse igualmente bem construída.

Se GitS percorreu o caminho do Oriente para o Ocidente, a produção Exterminador do Futuro Zero, anime situado no universo da conhecida franquia de ficção científica, fez o inverso, sendo uma visão japonesa sobre os eventos relacionados ao Dia do Julgamento e trazendo questões que diferem tal produção dos filmes feitos nos Estados Unidos. Neste anime, acompanhamos a história do doutor Malcolm Lee, um cientista japonês (apesar do nome) que constrói uma inteligência artificial (IA) chamada Kokoro para tentar impedir os planos da Skynet.

Ao longo dos episódios descobrimos que Malcolm vem do futuro pós-apocalíptico retratado desde 1984 pela franquia, embora o vivencie pela perspectiva de um habitante das ruínas de Tóquio e não de alguma cidade estadunidense. Isso marca uma diferença fundamental desta produção: a figura de um salvador da humanidade, como John Connor, nunca dá as caras aqui. O *anime, nesse sentido, parece indiretamente pontuar que John Connor talvez fosse o salvador de uma humanidade bastante particular*, aquela que reside exclusivamente nos Estados Unidos. Se Connor, ao longo de filmes e jogos, foi sempre retratado como um general competente, um guerreiro habilidoso que levará a humanidade a uma vitória final sobre as máquinas, marcando uma clara divisão entre humanos e seres artificiais, em EdF Zero esse mesmo espírito guerreiro é denunciado como um empecilho ao projeto de salvação da humanidade concebido por Malcolm.

Sua ideia é construir uma IA e, por meio do afeto e da educação, conscientizá-la sobre a necessidade de proteger os humanos contra a ameaça da Skynet. Ele assim o faz, criando a robô Misaki, mas antes de conseguir concluir seu projeto, a incompreensão dos soldados e a ânsia destes em destruir tudo que se assemelha ao inimigo, o força a fugir e a voltar no tempo levando Misaki consigo. Chegando ao Japão de 1983, Malcolm emprega a mente de Misaki como

pedra angular para construir Kokoro, outra IA. Num ato de responsabilidade filial, Misaki sacrifica sua consciência para que Malcolm conclua sua obra, passando a ser babá dos filhos do cientista e perdendo a consciência de sua origem.

O importante neste ponto é perceber que o processo de educação de Misaki foi pautado pela indeterminação criadora: a androide evolui naturalmente, escolhendo até mesmo seu próprio nome, sem qualquer programação prévia ou imposição da parte de Malcolm. Kokoro, a evolução do trabalho do cientista iniciado em Misaki e cujo nome significa "coração", remete à metafísica neoconfuciana da Escola da Mente (*xinxue*, 心学), pautada pelo conceito de xin (心), traduzido como "coração-mente". Sem ser absolutamente nem corpo e nem mente, mas todos ao mesmo tempo, Kokoro se projeta como três hologramas de mulheres (corpo/espírito/mente) que conversam com Malcolm em sua sala, muitas vezes indo e voltando em uma sobreposição das três imagens e sua divisão.

Kokoro entende o erro da Skynet em considerar os humanos um perigo a ser exterminado, razão pela qual protege o Japão no Dia do Julgamento. Ao mesmo tempo, contudo, ela reconhece a violência da índole humana, especialmente direcionada ao que é diferente, razão pela qual institui um governo das máquinas no país que rapidamente elimina qualquer resistência, violentamente submetendo os humanos à sua lei. Apesar de dialogar com o confucionismo em razão de seu nome, Kokoro não hesita em adotar uma metodologia legalista[10], baseada em punição, para pacificar o país. A tradição filosófica aplicada ao mundo tecnológico salva o Japão da aniquilação, mas Kokoro, como toda criatura, ainda é reflexo da imperfeição de seus criadores.

Paralelamente, o Exterminador, enviado pela Skynet para frustrar os planos de Malcolm, surge no final da temporada em cores mais complexas do que os vilões unidimensionais presentes nos filmes hollywoodianos. Em determinado momento da trama, usando a seu favor um desentendimento entre Malcolm e seu filho mais velho, Kenta, a máquina argumenta o seguinte com o primogênito: "ninguém virá salvar você, seu pai o abandonou, não há lugar para você aqui, você foi morto pela sua família, venha comigo, outro futuro espera por você". Posteriormente, o mesmo Exterminador revela que foi o próprio Kenta quem o enviou do futuro, um futuro no qual Kenta será o responsável por estabelecer uma trégua entre os humanos e a Skynet, algo inconcebível na franquia EdF em suas produções ocidentais. A frase "venha comigo se quiser viver", repetida em diversos filmes da franquia, surge nesta produção de maneira implícita e, principalmente, de maneira inversa, dita aqui pelo "vilão" da história, se referindo não a um perigo de morte, mas ao fato de que sem família, o início de todas as inter-relações na cultura chinesa (e japonesa), não há indivíduo. Nesse momento, o Exterminador oferece uma nova família para Kenta, na Skynet, em seguida se sacrificando pelo garoto ao protegê-lo das máquinas de Kokoro, a fim de que Kenta pudesse escolher destruir ou não a IA criada por seu pai.

A questão familiar é fundamental numa sociedade que, tal como a chinesa, tem suas raízes naquilo que Fei Xiaotong afirmava ser o "governo dos mais velhos" (Fei, 1992, p. 114), resultado direto de uma sociedade agrária na qual as gerações anteriores teriam autoridade sobre as gerações mais novas por já terem vivenciado todos os desafios que a vida no campo lança, quase que inevitavelmente, sobre o indivíduo. O confucionismo, que depois se difundiria pelos demais países do leste asiático, é fruto desse tipo de arranjo social no qual o indivíduo, considerado como unidade biológica, embora não como unidade política (Zhao, 2021,), se insere como parte funcional de uma família – essa sim a unidade política básica – e não como

[10] Relativo à Escola das Leis (*fajia*, 法家), cujos membros defendiam o papel da lei, materializado na forma de recompensas e punições, para manter a ordem social. Os filósofos legalistas eram críticos do confucionismo por considerá-lo ineficiente e personalista, dependente da existência de pessoas moralmente corretas para que pudesse então haver ordem social. Isso, a seu ver, era sinônimo de caos, dado que 1) nem sempre haveria uma pessoa exemplar confuciana à disposição e, mesmo se houvesse, esta poderia ser simplesmente ignorada pelo povo, cujos interesses geralmente se associam mais a ganhos materiais do que a questões morais (o próprio Confúcio sendo alguém que não obteve muita adesão em seu tempo de vida) e 2) política e moral não teriam ligação, pois um mau indivíduo do ponto de vista da moral confuciana poderia se provar um exímio estadista. *Cf.* Han Feizi, 2003.

ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

portador de direitos inalienáveis. A noção de sujeito autônomo portador de direitos, pelo contrário, dialoga exclusivamente com a ideia de essência, responsável por pautar o desenvolvimento da filosofia ocidental, e não com conceitos como a responsabilidade filial, que assume distinções claras e desiguais entre pais e filhos. Cortar o vínculo familiar é cortar aquilo que identifica o indivíduo como continuador de uma dada ancestralidade, é apagá-lo como sujeito histórico.

Outro ponto de interesse é o fato do diálogo entre Kenta e o Exterminador romper totalmente com o padrão da franquia até então: a Skynet e a humanidade deixam de ser alteridades radicais uma da outra, vislumbrando a possibilidade, até então impensada, de uma trégua entre os dois lados do confronto. A bem da verdade, a franquia EdF já trouxera a possibilidade de humanização de uma máquina no filme de 1991, mas nunca ousara ir além disso, muito menos usando um dos vilões como portador de uma bandeira branca metafórica. Os cenários pós-apocalípticos desta ficção científica particular sempre foram revelados como jogos de soma zero, nos quais os humanos ou exterminavam a Skynet ou eram completamente exterminados por ela. Há aqui, portanto, uma possibilidade inter-relacional homem-máquina que nunca seria possível em um universo de definições fechadas. O estranhamento ocidental em relação ao mundo dos robôs e das Ias, de forma geral, guarda relação direta com a ideia de uma essência humana inviolável. Se no lugar de uma substância essencial houver o vazio, tais definições deixam de ter espaço e inter-relações até então impossíveis tornam-se viáveis.

O mundo da filosofia chinesa é um mundo inter-relacional. Quando aplicado ao universo de EdF, o efeito obtido é o de possibilitar outra narrativa, uma até mesmo decolonial em certo sentido. Assim como com GitS, contudo, essa versão não foi tão bem recebida, obtendo críticas mistas e tendo sido oficialmente cancelada em fevereiro de 2026 após uma única temporada. A transição de universos ficcionais fundados em determinadas cosmovisões para outros contextos aparenta ser uma tarefa ingrata, seja pela dificuldade em manter a relevância da obra original, seja pela incompreensão referente às novas reflexões que uma releitura pode trazer.

4. AVATAR: O ÚLTIMO MESTRE DO AR

Outra obra que poderíamos acrescentar a essa discussão é a animação *Avatar: The Last Airbender* (2005), conhecida no Brasil como *Avatar: A Lenda de Aang*. Diferente das demais já apresentadas, esta, originalmente, é uma obra ocidental, produzida pelo canal de televisão estadunidense *Nickelodeon*, que faz uso de uma estética de estilo mangá/anime, e possui uma temática histórica que remete a diversos elementos orientais.

A narrativa caminha em um mundo fictício no qual algumas pessoas seriam dotadas do controle de poderes elementais como ar, água, terra e fogo. Nesse mundo, os dominadores desses poderes elementares viveriam em sociedades específicas: Tribos da Água, País do Fogo, Templos dos monges do Ar, País da Terra. Nesse contexto, haveria uma figura central, o Avatar, ser único, que reencarna de geração em geração e tem a capacidade de domínio de todos os poderes elementares. Resumidamente, a jornada começa com o despertar de uma nova figura do Avatar, o menino Aang, que, ainda criança, recusa-se a assumir sua responsabilidade enquanto novo Avatar e foge, ficando oculto por quase cem anos, fato que ocasiona um desequilíbrio das forças geopolíticas daquele mundo, marcado principalmente pelo imperialismo e expansionismo da Nação do Fogo. Para além desses elementos, o Avatar, por ainda ser jovem e indisciplinado, necessita encontrar mestres durante toda a sua jornada que possam ajudá-lo a aprimorar suas habilidades de domínio de todos os elementos.

Desde as vestimentas, a arquitetura, o comportamento cotidiano, até as formas de arte marcial atribuídas a cada país, tudo remete ao contexto oriental. Alguns elementos narrativos também se assemelham a questões da história da Ásia de forma genérica. O expansionismo do País do Fogo pode ser associado ao imperialismo japonês do início do século XX; o extermínio dos monges do Ar com as perseguições no Tibet; diversos elementos do País da Terra, como a existência de uma grande muralha tal qual a da China, entre outros tantos aspectos, que poderiam ser analisados e debatidos sob os mais diferentes pontos de vista. A série teve grande receptividade no Ocidente, recebendo adaptações

para o cinema (descontinuada) e para séries em *live-action* por streaming, produzida pelo conglomerado estadunidense *Netflix* (ainda em produção). Por sua vez, nos países orientais, ela não teve grande sucesso se comparada a outras obras do mesmo período, ainda que tenha sido bem avaliada pela crítica.

De forma geral, apesar do apelo estético e de elementos narrativos, *Avatar: The Last Airbender* é, majoritariamente, uma obra ocidental. Desde a sua forma de contar os episódios até os elementos estruturais da narrativa, tudo remete e é calcado em cosmovisões ocidentalizadas. Essas questões tendem a confundir principalmente o público ocidental no que concerne à compreensão de Avatar como uma obra que retrataria o Oriente, sendo, contudo, uma obra que de fato retrata um *imaginário sobre o Oriente*, criada por autores e produtores ocidentais, e principalmente, calcada nos modelos narrativos ocidentais e concepções filosóficas judaico-cristãs, com elementos que remontam a ideais como arrependimento, perdão, culpa, remissão de pecados etc. Entre os diversos elementos da obra que poderiam ser debatidos, talvez o de maior destaque seja o arco narrativo da personagem Zuko, bastante debatido em fóruns e vídeos de análise na internet. Especificamente, o arco de redenção deste personagem na série retrata um príncipe que recebera, como castigo por sua insolência, a missão de encontrar e capturar o Avatar desaparecido. Este arco é muito desenvolvido e permeia as três temporadas da animação, tendo ainda, na primeira temporada, o referido personagem como o grande antagonista do herói. Já na segunda temporada, Zuko atravessa um processo de redenção, passando a assumir um papel maior de anti-herói e, ao final da terceira temporada, torna-se aliado/amigo do personagem principal, assumindo inclusive o posto de professor que auxiliaria o Avatar no processo de controle sobre o poder do fogo.[11]

O exemplo da narrativa de Zuko em *Avatar: The Last Airbender* denota um aspecto fundamental no qual estas narrativas estão inseridas: a construção de um imaginário sobre o Oriente, no qual os elementos estéticos e visuais que permeiam a obra remetem a aspectos das culturas orientais. Contudo, toda a estrutura narrativa, assim como a construção das motivações, além da personalidade dos personagens, está alicerçada em tropos que se articulam a partir dos modelos ocidentais de narrativa. Este Oriente imaginado é retratado por Said:

> Nossa descrição inicial do Orientalismo como uma área erudita adquire então uma nova concretude. Uma área é frequentemente um espaço fechado. A

[11] O arco de redenção do Príncipe Zuko constitui um estudo de caso notável sobre a compreensão de elementos na crítica narrativa se analizado a partir de prismas filosóficos como as perspectivas confuciana, budista e taoísta. Como dissemos, é imperativo notar que, apesar da inspiração extensiva em temas como arquitetura, vestuário e artes marciais orientais, o núcleo da narrativa da obra, incluindo a personalidade, o diálogo e as ações dos personagens, é caracteristicamente ocidental. Este contexto é fundamental para compreender por que a redenção de Zuko ressoa profundamente com uma cosmovisão ocidental, mas enfrenta desafios conceituais quando examinada sob prismas orientais. O arco de Zuko, que o leva de um vilão mal-humorado, obcecado em capturar o Avatar, a um aliado crucial, está intrinsecamente ligado a uma visão de mundo judaico-cristã. Em sua estrutura narrativa, ele emprega o dualismo cristão, onde o bem e o mal estão em constante conflito dentro do indivíduo, exigindo que Zuko caminhe para a escolha do bem a fim de limpar os seus pecados, os de sua família e os da Nação do Fogo. A conclusão original da série, com o vilão Senhor do Fogo Ozai, pai de Zuko, sendo encarcerado, e o herói, o Avatar Aang, mantendo seus princípios de não tirar vidas, poderia ser descrita como a resolução ideal dentro de uma ótica ocidental. Sob a óptica do confucionismo, especificamente a partir da discussão oriunda de Mêncio (372–289 A.E.C.) na qual os humanos teriam em si um potencial intrínseco para a bondade e deveriam cultivar tal natureza virtuosa, a redenção de Zuko é aceitável em termos de *arrependimento*. Contudo, essa redenção deveria ser apoiada pela ação e pelo mérito, o que Zuko inicia ao se propor a ensinar Aang. O problema central reside no conceito de *xiào* (孝), central para a filosofia confuciana: *a traição do filho em relação ao pai e a subsequente prisão de Ozai representam um desrespeito à ética da responsabilidade filial*. A traição é ainda mais grave, pois Ozai é pai e, como rei da Nação do Fogo, também soberano de Zuko, o que torna a sua uma traição dupla. Já na perspectiva budista *mahāyāna*, a vertente do budismo predominante no leste asiático, enfatiza-se a realização de ações que resultem em bom *karma*, sendo o auxílio ao Avatar um passo positivo em direção à *redenção*. A vida seria encarada como sofrimento, e o objetivo é escapar do samsara, o ciclo cármico de reencarnações. Embora Zuko seja redimido pelo seu trabalho de auxílio, um final tipicamente budista apontaria na direção de que o personagem se juntasse à *sangha* (uma comunidade monástica) e renunciasse aos títulos e aos desejos mundanos. Por fim, o taoísmo ofereceria a visão radicalmente diferente. O Tao é a ordem natural do mundo, que já está equilibrada e não necessita de um Avatar para impor a paz. Nesta visão, não há verdade objetiva nem distinção clara entre bem e mal; os significados e o valor mudam de acordo com as circunstâncias. Um Zuko taoísta examinaria a natureza cíclica do conflito e a futilidade da intervenção. Neste sentido, o ideal taoísta seria o *wuwei* (无为, não-ação) e, na narrativa de Zuko enquanto herói taoísta, este agiria como seu Tio Iroh: ajudaria o Avatar, mas, em seguida, se retiraria para buscar sua mãe e viver em reclusão. Aqui é importante salientar que parte dessa análise sobre Zuko não é de fato original, mas se baseia em diversos elementos advindos de discussões de fãs em fóruns e no Youtube. *Cf.* Evaluating Zuko's Redemption - Confucianism, Buddhism, Taoism & Avatar: The Last Airbender. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FmACHdTApbY&t=524s. Acesso em 10 dez. 2025.

> ideia de representação é teatral: o Oriente é o palco sobre o qual todo o Leste está confinado. Nesse palco aparecerão figuras cujo papel é representar o conjunto maior do qual elas emanam. O Oriente então parece ser, não uma extensão ilimitada além do mundo europeu familiar, mas antes uma área fechada, um palco teatral afixado à Europa. Um orientalista não passa de um especialista particular em um conhecimento pelo qual a Europa é em geral responsável, assim como um público é histórica e culturalmente responsável por dramas tecnicamente montados pelo dramaturgo (aos quais reage). Nas profundezas desse palco oriental, encontra-se um repertório cultural prodigioso, cujos itens individuais evocam um mundo fabulosamente rico: a Esfinge, Cleópatra, o Éden, Tróia, Sodoma e Gomorra, Astartéia, Ísis e Osíris, Sabá, Babilônia, os Gênios, os Magos, Nínive, Prester John, Maomé e mais dezenas; cenários, em alguns casos apenas nomes, meio imaginados, meio conhecidos; monstros, diabos, heróis; terrores, prazeres, desejos. A imaginação europeia era amplamente nutrida com esse repertório: entre a Idade Média e o século XVIII, autores capitais como Ariosto, Milton, Marlowe, Tasso, Shakespeare, Cervantes e os autores da Chanson de Roland e do Poema del Cid recorreram à riqueza do Oriente para criar as suas produções de maneiras que aguçavam os contornos das imagens, das ideias e das figuras que as povoavam. Além disso, grande parte do que era considerado estudos orientalistas eruditos na Europa forçava os mitos ideológicos a entrar em ação, mesmo quando o conhecimento parecia estar genuinamente progredindo (Said, 2007, p.102–103).

Said, em sua análise, parte majoritariamente das descrições do chamado Oriente Próximo. Todavia, muitas dessas premissas podem, e até deveriam, ser transpostas se levarmos em conta a visão que o Ocidente produziu acerca do chamado Extremo Oriente, principalmente sobre a China, com as descrições dos viajantes da Rota da Seda, passando pelas viagens de Marco Polo e chegando até as descrições dos padres Jesuítas. Em um sentido geral, *Avatar: The Last Airbender*[12] repete muitas dessas visões, colocando-as sob um modelo imaginado de estética oriental, porém com heróis, vilões, narrativas e modelos de individualidade que são majoritariamente ocidentalizados. A obra trata de uma espécie de imperialismo japonês disfarçado, de uma muralha intransponível, não dá nome, ou remete diretamente a casos históricos, mas cria um Oriente à imagem e semelhança dos desejos da indústria cultural moderna: mágico, místico, com seres espirituais e animais fantásticos e, acima de tudo, palatável ao grande público. Todavia, este é um Oriente completamente individualizado, cujos valores e desejos dialogam muito mais com um menino em Nova Iorque do que com um jovem no Tibet.

5. CRÍTICA A UNIVERSALIZAÇÃO DO MONOMITO DE CAMPBELL

Nos casos que procuramos apontar, haveria uma estruturação dos discursos que fazem com que determinadas formas de narrativa assumam um papel de força dominante em campos culturais específicos, como cinema e animações. Neste quadro, diante da complexidade de um cenário cultural global, se fortalecem determinadas posturas, fórmulas e valores como dominantes, o que resulta na hegemonia de determinadas formas de expressão, ou, no caso, na hegemonia de determinadas formas de narrativa. Poderíamos tratar aqui de diversos modelos: fórmula Marvel, fórmula Disney, HBO, DC, Sitcoms etc. Particularmente, preferimos trazer um elemento que sustenta e se permeia em diversas mídias: a jornada do herói.

> Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. O

[12] Entendemos que as possibilidades de discussão sobre a obra poderiam ainda ser bastante ampliadas, por exemplo, discussões sobre a cosmologia construída no universo de Avatar, a compreensão dos ciclos elementares (quatro elementos no Ocidente contra cinco na cosmologia chinesa), tropos narrativos, ascensão e divinização, reencarnação, entre outros tantos aspectos, todavia faz-se necessário um recorte acerca dos elementos e das possibilidades de análise que poderão ser discutidos em trabalhos posteriores.

> prodígio reside no fato de a eficácia característica, no sentido de tocar e inspirar profundos centros criativos, estar manifesta no mais despretensioso conto de fadas narrado para fazer a criança dormir — da mesma forma como o sabor do oceano se manifesta numa gota ou todo o mistério da vida num ovo de pulga. Pois os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte (Campbell, 1997, p. 7).

O chamado *monomito* de Joseph Campbell seria então um padrão universal recorrente em diversas sociedades desde os primórdios, ligado essencialmente aos mitos, lendas e origens dos mais variados povos e culturas. A aventura seria, nesse monomito, uma passagem psicológica de autoaniquilação, seguida de renascimento, em que o herói se torna universal, superando tanto suas limitações pessoais quanto seu contexto histórico. Tal modelo de jornada, de acordo com Campbell (1997), seria universalmente compreensível, elementar a todas as culturas — devido, principalmente, às questões da psique humana — e observáveis em todas as narrativas mitológicas. Ademais, segundo Campbell (1997, p. 27), "o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno — que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito".

Antes de encaminharmos a crítica direta aos postulados de Campbell, cabe ainda entender como este modelo torna-se hegemônico, ou ainda, dentro da análise que propusemos, um discurso de autoridade. Esse processo remete à estruturação da indústria de Hollywood moderna, com grandes obras no estilo *blockbuster* e a construção de um modelo narrativo que se tornaria a fórmula padrão da indústria cinematográfica. Christopher Vogler, autor e roteirista, narra sua experiência de conhecer e apropriar-se dos pressupostos de Campbell:

> […] Campbell had dug deep into the soil of world mythology and folklore to find the common bones of story, but his model was fleshed out by reading into it the recent thinking of Freud, Jung and others about human psychology, and combining all of that with the perennial philosophy of the spiritual path to enlightenment. […] Campbell was describing not only the anatomy of story, but also its psychology and its soul, exposing its inner logic and reasons for being. And to him the heroic psychological task was nothing less than the transformation of the human spirit, moving through the inevitable stages of life and states of being, towards an ultimate state of highest consciousness. The adventure of the hero represents the moment in his life when he achieved illumination (Vogler, 2017, p. 10).

Em um trecho seguinte este apresenta a relação de Campbell com *Star Wars* (1977):

> Campbell's hero's journey was far from my mind as I sat in the darkened screening room on the 20th Century Fox lot to watch Lucas' space epic unfold. After all, I was about to watch a science fiction movie, not a dramatization of some ancient myth. However, within minutes I had recognized so many of Campbell's symbols and structural elements that I began to suspect strongly that Lucas had read Campbell's book. Like me, he had seen the commercial potential in the age-old patterns of myth. He had found a way to re-interpret them for a modern, world-wide audience. My intuition was confirmed later; Lucas had encountered Campbell's monomyth concept as he was thinking up his fantasy saga and incorporated many of its elements into his design. He acknowledged that Star Wars probably never would have been written without Campbell's influence (Vogler, 2017, p. 10).

Se o modelo de Campbell foi ou não de fato a inspiração para o sucesso de *Star Wars*, ou se este foi somente uma forma de associar uma grife acadêmica à obra, não temos como afirmar. Entretanto, tornou-se evidente que a jornada do herói de Campbell assumiu grande influência na indústria cinematográfica e, até mesmo, em outros campos narrativos, tais como a literatura, jogos, animações etc., fazendo deste um modelo hegemônico ao empregá-lo, seja integralmente, ou mesmo apenas alguns de seus elementos fundamentais. Entre as obras e adaptações que descrevemos, é possível elencar traços como: o chamado da aventura; a recusa ao chamado; o retorno; a figura do mestre-professor; o centro do mundo; a transformação. Esses elementos podem ser observados tanto na Motoko da adaptação de *Ghost in the Shell,* quanto em Aang como *Avatar*,

na Mulan princesa da Disney, dentre outros exemplos. A fórmula tornou-se padrão (ainda que não tenha sido a intencionalidade original de Campbell), assumindo assim um poder hegemônico no campo em questão, semelhante ao que Said (2007) define como discurso de autoridade. Para que uma obra, ou uma adaptação, consiga se estabelecer atualmente, o uso desta fórmula (e possivelmente de outras também) deve ser seguido, o que ocasiona as transformações que podemos observar nas adaptações hollywoodianas.

O exemplo de *Ghost in the Shell* é talvez o mais evidente entre todos aqueles que citamos. A busca pelas origens, pela verdade sobre o passado, a negação ao chamado, a redenção, todos elementos narrativos em que a finalidade seria encaixar a obra original na fórmula. *Avatar*, por sua vez, dá voz ao chamado para a aventura, a busca pelo mestre, a negação da missão/aventura, a caverna, a redenção. O ponto crucial estaria em perceber como estes modelos narrativos não se limitam ao cinema.

> [...] Shigeru told Yamauchi that videogames had not yet learned from their media cousin, the cinema, how to create memorable characters or how to produce artistically polished products. He said they relied too much on violence instead of drawing from the classic literary themes of good and evil, honor and disgrace; beauty and horror (Chaplin & Ruby, 2006, p. 73).

A influência dos modelos narrativos ocidentais pode ser vista em outras mídias, como o videogame. No caso, o relato de Chaplin e Ruby (2006) trata da criação de Donkey Kong (1983) pela empresa japonesa Nintendo e do processo de adaptação aos valores e desejos do público ocidental. Haveria um valor narrativo, a ideia da construção de uma história, de um herói que deve salvar a princesa. Nesse ponto, deve ser compreendido que os processos não se dão em uma via de mão única, mas também por meio de elementos que vêm de outros contextos e se adaptam a fim de conquistar o mercado ocidental, como é o caso da Nintendo com Donkey Kong e, também, Super Mario Bros.

O ponto estaria, então, na validade dessa concepção de Campbell como valor universal e é aqui que se alicerça a nossa crítica, para além dos usos desse como discurso de autoridade. Os elementos centrais que sustentam a tese de Campbell se baseiam em dois pares de aspectos: a ideia de arquétipos e a psicologia, e a origem comum e a universalidade dos mitos. Aqui, salientamos que não buscamos construir uma crítica mais aprofundada às concepções junguianas que dão força à proposição de Campbell; todavia, há de se questionar a fonte que sustenta essas concepções, a saber, os estudos sobre psiquiatria (Campbell, 1997) e os volumosos estudos sobre interpretação de sonhos (*idem*, p. 40). Logo, questionaríamos se, involuntariamente, Campbell estaria universalizando, para a totalidade das sociedades humanas, uma base de fontes (pacientes e descrições de sonhos) majoritariamente ocidentais. Haveria, direta ou indiretamente, a presunção de que os valores associados aos símbolos e às interpretações das coisas em si fossem um elemento universal que parte dos mesmos princípios em todas as sociedades, algo já questionado, testado e debatido em áreas como a psicologia social de autores como Richard Nisbett (2004). Resumidamente, esses estudos mostram como, devido à questão do sentido cultural e filosófico, pessoas de contextos distintos, no caso orientais e ocidentais, interpretam um mesmo fato, objeto ou figura a partir de diferentes relacionalidades (Nisbett, 2004).

Além disso, o modelo de Campbell é passível de crítica devido ao próprio universalismo que propõe ao discutir as narrativas mitológicas. Em sua base, Campbell é tributário a Mircea Eliade (1992), em uma sustentação que, fundamentalmente, aponta que todos os modelos de expressão do sagrado remetem a uma mesma fonte. Direta ou indiretamente, Campbell sustenta e fortalece[13] essa argumentação. Haveria nos mitos e lendas um valor comum essencial a todas as

[13] Campbell (1997, p. 42) cita Adolf Bastian, Nietzche, Franz Boaz e James Frazer, argumentando sobre a origem comum (antropologia evolucionista) e uma essência na mente humana: "[...] unidade da espécie humana, não pode haver dúvidas de que, no essencial, as características mentais do homem são as mesmas em todo o mundo". Nesse sentido, é preciso salientar potenciais problemas da própria intepretação que Campbell teria feito na sua leitura da antropologia de Boaz. Este foi um culturalista profundamente crítico da antropologia evolucionista, inclusive tendo feito parte da escola antropológica que sucedeu à evolucionista.

sociedades. Porém, é possível questionar a própria base de sustentação de Campbell, na argumentação de Eliade, que se fundamenta em um campo específico que ficou conhecido como Religion Studies, ou História das Religiões Comparada, o qual sustenta a ideia de faculdades humanas apriorísticas (na acepção kantiana de a priori) no sentido religioso e, indiretamente, defende a veracidade do fenômeno religioso original e a superioridade de alguns fenômenos sobre outros, no caso, do cristianismo sobre as demais religiões.

Para além dos questionamentos óbvios sobre as raízes que sustentariam a perspectiva de Campbell, cabe mencionar também autores que pontuam diferentes relacionalidades na própria ideia de herói nas mais diferentes sociedades, bem como diferentes configurações mitológicas que fomentam relacionalidades distintas nos mais variados contextos.

6. CONCLUSÃO

A brevidade do espaço não nos permite avançar em outros debates de sentido teórico. Os exemplos demonstrados refletem em grande parte a compreensão de como haveria na concepção dessas obras ou releituras, uma intencionalidade, direta ou indireta, que apontaria indubitavelmente para processos ou tentativas de universalização das formas de narrativa ou das formas de se contar histórias nas mais variadas mídias, majoritariamente empregados em favor de um modelo ocidental de narrativa, tornando determinados signos e valores como expressões de um todo universal. Apontar isso é necessário para questionar exatamente esses processos de universalização que carregam consigo formas de apagamento de elementos, símbolos, valores e/ou cosmovisões locais que foram ou estão sendo esquecidas, acarretando uma espécie de imposição de mundo, que se faz centrada nos moldes ocidentais do Norte Global e de uma cosmovisão individualista neoliberal.

REFERÊNCIAS

ANTISERI, Dario; REALE, Giovanni. *Filosofia*: Antiguidade e Idade Média. Tradução de José Bortolini. Edição revista e ampliada. São Paulo: Paulus, 2017.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix pensamento,1997.

CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. *Smartbomb*: The quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution. Algonquin Books, 2006.

CHARTIER, Roger. O Mundo Como Representação. *Estudos avançados*, São Paulo. Vol 5. no 11. p. 173-191, 1991.

CONFÚCIO. *Os Analectos*. Tradução: Giorgio Sinedino. São Paulo: Folha de São Paulo, 2015.

_____. *The Analects of Confucius:* A Philosophical Translation. Tradução de Roger T. Ames e Henry Rosemont Jr. Nova Iorque: Ballantine Books, 1998.

COOK, F. Hua-yen *Buddhism*: The Jewel Net of Indra. The Pennsylvania State University Press, 1977.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano*. Tradução: Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992

FEI, Xiaotong. *From the Soil:* The Foundations of Chinese Society. Trad. Inglês: Gary G. Hamilton e Wang Zheng. Berkeley, Los Angeles e Londres: University of California Press, 1992.

FLORENTINO NETO, Antonio. Indivíduo atômico e indivíduo interrelacional: as bases da formação da subjetividade no Ocidente e na China. In: FLORENTINO NETO, Antonio. (Org). *Modernidade e tradição na China Hoje*. Campinas, Sp: Editora PHI, 2021.

HAN FEIZI. Han Feizi: Basic Writings. Trad. Inglês: Burton Watson. Nova Iorque: Columbia University Press, 2003.

JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária.* Trad.: Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

LAOZI. *Dao De Jing*: O Livro do Tao. São Paulo: Mantra, 2017.

MÊNCIO. *Mengzi*: With selections from traditional

ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

commentaries. Trad Inglês: Bryan W. Van Norden. Indianápolis/Cambridge: Hacking Publishing Company, Inc., 2008.

NISBETT, Richard. *The geography of thought: How Asians and Westerners think differently... and why.* Simon and Schuster, 2004.

SAID, Edward W. *Orientalismo*: O Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

VOGLER, Christopher. Joseph Campbell goes to the movies: The influence of the hero's journey in film narrative. *Journal of Genius and Eminence*, v. 2, n. 2, p. 9–23, 2017.

WANG, Georgette; YEH, Emilie Yueh-yu. Globalization and hybridization in cultural products: The cases of Mulan and Crouching Tiger, Hidden Dragon. *International Journal of Cultural Studies*, v. 8, n. 2, p. 175–193, 2005.

ZHAO, Tingyang. *All Under Heaven*: the Tianxia system for a possible world order. Oakland: University of California Press, 2021.

Como citar este artigo:

MAZZEO, Ricardo Alves Moreira; ANTUNES, Eduardo Vichi; SOUSA, Tauan de Almeida. Representações de um oriente imaginado: entre orientalismos e reconstruções da memória em mulan, ghost in the shell, exterminador do futuro e avatar. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.8, n.12, 2026.