

“Only Justice Will Bring Peace”: uma análise sobre a Teoria da Guerra Justa de Michael Walzer em *Avatar: The Last Airbender*¹

Caroline Silva Camargos de Souza Dutra²

Resumo: O uso do cinema como fonte de estudos nas Relações Internacionais tem gradativamente tomado espaço no campo acadêmico como método alternativo de ensino e aprendizagem. Considerar não apenas os temas abordados, mas também o contexto histórico nos quais foram criados os filmes e séries a serem analisados, é de suma importância e aponta cada vez mais a relevância da arte para o desenvolvimento analítico da comunidade acadêmica. Baseado nessa ideia, o presente artigo busca apresentar a animação estadunidense *Avatar: The Last Airbender* como meio propulsor para estudos no campo do cinema e Relações Internacionais por meio do uso da teoria de médio alcance da Guerra Justa a partir dos estudos de Michael Walzer. Com base nos princípios anexos aos conceitos teóricos chave *jus in bello* e *jus ad bellum*, serão realizadas análises de episódios e personagens específicos da série que trazem consigo pontos a serem debatidos sob o escopo da Teoria da Guerra Justa.

Palavras-chave: teoria da guerra justa, cinema e relações internacionais, *Avatar: The Last Airbender*, Michael Walzer.

Abstract: The use of cinema as a source of studies in the International Relations area has gradually taken up space in the academic field as an alternative method of teaching and learning. Considering not only the topics addressed, but also the historical context in which the films and series to be analyzed were created, is of paramount importance and points out the relevance of art for the analytical development of the academic community. Based on this idea, the present article seeks to present the American animation *Avatar: The Last Airbender* as a propellant for studies in the field of cinema and International Relations through the use of the medium-range theory of Just War based on the studies of Michael Walzer. Coming out of elements attached to the key theoretical concepts *jus in bello* and *jus ad bellum*, analyzes of specific episodes and characters of the series will be carried out, leading with them points to be debated under the scope of the Just War Theory.

¹ Artigo científico apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso do bacharelado em Relações Internacionais do Instituto de Economia e Relações Internacionais (IERI) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), sob orientação do Prof. Dr. Edson José Neves Júnior.

² Graduanda de Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU).

Keywords: just war theory, cinema and international relations, *Avatar: The Last Airbender*, Michael Walzer.

1. Introdução

Para além de uma fonte de entretenimento, as artes mostraram sua relevância ao decorrer da história da humanidade como um significativo veículo de expressão. Sua distinção se expande desde a expressão da relação do homem com o divino e a religiosidade (como durante o período da Contra Reforma católica na Europa), até manifestações dos horrores da guerra (“Guernica”, de Pablo Picasso (1937); “A Face da Guerra”, de Salvador Dalí (1940)). Não sendo arte restrita a pinturas e esculturas, o cinema - principalmente nas recentes décadas -, ganhou cada vez mais espaço, abrindo margem para mais representatividade e interpretação de diferentes visões de mundo.

Dentro das Relações Internacionais (RI), o uso do cinema como ferramenta de pesquisa também tem ampliado o campo de debate, auxiliando a compreensão de temas e conceitos chaves da área. Por meio de seu uso, novos modelos de pesquisas acadêmicas não restritas ao padrão são incentivados, explorando, portanto, a interdisciplinaridade com outros campos do conhecimento dentro da academia.

Dessa forma, é apresentado para debate a série animada estadunidense *Avatar: The Last Airbender* (“Avatar: A Lenda de Aang” em português, ou *ATLA*, como será referida ao longo do texto) em conjunto com aspectos da Teoria da Guerra Justa. Lançada em 2005, *ATLA* abordou assuntos de extrema importância diante um cenário internacional favorável para pesquisas no campo das Relações Internacionais por meio de personagens em um universo fictício, ainda que de forma indireta.

Por meio de um olhar crítico, conceitos teóricos das RI podem ser abstraídos da série a partir de debates realizados pelos próprios personagens. Ademais, devido tamanho sucesso da animação, foi possível proporcionar ao público outra série animada do mesmo universo e uma coleção de revistas em quadrinhos que expande ainda mais a narrativa.

Em 2001, com o ataque às Torres Gêmeas em Nova Iorque, nos Estados Unidos, o combate ao terrorismo tornou-se a agenda de maior relevância dentro das Organizações Internacionais, concentrando a atenção da comunidade internacional para tal pauta. Dois anos depois, ocorreu a invasão ao Iraque sob justificativa de proteger as pessoas e levar a paz e democracia aos demais. Finalmente, em 2005, *Avatar: The Last Airbender* é lançado.

Seu surgimento em um contexto imperialista, com a pauta securitária de Guerra ao Terror como plano de fundo do cenário internacional, influencia diretamente os acontecimentos e visão crítica da série. O peso dos eventos mundiais não deve ser ignorado, principalmente ao servirem como importante fonte de análise de obras artísticas. Contudo, embora ressalte a importância do contexto internacional para a criação da animação, de forma alguma busco reduzir a obra ao seu cenário.

Temas como colonialismo, genocídio, guerras, manipulação, paz armada, dentre muitos outros, não costumam ser retratados em animações voltadas para um público mais jovem. DiMartino e Konietzko inovam para a época sem deixar de transformar um conteúdo complexo em uma história calorosa de amizade e paz, além de difundir cultura e educação. Dessa forma, *ATLA* não é visto como uma mera animação, mas uma fonte de politização e espaço de debate, em especial para o público jovem.

O presente artigo traz consigo, então, o objetivo de apresentar *Avatar: The Last Airbender* como possível veículo cultural popular para abordar e difundir, dentro dos princípios das Relações Internacionais, a Teoria da Guerra Justa para o grande público. Para tal, serão analisados episódios das três temporadas de *ATLA* à luz de nove critérios dentro dos princípios *jus in bello* e *jus ad bellum* da Teoria da Guerra Justa. Tais aspectos teóricos serão abordados em tópicos únicos acompanhados de exemplos oriundos da animação.

A animação de *Avatar* não traz uma narrativa tradicional maniqueísta do “bem contra o mal”, mas um debate sobre o que é ser o “bem” e o “mal” diante um cenário conflituoso. Ao explorar não só as atitudes, mas também a história e a motivação por trás dos personagens apresentados adiante, compreende-se a profundidade prática do conceito de “ser justo”.

É importante ressaltar que foi necessária a adaptação de alguns indicadores para uma melhor apresentação da hipótese, uma vez que a obra não reflete por completo a ideia original apresentada pela Teoria. Além disso, em determinados subtópicos, de acordo com a demanda do objeto de análise, algumas explicações mostram-se mais extensas do que outras de modo a possibilitar uma discussão mais aprofundada.

A decomposição da Teoria da Guerra Justa comporta problemas procedimentais, como uma sobreposição de conteúdo, de forma que embora possua um objetivo didático, há também problemas e críticas - como será apontado no corpo do artigo. Enfim, *ATLA* será utilizada a fim de ilustrar a teoria de médio alcance da Guerra Justa.

A animação apresenta certa complexidade, segundo a qual expõe como nem sempre o lado transgressor ou antagonista atua de forma injusta durante a guerra - afinal, uma guerra injusta pode ser travada por meios justos -, ademais, a pesquisa não possui pretensão de

esgotar o assunto. Abordar *ATLA* com a proposta de aproximar o debate acadêmico do grande público faz parte da continuidade de trabalhos que buscam sobretudo abrir espaço para a geração de uma série de questões no mundo pop capazes de construir percepções pertinentes para os campos sociais. E as artes - neste caso principal, o cinema - atuam como um veículo importante para tal.

2. A animação *Avatar: The Last Airbender* e a Guerra dos 100 Anos

[...] *Zuko*: Crescendo, fomos ensinados que a Nação do Fogo foi a maior civilização da história. E de alguma forma a guerra foi nossa maneira de compartilhar nossa grandeza com o resto do mundo. Que mentira incrível foi essa. As pessoas do mundo estão apavoradas com a Nação do Fogo, eles não veem nossa grandeza, eles nos odeiam e nós merecemos. Criamos uma era de medo no mundo. (ATLA, 2008, temp.3, ep.11, 0'10"50 - 0'11"12)

A animação estadunidense *Avatar: The Last Airbender*, criada por Michael DiMartino e Bryan Konietzko, foi produzida e televisionada de fevereiro de 2005 a julho de 2008 pelo canal de televisão "Nickelodeon", organizada em três temporadas (AVATAR WIKI, 2022). Em 2010, foi lançado o filme "The Last Airbender" (no Brasil, "O Último Mestre do Ar") como versão *live action* da série original (IMDB, 2022). O diretor M. Night Shyamalan, conhecido por suas obras voltadas para a ficção, foi responsável também pelo roteiro do filme.

A animação conta com um elemento extra relevante para o público: a diversidade racial - diferente de tantas outras séries americanas que por vezes incluem essa representatividade no roteiro, mas não conseguem aplicá-la de fato. Enquanto com a missão de criar algo com "ação e aventura, lenda e tradição", conforme determinado pela emissora *Nickelodeon*, Konietzko e DiMartino assumiram estar interessados em produzir algo com influência asiática (GUO, 2020).

Devido a isso, as quatro formas de "dobra" apresentadas no universo de *ATLA* possuem raízes em quatro antigos estilos de artes marciais chinesas (GUO, 2020). Foram contatados um consultor cultural, um calígrafo chinês e estúdios de animação sul-coreanos para garantir que não houvesse forma alguma de apropriação durante a animação, além de outros esforços (GUO, 2020; CLARK, 2018).

Ademais, para se inspirarem em outras culturas para retratar as nações em *ATLA*, era importante que não se baseassem totalmente em uma delas a fim de não trazer uma imagem negativa também para aquele povo no mundo real (CLARK, 2018). Assim, para a criação da

Nação do Fogo, Reino da Terra, Nômades do Ar e Tribos da Água foram utilizadas, respectivamente, as estéticas japonesa, chinesa, indiana e inuit (SHIOTA, 2020). De toda forma, embora exista uma forte presença de brancos no fundo da série - afinal, ambos os diretores são brancos e a influência disso é inegável, a mistura de culturas durante a animação é natural, não estereotipada e nem ofensiva (SHIOTA, 2020).

Na narrativa ficcional, há evidentes conexões com conceitos originados no campo das Humanidades. O imperialismo apresentado por parte da Nação do Fogo assemelha-se a eventos históricos, como a colonização japonesa nos países do Leste Asiático na primeira metade do século XX. A manipulação social por parte do governo também faz menção a características colonizadoras que ocorrem no mundo real.

Ao adentrar as escolas da Nação do Fogo, é apresentada ao Aang a realidade distorcida que a população acredita: de que os demais povos precisavam de ajuda e que é um favor o que fazem ao levar condições melhores para o restante - sendo assim, a crença popular é de uma “grande marcha da civilização”, enquanto para os demais povos, se trata de um movimento opressor e vil (ATLA, 2008).

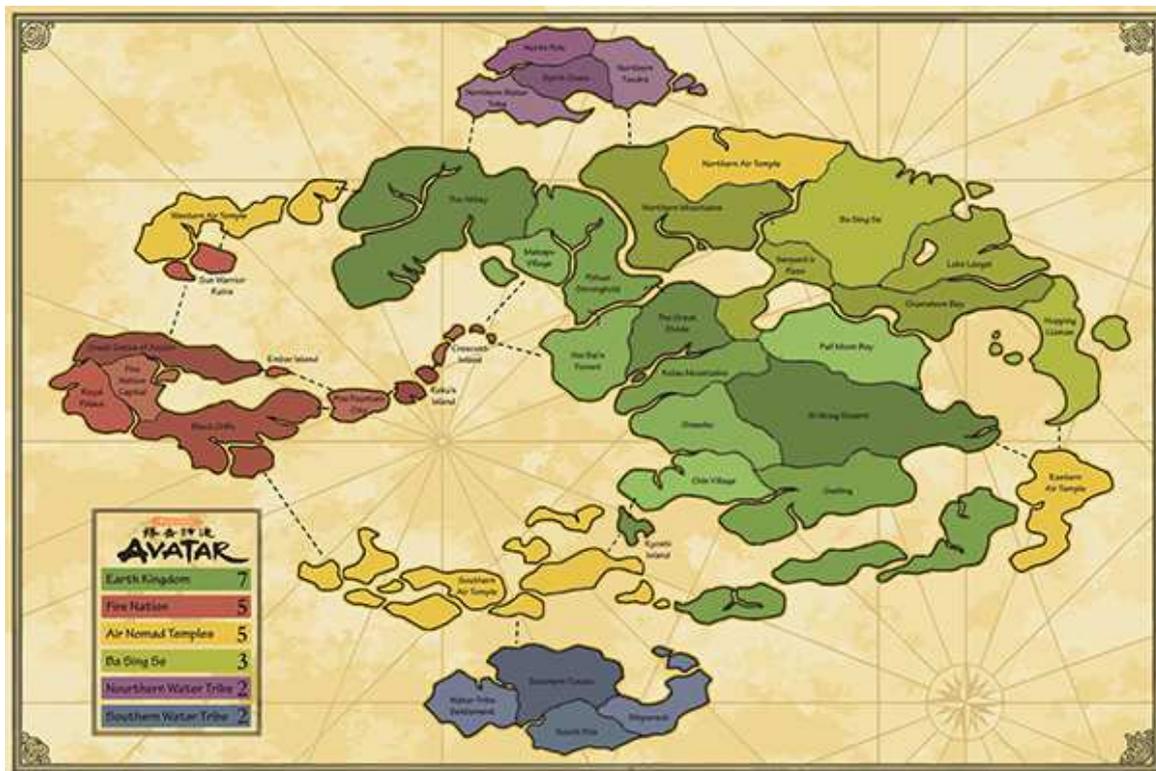
Assim, com semelhanças entre a animação e eventos históricos dos últimos séculos, é possível identificar pontos de conexão diretos com o campo das Relações Internacionais, principalmente ao considerar o enredo de guerra, genocídio, diferentes culturas e povos, e a balança de poder. Por meio da análise de obras fictícias, obter conhecimento de como a teoria pode existir na realidade torna-se mais viável e facilita a compreensão dos fatores que levam tomadores de decisão, exércitos e civis a se encontrarem em uma situação de guerra injusta.

Enfim, com o respaldo visual e artístico da série, reflexões maiores a respeito de questões humanas podem ser exploradas em períodos de conflito bélico utilizando-se também da Teoria da Guerra Justa como base teórico-científica. Dito isso, trarei alguns episódios específicos de cada uma das três temporadas de *ATLA* à luz de indicadores da Teoria da Guerra Justa - explorados em tópicos futuros - a fim de verificar se a aplicabilidade desses mesmos indicadores à animação auxilia a compreensão da teoria.

A animação *Avatar: The Last Airbender* aborda a história de um menino chamado Aang, o último dobrador de ar, que ao acordar após 100 anos congelado em um iceberg se depara com uma guerra de colonização que iniciou-se logo após seu desaparecimento. No universo de *Avatar*, a figura que carrega o nome da série representa o equilíbrio entre os mundos espiritual e físico e é o único ser capaz de manipular os quatro elementos - terra, fogo, ar e água. As Tribos da Água, o Reino da Terra, a Nação do Fogo e os Nômades do Ar são as quatro civilizações que norteiam o universo da animação. Excepcionalmente, algumas

peessoas apresentam a capacidade de manipulação de algum dos elementos e suas variações (como por exemplo, do fogo, a eletricidade; da água, o sangue; da terra, o metal).

Figura 1: Mapa do mundo em *Avatar* com as quatro nações (vermelho = fogo, roxo = água, verde = terra, amarelo = ar)



Fonte: Daniels (2014)

O ciclo do Avatar consiste em nascer em uma das nações, aprender cada um dos elementos, dominá-los, e cumprir seu dever como ponte entre os dois mundos, mantendo a paz e a ordem também entre os povos. Nessa construção, fica evidente o caráter de divindade do personagem. Em *ATLA*, a linha do tempo é dividida em BG (*before the genocide*/antes do genocídio) e AG (*after the genocide*/após do genocídio) utilizando-se como base o genocídio dos Nômades do Ar, logo no início da Guerra dos 100 Anos (AVATAR WIKI, 2022).

No ano de 0 AG, o Senhor do Fogo, Sozin, iniciou seus planos de colonização ao atacar as demais nações durante a passagem de um cometa - que viria a ser chamado “Cometa Sozin” - que fortalecia os poderes dos dobradores (dominadores) de fogo. Conhecendo o ciclo do Avatar, Sozin sabia que o próximo nasceria nos Templos do Ar, então orientou um massacre que levou ao genocídio de todos os dobradores de ar, e conseqüentemente, a cultura do povo se perdeu. Em seguida, as Tribos da Água e o Reino da Terra foram atacados, mas de

alguma forma certas partes de cada uma das nações conseguiram se proteger e se manter relativamente seguras, mesmo após todo o período de guerra (ATLA, 2008).

Aang descobriu ser o Avatar aos 12 anos, antes do período normal, pois seus mestres já temiam uma possível invasão da Nação do Fogo e o mandaram para outro templo para continuar seu treinamento. Contudo, o jovem Avatar caiu no mar próximo a uma tribo da água do sul e lá ficou congelado enquanto o restante do mundo era atacado. Ao acordar no ano de 99 AG, Aang precisa não só lidar com o massacre de seu povo e cultura, mas também aprender a manipular os outros elementos e impedir que Ozai, atual Comandante da Nação do Fogo, neto de Sozin, aproveite novamente a passagem do cometa para conquistar o Reino da Terra e completar o plano de colonização dos outros povos.

A série é dividida em três livros que correspondem a três temporadas: Livro Um: Água, Livro Dois: Terra, e Livro Três: Fogo. No Livro Um, Aang é encontrado em um iceberg junto de seu bisão do ar, Appa, por dois adolescentes da Tribo da Água: Katara, uma dobradora, e seu irmão Sokka. Ao descobrir a condição atual do mundo, Aang inicialmente se recusa a aceitar seu papel devido a pressão que sentia desde a revelação sobre quem era. O peso da figura que representa o persegue durante as três temporadas e é crucial para o desfecho da narrativa. Embora o Senhor do Fogo Ozai apareça diretamente apenas no Livro Três, seu filho, o príncipe exilado Zuko, retrata o desejo da Nação do Fogo em capturar o Avatar no decorrer das duas primeiras temporadas.

Para fins didáticos e melhor compreensão do presente artigo, uma vez que serão citados diversos personagens relevantes para a pesquisa, apresento a seguir uma tabela com seus nomes e uma breve descrição.

Personagem	Descrição
Aang	Atual Avatar; nascido nos Templos do Ar e criado pelos nômades
Appa	Bisão de Aang
Azula	Princesa da Nação do Fogo, filha de Ozai; antagonista
Hama	Dobradora de água raptada pela Nação do Fogo; manipuladora de sangue
Jet	Líder do grupo de jovens guerrilheiros “Defensores da Liberdade”
Katara	Companheira de Aang; dobradora de água; irmã de Sokka
Kyoshi	Avatar anterior ao Roku; nascida no Reino da Terra

Ozai	Atual Senhor do Fogo; antagonista principal
Sokka	Companheiro de Aang; irmão de Katara
Sozin	Senhor do Fogo que iniciou a guerra; ex-amigo de Roku
Roku	Avatar anterior ao Aang; nascido na Nação do Fogo
Yangchen	Avatar anterior à Kyoshi; nascida nos Templos do Ar
Zuko	Príncipe da Nação do Fogo, filho de Ozai; antagonista; companheiro de Aang

Fonte: elaboração própria.

3. Indicadores conceituais da Guerra Justa em *Avatar*

“I offer you this wisdom, Aang. Only justice will bring peace.”

Avatar Kyoshi

“They threw me in prison to rot along with my brothers and sisters. They deserve the same.”

Hama

Ao acompanhar a trajetória dos protagonistas em busca de suas missões para encerrar a guerra, outros personagens nos são apresentados que expõem as demais visões do conflito fora da perspectiva do Avatar. Alguns episódios trazem a história dessas pessoas de modo a deixar claro para o telespectador os motivos pelos quais eles agem como agem, a interpretação crua que possuem da realidade, e a culpa que atribuem aos causadores da guerra por suas próprias atitudes.

O processo de uma guerra é para além do conflito físico. A fundamentação da motivação, os interesses por trás da conquista e a preparação do Estado para o confronto armado, à parte da manipulação da população e das mídias, criação de uma filosofia, dentre outros aspectos, também fazem parte. Em 1832, Carl von Clausewitz, teórico da guerra, a definiu como: “A guerra é um ato de força para obrigar nosso oponente a fazer nossa vontade” (1993, p.75, tradução livre), mas igualmente um ato político e nunca isolado.

Durante períodos de guerra, o autor (1993) especifica existir dois tipos de objetivos em jogo: o propósito da guerra, e o propósito político. Embora ambos se relacionem, podendo coincidir, nem sempre o caso é que sejam um só. Enquanto o objetivo político é, em poucas palavras, o que se almeja alcançar no conflito, o propósito de guerra em si é o que se busca

alcançar que irá levar ao objetivo, ou seja, a aplicação concreta - o uso da força (CLAUSEWITZ, 1993).

Segundo Michael Walzer (2003) em “Guerras Justas e Injustas”, o fenômeno da guerra pode ser classificado moralmente de duas formas diferentes: primeiramente pela natureza de seus motivos; e em segundo, por seu modo. Em ambos os casos, as medidas podem ser determinadas como “justas” e “injustas”. O autor introduz os conceitos de *jus ad bellum* e *jus in bello* como termos complementares de julgamento moral, no qual *jus ad bellum* significa justiça ao guerrear, e *jus in bello*, justiça no guerrear. As distinções existem uma vez que guerras justas podem utilizar de meios injustos, e vice-versa (WALZER, 2003).

De acordo com a Teoria da Guerra Justa, para que um confronto “honesto” ocorra, alguns princípios devem ser respeitados; ambos *jus ad bellum* e *jus in bello* fazem parte dos fundamentos (WALZER, 2003). Motivos egoístas, como bens materiais, expansão territorial, melhoria econômica, vingança, dentre outros, não se encaixam nos princípios de uma guerra justa. Assim, a natureza de seus motivos não deve ser “impura” para ser considerada justa (WALZER, 2003).

Como partes integrantes dos dois princípios teóricos, há certos indicadores que pontuam especificamente os critérios estabelecidos. Em *jus ad bellum*, são seis: Justa Causa, Autoridade Legal, Intenção Certa, Último Recurso, Paz emergente e Proporcionalidade (na guerra). Enquanto isso, *jus in bello* é delimitado por outros três: Discriminação, Efeito Duplo e Proporcionalidade (dentro da guerra) (WALZER, 2003; WELLS, 1996).

Como o objetivo aqui expresso é utilizar a animação *ATLA* como um instrumento didático para explicar conceitos de Guerra Justa - ou seja, utilizar uma obra de ficção que reflete, entre outros, tais conceitos de forma elementar e então problematizá-los -, a decomposição teórica se constituiu em uma ferramenta analítica. Dessa forma, cada um dos nove indicadores serão utilizados para os fins desta pesquisa, de maneira respectiva à ordem apresentada, ilustrados por cenas, personagens e/ou diálogos de *ATLA*.

3.1 Justa Causa

Conforme apontado anteriormente, *jus ad bellum* significa os critérios para justificar o quão íntegros são os motivos de origem da guerra, e o indicador de Causa Justa, como o nome indica, determina primeiramente que a agressão é admissível apenas como última opção e por um motivo justo (CLAUSEWITZ, 1993; WELLS, 1996), principalmente ao considerar os sacrifícios e etapas os quais o Estado terá de enfrentar. O poder de decisão do Estado vem

diretamente da vontade do povo durante um governo democrático, de modo que a opinião popular decide o fim do desenvolvimento de uma medida política de grande escala como uma guerra (WALZER, 2003; WELLS, 1996).

A ideia da realidade moral da guerra é um tópico a ser explorado por Walzer (2003), que alega ser uma espécie de lista de atos moralmente corretos a serem seguidos, ditados pela opinião da humanidade durante aquele período. Nas palavras de Walzer, a realidade moral é: “Todas aquelas experiências a respeito das quais a linguagem moral é descritiva, ou dentro das quais ela é necessariamente empregada” (2003, p.23). Contudo, tal lista se molda conforme as experiências vividas pelos homens ao decorrer da história, de modo que apenas depois que determinadas situações foram vivenciadas, é que podem ser encontradas como parte da realidade moral da guerra (WALZER, 2003).

O autor Christopher Coker (2008) colabora para um conceito de ‘realidade moral’ ao alegar: “Toda noção de lei (virtude), [...] assim como toda noção de justiça, está inserida em uma tradição social como um conjunto de práticas específicas para uma determinada comunidade” (p.8). Segundo ele,

Hoje em dia, as guerras só podem ser consideradas justas se garantirem um fim humanitário ou, no caso da Guerra ao Terror, ajudarem a evitar mais baixas civis. Para ser “justa”, uma guerra deve atender a certos critérios morais, como autoridade correta, intenção correta, último recurso e esperança razoável de sucesso. (COKER, 2008, p.7)

O autor retoma os princípios morais básicos para uma guerra justa, citando a maneira correta, critérios adequados, e autoridade justa. Coker (2008) apresenta o que entende por ética para abordar mais a fundo o assunto: “Refiro-me à aplicação dos princípios que nos permitiriam realizar esses valores (na medida do possível) em um contexto histórico, social ou contexto profissional” (p.7). Pontua que o discurso ético deve ser uma base sólida em assuntos estratégicos, enquanto os conceitos de “bom” e “ruim” são baseados no que acreditamos que seja bom para nós e os outros ao redor, uma vez que o homem é um ser social que vive em um mundo onde todos estão interconectados entre si (COKER, 2008, p.10).

Importante ressaltar que enquanto um termo/conceito guarda-chuva, a *Justa Causa* se mescla aos demais critérios do *jus ad bellum* de modo a não só complementá-los, mas fazer parte de sua essência. Portanto, uma vez em mente a ideia de justiça em situações de combate, o cenário de *ATLA* é lançado.

A real motivação para o estopim da Guerra dos 100 anos é apresentada somente no Livro Três (ep. 6, “Avatar e o Senhor do Fogo”), quando o Avatar Roku - anterior ao Aang - revela ter tido conhecimento dos planos de Sozin antes que começasse a guerra, assim como o sentimento de culpa por não o ter impedido quando ainda era possível (ATLA, 2008). De maneira semelhante a registros históricos mundiais, o discurso de expandir o padrão de vida dito superior aos demais povos foi o argumento utilizado por Sozin para tentar convencer Roku a aceitar a ideia de colonização, que foi imediatamente negada pelo Avatar (ATLA, 2008).

[...] *Senhor do Fogo Sozin*: Nossa nação está aproveitando um período de paz e riqueza sem precedentes. Nosso povo está feliz, e somos afortunados de várias maneiras.

Avatar Roku: Aonde quer chegar?

Senhor do Fogo Sozin: Estive pensando. Deveríamos compartilhar essa prosperidade com o resto do mundo. Em nossas mãos está o império mais bem sucedido da história. Está na hora de expandirmos. (ATLA, 2008, temp. 3, ep. 6: 0h12’36” - 0h12’56”)

Mesmo após Roku expressar seu repúdio com a ideia, complementando que as nações devem permanecer separadas, Sozin não desiste de levar o plano adiante. Quando Roku morre tentando impedir um vulcão de destruir a ilha em que morava, Sozin aproveita da ausência do Avatar para iniciar seu plano (ATLA, 2008: 0h20’32”).

A motivação de Sozin na expansão da Nação do Fogo não se enquadra como uma causa justa. A razão egoísta, o desejo por levar o que acreditava ser um estilo de vida e cultura melhores do que os demais, levou a mais de cem anos de terror para muitos militares e civis (ATLA, 2008). Tal visão pode ser melhor compreendida a partir do ponto de vista daqueles que sofreram com a guerra, uma vez que os responsáveis a viam não como algo ruim, mas uma bela oportunidade para melhoria própria sob a bandeira de ser para o bem da nação. Então, o ataque aos Nômades do Ar - onde o próximo Avatar teria nascido -, foi seu primeiro objetivo, apenas para falhar ao não encontrar Aang.

3.2 Autoridade Legal

Em termos históricos, a autoridade legal - reis, imperadores, chefes de estado, governantes, presidentes, generais, dentre outros - realiza a tomada de decisões legítimas em um governo ou Estado (WELLS, 1996). No decorrer dos séculos, contudo, tal princípio

passou a ser caracterizado por aqueles que representam as pessoas diretamente afetadas pelos ganhos e encargos potenciais da guerra em questão (WELLS, 1996).

Dessa forma, um ato político, como a guerra, deve ser determinado pela(s) autoridade(s) legítima(s) daquela nação uma vez que cabe ao(s) governante(s) reconhecer os limites, deveres, e valores que seu povo e Estado possuem. Assim sendo, a tomada de decisão do Senhor do Fogo Sozin ao estabelecer o início da guerra, como chefe de Estado da Nação do Fogo - e portanto maior autoridade de seu povo - faz-se um exemplo perfeito do indicador. Considerando o Avatar Roku como autoridade acima dos Estados, sua ausência permite a ação de Sozin. Ao considerar Roku como um mero civil da Nação do Fogo, Sozin ainda permanece sendo a maior autoridade local - o que torna sua decisão nos limites do critério de Autoridade Legal.

A figura do Avatar, como representante do equilíbrio entre os mundos espiritual e físico, encontra-se acima de cargos nacionais de cada nação - uma autoridade literalmente autenticada pelo universo em busca da ordem e da paz, acima de leis físicas que podem buscar restringi-lo, porém não impossibilitá-lo de realizar suas obrigações. Dessa forma, a decisão de Aang em responder às agressões de Ozai adentrando também o cenário de guerra possui igualmente respaldo no conceito de Autoridade Legal. Ademais, suas ações enquanto Avatar são correspondentes ao cargo, agindo no instante em que não encontra outra saída - fatos esses mais bem definidos e explicados nos dois conceitos seguintes.

3.3 Intenção Certa

De acordo com Donald Wells, em “An Encyclopedia of War and Ethics” (1996), o único motivo legítimo para a realização de uma guerra justa seria o desejo de corrigir um erro causado por agressão e trazer a paz, tornando o interesse em vingança, dominação, crueldade, dano, ou interesse pessoal ou nacional algo sempre errado. Ao considerar o contexto pacífico no qual o mundo de Avatar se encontrava pré Guerra dos 100 Anos, Sozin não iniciou o ataque com a finalidade de corrigir erros, mas por desejos materiais e econômicos, pela aspiração em tornar-se o líder de todas as nações - motivo este que Ozai compartilha como ambição.

Portanto, devido ao pretexto imoral para iniciar o plano imperialista, o Senhor do Fogo Sozin dá início a um conflito que desde seu princípio categoriza-se como uma guerra injusta, que por conseguinte utiliza de métodos injustos para se fazer valer. Ao aceitar encarar a luta contra Ozai como necessária e único meio capaz de impedir que a colonização seja

irreversível para todos os povos, Aang vivencia não só a noção de Intenção Certa, mas a necessidade do uso da força como último recurso para a resolução. A paz e o equilíbrio entre os povos é o único objetivo do Avatar por trás da batalha contra Ozai ao longo da animação, sendo sua motivação, portanto, legítima e justa tal como a teoria determina que deve ser.

3.4 Último Recurso

Ao considerar o ato de guerrear penoso para a sociedade e o Estado, a decisão de realizá-lo deve ser a última opção: para que a guerra seja empreendida com justiça, todos os caminhos para corrigir o erro da agressão devem ter sido esgotados primeiro - principalmente o diplomático (WELLS, 1996; LAZAR, 2016).

Conforme apontado anteriormente, uma vez que o desejo de conquista era a motivação por trás da decisão do Senhor do Fogo Sozin em invadir as demais nações, não há, portanto, uma necessidade de entrar em combate. Nas palavras de Sozin: “Nossa nação está aproveitando um período de paz e riqueza sem precedentes. Nosso povo está feliz, e somos afortunados de várias maneiras (ATLA, 2008, temp. 3, ep. 6: 0h12’37” - 0h12’45”)”. Assim, por serem tempos de paz, o critério de Último Recurso não é respeitado pela Nação do Fogo.

O peso da guerra para o Avatar é reportado a todo momento ao longo da animação, em especial durante os episódios finais, nos quais Aang busca recorrer a outros meios diplomáticos para resolver a guerra (ATLA, 2008). Em “O Cometa de Sozin: Parte 1: O Rei Fênix” e “Parte 2: Os Antigos Mestres”, o debate ético introduzido desde o início da série direciona Aang para a batalha final e sua missão inadiável: o dever do Avatar em encerrar a guerra ao matar Ozai. O peso da decisão para o rapaz, que ainda se vê jovem e inexperiente demais para lidar com as obrigações de seu cargo, é o que o leva a buscar de alguma forma um caminho mais diplomático para a paz (ATLA, 2008).

Sendo criado por monges, Aang possui valores inabaláveis que incluem não tirar a vida de alguém, e seu debate interno se aplica mesmo para o grande responsável pelo conflito. Por não enxergar a violência como resposta, por diversas vezes busca evitar suas obrigações e nutrir esperanças de poder negociar outras formas de impedir Ozai de terminar o plano de conquista (ATLA, 2008).

[...] *Zuko*: O que você está esperando? Derrote ele.

Aang: Não posso.

Sokka: O que há de errado? Se isso fosse real, estaríamos cheios de raios agora.

Aang: Sinto muito, mas não parece direito. Não me senti como eu mesmo. (ATLA, 2008, temp. 3, ep. 18: 0h12'50" - 0h13'10")

[...] *Aang*: Mas ainda é um ser humano.

Zuko: Vai defendê-lo?

Aang: Não, concordo com você. O Senhor do Fogo Ozai é uma pessoa horrível e o mundo seria melhor sem ele. Mas tem que ter outro jeito. [...] Isso vai contra tudo o que aprendi com os monges, não posso acabar com as pessoas que não gosto.

Sokka: Claro que pode, é o Avatar. Se for para manter o equilíbrio, tenho certeza de que o universo te perdoará. (ATLA, 2008, temp. 3, ep. 18: 0h14'01" - 0h14'48")

Como a figura do Avatar representa a ligação entre o mundo dos espíritos e o mundo físico, Aang decide procurar a resposta nos conhecimentos de suas encarnações anteriores (ATLA, 2008). Em uma conversa com Avatar Roku por meio da meditação, este lhe conta que durante sua vida buscou ser disciplinado e possuir autocontrole, mas que o Senhor do Fogo Sozin se aproveitou de sua clemência (temp. 3, ep. 19: 0h6'32" - 0h7'00"). As demais encarnações apresentaram seus arrependimentos e conhecimentos que obtiveram durante suas vidas. A Avatar Kyoshi, no entanto, contou que precisou enfrentar o líder Chin, o Conquistador, que também ameaçava quebrar o equilíbrio, e que após impedi-lo, o mundo entrou em uma grande era de paz (ATLA, 2008).

[...] *Aang*: Mas você não matou Chin. Ele caiu sozinho pela própria teimosia de não querer sair do caminho.

Kyoshi: Não vejo a diferença, mas te asseguro, teria feito de tudo para deter Chin. [...] Só a justiça trará a paz. (ATLA, 2008, temp. 3, ep. 19: 0h9'00" - 0h9'35")

Insatisfeito com a orientação, Aang procura Yangchen, a antiga Avatar do ar, na esperança de que seus valores façam mais sentido (ATLA, 2008). No entanto, Yangchen reafirma a necessidade de enfrentar a Nação do Fogo, pois independente de como Aang se sentia, utilizar da agressão naquela guerra era inevitável para que, enfim, o mundo encontrasse a paz (ATLA, 2008).

Aang: Avatar Yangchen, os monges sempre me ensinaram que a vida é sagrada, [...] Sempre tentei resolver meus problemas sendo rápido ou inteligente, e só usei violência para defesa necessária. E nunca para tirar uma vida.

Yangchen: Avatar Aang, [eu sei que você] é um espírito gentil e que os monges te ensinaram bem, mas isso não é sobre você. Tem a ver com o mundo.

Aang: Mas os monges me ensinaram que devo me desapegar do mundo para que meu espírito seja livre.

Yangchen: Muitos sábios e grandes Nômades do Ar se desapegaram e alcançaram iluminação espiritual. Mas o Avatar nunca pode fazer isso, porque seu dever é com o mundo. [...] Dever altruísta requer sacrificar as suas necessidades espirituais e fazer o que for preciso para proteger o mundo. (ATLA, 2008, temp. 3, ep. 19: 0h14'05" - 0h15'15")

Ao final do episódio, Aang se encontra com “a anciã”, uma tartaruga-leão - animal híbrido do universo de *Avatar* - responsável por ser um dos primeiros seres a conceder a dobra aos humanos (AVATAR WIKI, 20XX). Como um último conselho, a anciã oferece sua sabedoria e atribui ao Avatar a habilidade de retirar a dobra de qualquer homem para que, finalmente, Aang tivesse a opção de não trair seus princípios pessoais e tirar a vida do Senhor do Fogo Ozai para alcançar a paz (ATLA, 2008). Desta forma, o último recurso de Aang se torna o uso da violência, de modo que ao final da série, Ozai e o Avatar engajam em uma batalha final que resulta no fim da Guerra dos 100 Anos e a perda da habilidade de dobra de fogo do Senhor do Fogo Ozai - que conseqüentemente também perdeu seu cargo (ATLA, 2008).

3.5 Paz Emergente

Baseando-se na tradição da guerra justa, é exigido que o conflito somente seja empreendido em casos de necessidade para tal a fim de gerar as condições de uma paz duradoura (WELLS, 1996; LAZAR, 2016). Ainda seguindo os critérios anteriores, tais condições devem também corrigir os problemas que provocaram a agressão responsável pelo rompimento da paz (WELLS, 1996; LAZAR, 2016). Desta forma, as condições nas quais o conflito se resolve não devem abrir espaço para que, futuramente, outros se derivam deste - seja por vingança, retomada de posses, etc.

Embora a única alternativa para o fim da guerra fosse enfrentar Ozai em um conflito direto, o Avatar Aang receava utilizar da violência para a paz, ressaltando a importância da diplomacia para o alcance do equilíbrio do mundo. Porém, diante a inevitabilidade, utilizou-se da força. De acordo com os critérios do *jus ad bellum*, a atuação do Avatar durante a Guerra dos 100 Anos corresponde ao princípio da Paz Emergente, ou seja, mediante necessidade, atos violentos podem ser empreendidos apenas se suscetíveis de gerar condições de paz duradouras (WELLS, 1996; LAZAR, 2016).

O debate conceitual a respeito da realidade moral da guerra trazida por Walzer (2003) e Coker (2008) ocorre sutilmente ao longo do episódio retratado no subtópico anterior, assim que Aang recebe os conselhos dos antigos Avatares e se recusa a aceitar fazer o mesmo. O uso da violência para seus antepassados era aceitável e poderia ser acessado se assim fosse necessário - Sokka aponta isso ao alegar que o universo o perdoaria, assim como Kyoshi -, contudo, devido à vida de Aang ser diferente do contexto social e filosófico no qual os demais se encontravam, o mesmo foi levado a buscar outros métodos para resolver a questão.

Isso se dá por Aang não ter testemunhado períodos de guerra ao longo de seus 12 anos antes de ser congelado. Portanto, a falta de vivência durante o conflito torna seus valores - ligados ao tempo de paz em que viveu com os monges - destoantes da realidade atual. De toda forma, ao considerar as experiências práticas dos Avatares anteriores e colegas que vivem a Guerra dos 100 Anos desde que nasceram, a morte de Ozai não seria um meio injusto de encerrar a guerra - o que também se mostra correspondente ao princípio da Paz Emergente.

A habilidade de tornar Ozai incapaz de dobrar fogo faz-se presente como o ponto final da Guerra dos 100 Anos ao retirar o recurso fundamental de seu inimigo para encerrar a guerra sem deixar brechas para o surgimento de conflitos derivados. Enquanto a estratégia de retirar os recursos de seus inimigos pode ser utilizada por qualquer um dos lados da guerra - e afinal foi, por Sozin ao eliminar os Nômades do Ar; e Ozai, aprisionando dobradores de terra em alto mar, que será apresentado no critério seguinte -, em *ATLA*, é a figura que carrega nome da animação que obtém maior sucesso ao aplicá-la.

3.6 Proporcionalidade da guerra

Enfim, o último critério do *jus ad bellum* orienta que seja pesado, antes que o Estado entre na guerra, os bens universais³ esperados como resultado contra os males universais esperados como resultado (WELLS, 1996; LAZAR, 2016). Neste caso, somente se os benefícios forem proporcionais ou “valiosos” aos custos, a ação de guerra poderá prosseguir (LAZAR, 2016).

A teoria afirma que a guerra é marcada pela justiça apenas quando o bem total resultante da guerra provavelmente supera o mal total de fazê-la (WELLS, 1996). Caso o custo da guerra projetada seja muito além em deslocamento total, sofrimento e morte - incluindo todos os custos humanos, econômicos e culturais - em comparação com o bem que

³ Ao utilizar o termo “universais”, Lazar (2016) inclui outros envolvidos, já que por vezes os Estados contabilizam apenas seus próprios benefícios e custos esperados, ignorando os de inimigos e terceiros inocentes.

provavelmente resultará dela, novamente, considerando todos os ganhos prováveis, então a guerra é desproporcional (WELLS, 1996).

Em “War”, Lazar (2016) aponta que muitos acreditam que a proporcionalidade pode ser influenciada por uma parcialidade razoável em relação ao próprio Estado e aos cidadãos, e que se fôssemos totalmente imparciais, a opção que melhor atendesse aos interesses políticos das pessoas no geral seria o caminho a ser seguido. Assim, se travar a guerra defensiva prejudicaria mais os interesses políticos dos cidadãos do Estado adversário do que os próprios, a melhor opção seria se recusar a lutar (LAZAR, 2016).

Em *ATLA*, o critério - e a violação deste - se faz presente desde o início; sob a alegação de buscar o melhor para o povo, Sozin iniciou uma guerra de enormes proporções que causou um dano irremediável nas cultura e existência das demais nações (ATLA, 2008, temp. 3, ep. 6: 0h12’36” - 0h12’56”). As motivações egoístas e interesses políticos pessoais de Sozin o levam a utilizar seu cargo legítimo de líder da Nação do Fogo para mover as tropas - começando por um ataque aos Templos do Ar, onde aniquilaram os nômades na tentativa de assassinar o Avatar. Posteriormente, capturaram dobradores de terra e os aprisionaram em construções de metal no meio do oceano para impedi-los de fugirem, e algo semelhante foi feito para controlar dobradores de água da Tribo do Sul (ATLA, 2008).

[...] *Guarda*: Notarão, Dobradores de Terra, que essa plataforma é toda feita de metal. Estão há quilômetros de qualquer rocha ou terra. Ou seja, se pensam que poderão usar essa selvageria que chamam de Dobra de Terra, esqueçam. É impossível. (ATLA, 2008, temp. 1, ep. 6: 0h12’15” - 0h12’37”)

Pode-se perceber então que não há proporcionalidade na violência praticada pela Nação do Fogo durante os 100 anos de guerra. O conjunto de decisões tomadas pelo governo para minimizar adversários com capacidade de responder às agressões foi determinado de maneira desleal. A tática de eliminar todos aqueles com habilidade e recursos suficientes para resistir à dominação foi, acima de desproporcional, imoral, rompendo com o critério de Proporcionalidade do princípio de *jus ad bellum*.

3.7 Discriminação

O primeiro dos indicadores de *jus in bello* determina que, em uma guerra justa, os não-combatentes devem ser imunes a ataques: matar inocentes é inaceitável e os participantes de uma guerra justa devem discriminar entre alvos legítimos e ilegítimos de atos de guerra

(WELLS, 1996). Considerando que desde os tempos antigos são realizados acordos em tempos de conflito (WELLS, 1996), termos como esse não são novidade no Direito Internacional.

Segundo Wells (1996), por vezes os trabalhadores das fábricas de defesa são considerados alvos legítimos por trabalharem - indiretamente - para a manutenção da guerra. Enquanto áreas residenciais civis tradicionalmente possuem uma imunidade, a guerra moderna passou a atingir bairros de não combatentes alegando que há apoiadores da guerra (WELLS, 1996).

Walzer (2003) aponta que embora os soldados em batalha tenham consciência das normas, por vezes, as decisões tomadas pelos soldados, por mais imorais que possam parecer, são necessárias para sua sobrevivência em uma realidade brutal como a em que se encontram, então deve-se compreender algumas atitudes. Assim, para o autor, todos no campo de batalha são vítimas ao mesmo tempo que participantes e portanto deve haver uma isenção de responsabilidade dos soldados, que seguiam ordens ou agiam por instinto de sobrevivência (WALZER, 2003).

De toda forma, Walzer (2003) alega que a moralidade aplicada aos soldados que batalham guerras justas deve ser igualmente aplicada àqueles que vivem guerras injustas. O mesmo se emprega a civis que recorreram à agressão física para se defender do exército inimigo; mais uma vez, para Walzer todos são vítimas e participantes.

O autor pontua ser crucial que líderes e estrategistas saibam reconhecer os perigos da crueldade e injustiça em guerra, pois sem o conhecimento da vulnerabilidade e risco que suas tropas podem vir a passar, não possuem condições de lutar ou comandar (WALZER, 2003). Por outro lado, os soldados não possuem consciência da responsabilidade de suas atitudes por não conhecerem o peso da decisão (WALZER, 2003).

O fardo moral da tomada de decisão não cabe aos soldados por sua falta de conhecimento a respeito do processo político e estratégico por trás de sua missão. Assim, aos soldados e estadistas compete o dever de conhecer as realidades estratégicas, injustiça e crueldade para que então possam impedir que essas situações não ocorram e a justiça permaneça presente durante períodos de guerra (WALZER, 2003).

No episódio 8 do Livro Três, “A Manipuladora de Fantoques”, a Equipe Avatar está na Nação do Fogo e encontra-se com uma senhora de idade dona de um hotel em uma vila próxima que os oferece dormirem por lá enquanto permanecem na região (ATLA, 2008). O episódio possui um tom misterioso e isso se revela principalmente após ouvirem que alguns desaparecimentos têm ocorrido na floresta em noites de lua cheia sem levantar suspeitas.

Acreditando se tratar de espíritos irritados por ataques ao meio ambiente, Aang se dispõe a descobrir mais sobre o assunto. Ao mesmo tempo, a idosa que os abriga, Hama, revela ao grupo ser uma sobrevivente da Tribo da Água do Sul, assim como Sokka e Katara, e dobradora de água (ATLA, 2008).

Hama conta que há mais de 60 anos, a Nação do Fogo chegou na Tribo e raptou todos os dobradores de água, mas após anos presos, ela foi a única que conseguiu escapar. Encantada por ter encontrado outra dobradora de água da Tribo do Sul, ela oferece a Katara ensinar tudo o que sabe para que a tradição de seu povo possa continuar.

Em seu processo de aprendizado ao longo do episódio, Katara descobre que dobradores de água podem controlá-la para além de neve, oceanos e gelo, mas também tirar água do ar e de plantas - onde quer que exista, ela pode ser utilizada: “Quando se é um dobrador de água em uma terra estranha, você faz o que deve para sobreviver” (ATLA, 2008, temp.3, ep.8: 0h14’42”). Assim que escurece, Katara acompanha Hama para a floresta para aprender o último truque - a tática que usou para fugir da prisão, possível somente em noites de lua cheia -, *bloodbending* (dobra de sangue) (ATLA, 2008).

Os dobradores de água, quando sequestrados pela Nação do Fogo, foram levados para prisões de metal; Hama vivia com os braços e pernas presos e sem acesso à água para que não pudesse dobrar. Então, após anos desenvolvendo a técnica com ratos, conseguiu evoluir a dobra suficiente para controlar humanos e se libertar (ATLA, 2008).

[...] *Hama*: Uma vez que domine essa técnica, poderá controlar qualquer coisa, ou qualquer um.

Katara: Mas acessar dentro de alguém e controlá-lo? Não sei se quero esse tipo de poder.

Hama: A escolha não é sua. O poder existe, e é seu dever usar os presentes oferecidos para vencer essa guerra. Katara, eles tentaram matar todos, nossa cultura inteira, sua mãe. [...] Somos as últimas dobradoras de água da Tribo da Água do Sul. Temos que lutar contra esse povo sempre que pudermos. Seja onde estejam, usando todos os meios necessários.

Katara: É você. Você faz as pessoas desaparecerem durante a lua cheia.

Hama: Eles me jogaram na prisão para morrer com os meus irmãos e irmãs. Merecem o mesmo. (ATLA, 2008, temp. 3, ep. 8: 0h19’30” - 0h20’25”)

Hama utiliza da habilidade para sequestrar os moradores da vila e aprisioná-los como punição pelo o que sofreu nas mãos da Nação do Fogo. Ao se posicionar contra a idosa, Katara fica presa em seu controle e só consegue se libertar e proteger o restante do grupo ao

realizar a própria dobra de sangue⁴. O episódio termina com os moradores a levando presa, ao passo em que ela se vira para congratular Katara por ter aprendido *bloodbending* (ATLA, 2008).

Não há justiça nas atitudes de Hama, pois ao exercer seu poder para aprisionar os outros aldeões, ela está aplicando uma força injusta sobre civis inocentes que não possuem capacidade de resistir ou atacar de volta. Ainda que Walzer (2003) defenda uma justiça moral para com os civis que apelam para a agressão física por um instinto de sobrevivência, nenhuma das categorias apresentadas pelo autor se aplica ao caso do *bloodbending* de Hama.

A prisão de Hama ao final do episódio de modo algum se mostra injusta, pois por um sentimento negativo forte contra toda Nação do Fogo, civis inocentes foram julgados e feridos por ela como forma de vingança, sob a desculpa de apoiarem a guerra. Porém, a força de suas palavras ao afirmar que os responsáveis devem ser pagos na mesma moeda em que tratam os outros, ainda que em uma linha tênue, lidera o debate ético que a série aborda nos próximos episódios.

O ódio de civis contra o povo da Nação do Fogo também se faz presente no episódio 7 “Zuko Sozinho”, do Livro Dois. Enquanto o foco é mostrar a outra face do personagem, que atua como antagonista pela maior parte da série, o episódio expõe suas dores e lado humano de quem também não deseja a guerra e o sofrimento que traz consigo, mas que, apesar disso, seu lugar de nascença é inevitável (ATLA, 2008). Zuko protege alguns moradores de uma pequena vila do Reino da Terra contra agressores, porém, após derrotá-los, quando os habitantes da vila descobrem quem Zuko é, passam a temê-lo e odiá-lo, e então o expulsam da região.

[...]Zuko: Meu nome é Zuko, filho de Ursa e do Senhor do Fogo Ozai. Príncipe da Nação do Fogo, e herdeiro do trono.
Civil: Mentiroso! Ouvimos falar de você. Não é um príncipe, é um foragido. Seu pai o queimou e desertou. (ATLA, 2008, temp. 2, ep. 7: 0h21'06” - 0h21'26)

Mais uma vez, fica evidente que a distinção entre o povo da nação causadora da guerra e os soldados responsáveis pelos atos não é tão clara em um palco realista. Enquanto na teoria tal distinção ocorra, na prática⁵, o sentimento negativo nutrido pelos alvos legítimos é capaz

⁴ Ainda que demonstre desprezo pela técnica por enxergá-la como cruel e se recuse a utilizá-la para controlar outras pessoas, Katara a aplica uma única vez após isso, no Livro 3, ep. 16, “Os Atacantes do Sul”, quando parte em busca do homem responsável pela morte de sua mãe (ATLA, 2008).

⁵ Dentro dos limites da animação analisada.

de enevoar as decisões do outro. Embora não tenha ocorrido agressão por parte da Terra contra Zuko por ser do Fogo neste episódio, o rancor com que o tratam se mostra pertinente.

Os efeitos causados pela Nação do Fogo podem ser percebidos mais uma vez pelo ódio residido nos demais povos contra todos nascidos no país causador da guerra. Em razão da agressão aos civis das três nações, é inevitável que não ajam com desprazer em relação ao Zuko, principalmente por ser filho de Ozai - apesar da situação se encaixar com qualquer outro membro da Nação do Fogo. Assim, devido ao espiral de ódio, discernir indivíduos de sua nação se torna um exercício difícil.

3.8 Efeito Duplo

O princípio do Duplo Efeito foi desenvolvido pelos cristãos na Idade Média para enfrentar o inevitável "derramamento de sangue" da guerra (WELLS, 1996). A ideia parte da noção de que, embora casos de lesão involuntária ou a morte de inocentes seja sempre errado, qualquer um deles pode ser desculpado se não era o resultado pretendido durante o ataque (WELLS, 1996).

Dessa forma, Wells (1996) apresenta que desde que eventuais ataques durante a guerra não tenham a intenção de ferir ou causar a morte de inocentes, podem ser justificados como perdas não intencionais ou colaterais - porém, o princípio do duplo efeito é complexo e provoca dificuldades paradoxais dentro da Teoria. O episódio 10 do Livro Um, "Jet", além de abordar outros princípios, aponta o caso de Duplo Efeito de civis que realizam atos contra tropas inimigas, mas de modo que podem ferir outro grupo de civis.

Os protagonistas encontram um grupo de jovens guerrilheiros rebeldes - denominados por eles mesmos de "Defensores da Liberdade" - que vivem em construções de madeira no alto do bosque para permanecerem escondidos dos soldados da Nação do Fogo (ATLA, 2008). O líder do grupo, Jet, conta para Aang, Sokka e Katara que ele e os demais membros emboscam tropas que passam por ali a fim de cortar o suprimento dos soldados e afastá-los da região (ATLA, 2008).

O grupo apresenta o plano perfeito para libertar a aldeia em que as tropas residem e pede ajuda da Equipe Avatar, que acreditando estarem fazendo algo bom, aceitam a missão (ATLA, 2008). Em determinado momento, Sokka os flagra saqueando um senhor de idade que por ali passava. Ao tentar atrapalhá-los, Jet o impede e alega que ele faz parte da Nação do Fogo e isso seria necessário, pois a Nação do Fogo não deixa as pessoas irem embora e nem tem piedade com os civis (ATLA, 2008).

Desconfiado da credibilidade do líder, Sokka decide segui-lo e descobre que Jet e os outros não pretendiam libertar a aldeia, mas destruí-la após quebrarem a barragem que impede o rio de inundar a região. No processo de afastar os soldados do Fogo, civis também seriam atingidos.

[...] *Jet*: Não explodam a reserva até meu sinal. Mesmo que o reservatório não esteja cheio, as tropas deles podem sobreviver.

Duque: Mas e a aldeia? Não será destruída também?

Jet: Duque, esse é o preço para expulsar a Nação do Fogo. (ATLA, 2008, temp. 1, ep. 10: 0h14'07" - 0h14'21")

No final do episódio, Aang e Katara percebem que havia algo de errado no plano que lhes disseram e enfrentam Jet, que busca impedi-los de avisar a aldeia, mas Sokka consegue alertar aos soldados e evacuar a cidade a tempo antes que a barragem fosse quebrada (ATLA, 2008). Quando encontra o restante da equipe e avisa do feito, Jet fica irritado por seu plano não ter dado certo e se defende dizendo que fez aquilo pelo bem das pessoas, e que eles deveriam entendê-lo uma vez que a Nação do Fogo assassinou a mãe de Sokka e Katara anos atrás (ATLA, 2008). Contudo, alegando que civis não devem ser feridos, eles deixam Jet preso em uma árvore e partem rumo à próxima missão (ATLA, 2008).

[...] *Jet*: Sokka, seu tolo, poderíamos ter libertado o vale.

Sokka: Libertado quem? Estariam todos mortos.

Jet: Traidor!

Sokka: Não, Jet. Você virou o traidor ao deixar de proteger os inocentes. (ATLA, 2008, temp. 1, ep. 10: 0h22'07" - 0h22'18")

O peso moral da decisão de Jet, aos olhos de Aang e os outros de seu grupo, se difere do peso que os soldados da Nação do Fogo possuem. Ao declarar-se “Defensor da Liberdade” e apresentar a causa que luta como um método de proteger a região dos males da guerra, Jet falha ao deixar de auxiliar os inocentes devido ao ódio associado às tropas do Fogo, disposto a sacrificar dezenas por um desejo de vingança. Enquanto Walzer (2003) também o classifica como vítima da situação, no contexto do ocorrido, o Avatar não se sente da mesma forma.

Durante o ataque que Jet realiza sobre os militares, considerar uma situação hipotética na qual resulte na morte dos civis da vila como consequência para afastar a Nação do Fogo não se encaixa no ideal moral do critério de Efeito Duplo. Isso se dá uma vez que Jet e seu grupo possuem consciência do perigo para os civis e escolhem ignorá-lo, ao passo em que o indicador limita mortes e ferimentos à civis sem intencionalidade (WELLS, 1996).

A teoria abordada por Walzer (2003), embora sirva como base tradicional para a compreensão da Teoria da Guerra Justa, possui críticas igualmente plausíveis. Kerim Kalkavan (2018) apresenta em suas considerações “a falsa dicotomia” de Walzer, que aborda de que forma ambos os grupos “Responsáveis” e os “Não Responsáveis” pela guerra (termos utilizados por Walzer) seriam passivos de agressão ainda que não façam parte dos combatentes armados (KALKAVAN, 2018)⁶.

Kalkavan identifica duas subcategorias no campo dos Não Responsáveis: a primeira são militares, que teriam se transformado em um perigo independente disso ter sido uma decisão pessoal ou não, pois apenas sua presença justificaria uma ameaça para civis, que por si só teriam com isso motivos suficientes para atacá-los em legítima defesa; enquanto a segunda inclui civis envolvidos em áreas essenciais para o funcionamento da guerra - e por isso compreende-se trabalhadores que fornecem desde alimentos e remédios até munições e barracas - , que agem portanto com uma “culpabilidade” prática, mas não moral.

De acordo com Walzer: “A distinção relevante não é entre aqueles que trabalham para o esforço de guerra e aqueles que não o fazem, mas entre aqueles que fazem o que os soldados precisam para lutar e aqueles que fazem o que eles precisam para viver, como o resto de nós” (2015, p.146 apud Kalkavan, 2018).

Kalkavan traz o artigo de Igor Primoratz “Michael Walzer’s Just War Theory: Some Issues of Responsibility” (2002) para apresentar a crítica à falsa dicotomia. Primoratz (2002) retoma o argumento de igualdade de responsabilidade entre soldados que lutam guerras justas e soldados que lutam guerras injustas de Walzer, porém pontuando que o peso moral não é o mesmo, portanto não há essa isenção de culpa: “[...] The former (soldiers fighting for an unjust cause) have no license to kill at all” (2002, p.230 apud Kalkavan, 2018). Assim, com a declaração de tal premissa, a categoria de Não Responsabilidade do Estado causador da guerra injusta desaparece (KALKAVAN, 2018).

A crítica de Primoratz não se limita ao grupo de Não Responsabilidade; uma vez que Walzer considera membros da Responsabilidade políticos de alta patente, Primoratz (2002) aponta a culpabilidade também de civis que apoiaram as decisões governamentais que levaram ou que mantêm a guerra e que ao não considerar isso, Walzer não compreende o

⁶ A atuação de Hama abordada no indicador anterior também é cabível como exemplo da crítica à “falsa dicotomia” estudada por Primoratz (2002), ao passo que aponta a ideia de culpabilidade que civis podem apresentar diante do cenário de guerra. Enquanto Walzer (2003) dita quais grupos civis fazem parte da categoria de “Não Responsáveis” que podem sofrer ataques por legítima defesa, Primoratz (2002) e Kalkavan (2018) discordam em que medida os civis de fato atuam com responsabilidade pela manutenção da guerra. Dito isso, segundo Walzer, as atitudes de Hama podem caber como justas caso os civis por ela atacados façam parte dos “Não Responsáveis” cabíveis de ameaça. Contudo, nos termos de Primoratz, tais atitudes podem não ser justificadas e portanto Hama teria agido erroneamente.

papel que a população desempenha atualmente, se limitando a uma visão ultrapassada de cidadania, Estado e soberania (KALKAVAN, 2018)⁷.

A crítica trazida por Kalkavan (2018) inclui a responsabilidade que deve ser atribuída aos civis que apoiam a guerra de alguma forma. Embora Jet não se encaixe na categoria dos Responsáveis, suas atitudes incorretas vêm a calhar no dito: “Alguém é inocente enquanto não realiza nenhum ato de guerra nem os fornece” (Primoratz, 2002, p. 236 apud Kalkavan, 2018). Dessa forma, embora os Defensores da Liberdade não tenham parte relevante diante o cenário maior da guerra, agir contra civis indiretamente, principalmente ao saber do risco que lhes ofereciam, não os isenta de culpabilidade - independente da motivação.

Para a Equipe Avatar, alegar ser um grupo que deseja o bem mas seguir cegamente os objetivos classificando todos como inimigos, sem a compreensão do que significa o indivíduo, é como um tipo de traição, e tão grave moralmente - senão mais - quanto o que fazem os soldados, uma vez que Jet se esconde por trás de uma máscara de bom civil com a finalidade de recrutar a ajuda do Avatar para um plano de eliminação de maneira cruel. Assim, justifica-se o motivo pelo qual Sokka deixa momentaneamente de lado a raiva que possui pela “instituição” Nação do Fogo para auxiliar os indivíduos a ela pertencentes por uma causa maior.

3.9 Proporcionalidade dentro da guerra

Por fim, de forma semelhante ao critério de Proporcionalidade de *jus ad bellum*, o peso entre o mal da guerra e os bons resultados pautam a condução de uma guerra justa (WELLS, 1996). No entanto, ao invés de considerar o bem e o mal totais no equilíbrio de ir à guerra, neste critério a consideração é sobre um determinado ato, campanha ou evento específico contemplado como parte do palco da guerra geral (WELLS, 1996).

Atuando de modo semelhante ao princípio de Proporcionalidade da guerra, a Proporcionalidade dentro da guerra se faz em uma escala menor, em episódios durante o cenário completo (LAZAR, 2016). O autor apresenta ainda que, de acordo com essa diretriz, cada ato deve cumprir o seguinte teste de proporcionalidade: é provável que o mal de fazer

⁷ A participação da população para a manutenção e difusão do preconceito da Nação do Fogo contra os outros povos pode ser melhor explorada no Livro 3, episódio 2, “A faixa de cabeça”. No referido episódio, Aang frequenta por alguns dias uma escola da Nação do Fogo e percebe o enraizamento da cultura de se acreditarem superiores desde crianças (além da discriminação com pessoas oriundas das colônias) através da distorção de fatos históricos realizada pelo governo em livros e pergaminhos antigos. Assim, o povo acredita fielmente no governo de seu país e não se mostra manipulável tão fácil por pessoas de fora.

um determinado ato seja compensado pelo provável bem a ser obtido com o ato? Caso contrário, o ato é desproporcional e, portanto, proibido (WELLS, 1996).

Dito isso, considero os eventos ocorridos na cidade de Ba Sing Se, segunda maior cidade do Reino da Terra, como episódios dentro da Guerra dos 100 Anos. Ba Sing Se é citada em alguns momentos como uma fortaleza capaz de impedir a invasão da Nação do Fogo, considerada por civis que residem fora das muralhas como o único lugar seguro para viver em meio à dominação (ATLA, 2008).

Durante o episódio 14 do Livro Dois, denominado “A cidade de muros e segredos”, o grupo adentra a cidade em busca de Appa, bisão de Aang, que foi raptado e levado para Ba Sing Se a fim de ser vendido no mercado negro (ATLA, 2008). Ao chegarem, são recebidos por Joo Dee, uma funcionária do governo que se apresenta dizendo ser a responsável pela estadia do grupo na cidade, que afirma: “Estão em Ba Sing Se agora. Todos estão seguros aqui” (ATLA, 2008: temp. 3, ep. 14, 0h3’47” - 0h3’50”).

Dentro das muralhas internas que dividem a cidade a fim de “manter a ordem”, é apresentado aos protagonistas um cenário estranhamente pacífico (ATLA, 2008). Tal divisão de Ba Sing Se em ‘anéis’ não só facilita o controle, mas fortalece as castas. Os Dai Li, uma espécie de exército local, são agentes que atuam para manter a ordem, apresentados como “guardiões das tradições” e autoridade cultural de Ba Sing Se. No entanto, a presença dos Dai Li é temida pelos moradores (ATLA, 2008).

Após encontrarem-se com Long Feng, líder do grupo e secretário cultural, Aang e os outros questionam o motivo pelo qual não podem entrar em contato com o Rei e descobrem o esquema que ocorre por trás da fachada de uma cidade pacífica: o rei de Ba Sing Se não sabe da guerra e não trata dos assuntos como um chefe de Estado, apenas assina os documentos e serve de imagem cultural (ATLA, 2008). Os secretários de Estado que tomam controle da situação, gerenciam a capital e limitam o que o próprio Rei pode saber. Sob o comando de Long Feng, aqueles que mencionam a guerra ou a Nação do Fogo são aprisionados e sofrem uma espécie de lavagem cerebral, pois de maneira alguma a estabilidade da cidade deve ser afetada (ATLA, 2008).

Long Feng: É política restrita de Ba Sing Se que a guerra não seja mencionada dentro das muralhas. Notícias constantes de uma guerra crescente levará os cidadãos de Ba Sing Se a um estado de pânico. Nossa economia poderá ser arruinada. Nossa maneira pacífica de viver, nossas tradições, poderiam desaparecer. Silenciando conversas sobre o conflito, Ba Sing Se continua uma utopia pacífica e organizada. A última da Terra. (ATLA, 2008: temp. 2, ep. 14, 0h22’02” - 0h22’48”)

Paralela à conversa da Equipe Avatar com o líder dos Dai Li, Jet, que se mudou para a cidade a fim de começar uma vida nova, é capturado por começar uma briga afirmando que há dobradores de fogo em Ba Sing Se. Após ser preso, um dos agentes inicia o processo de manipulação, no qual repete: “Não há guerra em Ba Sing Se. [...] Não há guerras dentro da muralha. Aqui, estamos seguros. Aqui, somos livres” (ATLA, 2008: temp. 2, ep. 14, 0h22’49” - 0h22’58”), citando diretamente algumas das frases utilizadas por Joo Dee a todo momento para a Equipe Avatar.

Posteriormente, nos episódios seguintes, Ba Sing Se é invadida pela Princesa Azula da Nação do Fogo, que consegue destronar o Rei e passa a controlar os Dai Li (ATLA, 2008). Embora para os civis nada tenha mudado, a política interna de Ba Sing Se passa a ser controlada pela Nação do Fogo, derrotando a última cidade segura do Reino da Terra. A ganância pelo controle de Ba Sing Se levou Long Feng a negligenciar a importância do que ocorria fora das muralhas, acreditando ser mais poderoso do que isso, além de considerar o controle da cidade mais relevante para si do que o cenário para além das muralhas (ATLA, 2008).

É somente após Azula tomar o trono e o comando dos Dai Li que Long Feng reconhece ser fraco demais para derrotá-la (ATLA, 2008). Seus atos em Ba Sing Se, ao invés de trazerem alguma vantagem para o Reino da Terra diante a Nação do Fogo, atuaram de maneira desproporcional com todos aqueles que ali residem. Controlar a cidade satisfazia os interesses políticos de Long Feng em troca da liberdade dos demais sem trazer vantagens - pelo contrário, limitando a comunicação e impossibilitando a preparação em caso de ataque.

Uma vez que o Reino da Terra é a nação mais extensa e com maior população em relação às demais, uma atuação por parte do Estado seria crucial para um equilíbrio no conflito. Devido ao controle organizado pelos Dai Li, o Avatar encontra um grande impedimento não só para atuar em melhor frente contra a Nação do Fogo ao considerar o palco da guerra como um todo, mas também têm seus recursos limitados em Ba Sing Se - no qual se vê diante uma batalha dentro da guerra.

Analisando os eventos em Ba Sing Se, uma vez que Long Feng possui autoridade competente para controlar as falas e atitudes da população, além de recursos em casos de revolta, não há espaço para uma oposição, de forma que Ba Sing Se vive - em termos atuais - uma ditadura militarizada. Assim, no instante em que Aang e seus companheiros enfrentam os Dai Li, a batalha ocorre de maneira desequilibrada.

A lavagem cerebral utilizada para manter o controle social é categorizada como uma estratégia injusta em termos de guerra, além de desproporcional. Walzer (2003) determina que não ferir ou envolver inocentes e civis, prover tratamento justo contra prisioneiros de guerra, assim como ausência de tortura e manipulação, são algumas das condutas moralmente corretas - e em escalas diferentes, todos esses indicadores são feridos por Long Feng.

Portanto, aponta-se novamente o questionamento de Wells (1994), base do critério de Proporcionalidade: o mal realizado pelos Dai Li ao controlar a cidade foi compensado por algum bem obtido com o ato?

Uma vez que Ba Sing Se e seu governo foram dominados pela Nação do Fogo devido à corrupção e ao descaso com a guerra fora das muralhas - o que inclui aprisionar o Avatar, limitar o acesso a informações, excluir o rei de suas responsabilidades legais, recusar auxílio contra a Nação do Fogo, dentre várias outras questões -, resultando na perda do poder de Long Feng, não houve benefício algum. Ademais, utilizando-se da crítica de Primoratz abordada por Kalkavan (2018), Long Feng, possuindo oficialmente o cargo de secretário cultural, pode ser categorizado culpado pelo apoio às decisões governamentais que mantêm a guerra ao se recusar a reconhecer o que ocorria fora das muralhas e auxiliar o Avatar. Sua culpabilidade se estende ao passo em que é o responsável pelo uso da manipulação de civis para se manter no controle de forma irregular.

4. Considerações Finais

“There’s no war in Ba Sing Se.”

Joo Dee

Assumindo a apresentação teórica e a análise dos episódios de *Avatar: The Last Airbender* apontados no presente artigo, a animação demonstra abrir espaço para um debate pertinente dentro do campo das Relações Internacionais. *Avatar*, como anunciado anteriormente, não traz uma narrativa tradicional maniqueísta do “bem contra o mal”, mas sim uma série de complexidades sobre o que é ser “o bem” e “o mal”, assim como a tênue linha entre os dois. Por trás da animação há uma politização importante que busca não só entreter, mas também introduzir temas profundos ao público.

Durante os anos em que *ATLA* foi ao ar (2005-2008), a comunidade internacional lidava fortemente contra a ameaça do terrorismo, sendo essa a pauta principal nas organizações pelos próximos anos. Os Estados Unidos, país que liderava a Guerra ao Terror,

vale ressaltar, foram também berço de *ATLA*. Assim, ao considerar o contexto internacional, o palco de *Avatar: The Last Airbender* torna-se ainda mais forte para aprofundar debates colonialistas, líderes com discursos de levar um padrão de vida superior aos demais povos, paz armada, guerras justas, além de muitos outros temas.

As artes, afinal, são como um reflexo da realidade. Com olhar crítico, é entregue ao público uma perspectiva que levanta questionamentos sobre elementos da atualidade, e embora esse não seja o objetivo do trabalho, é necessário ressaltar a importância desse exercício.

Enfim, a animação analisada mostrou-se capaz de apresentar a Teoria da Guerra Justa sob outra visão, adaptada ao universo da cultura popular atuando tanto como entretenimento, quanto aprendizado. Acredita-se que o movimento crescente do uso da arte e cultura pop no geral como objeto de pesquisa acadêmica possa auxiliar na extensão do campo de pesquisas ao expandir a visão crítica sobre eventos políticos nacionais e internacionais. Ao atingir o grande público, a arte auxilia a propagação de temas complexos que por vezes parecem restritos à academia, mas que não devem ser limitados a essa.

Durante os anos em que *ATLA* foi ao ar (2005-2008), a comunidade internacional lidava fortemente contra a ameaça do terrorismo, sendo essa a pauta principal nas organizações pelos próximos anos. Os Estados Unidos - país que liderava a Guerra ao Terror, vale ressaltar - foram também o berço de *ATLA*.

Ao considerar o contexto internacional, o palco de *Avatar: The Last Airbender* torna-se ainda mais forte para aprofundar debates colonialistas, líderes com discursos de levar um padrão de vida superior aos demais povos, paz armada, guerras justas, além de muitos outros temas. A semelhança de certos comportamentos da Nação do Fogo em relação aos Estados Unidos leva a crer na possibilidade de uma crítica à potência mundial. Se encarada dessa forma, *ATLA* toma proporções ainda maiores e abre uma nova discussão.

Durante o artigo, é possível observar como autores da Teoria da Guerra Justa citam o sentimento negativo de civis contra o exército inimigo. Contudo, não é amplo o debate de civis contra civis movidos por vingança ou raiva em relação à outra nação envolvida na guerra. Exemplos como o de Hama não são explorados apropriadamente ao passo em que podem servir de interessante fonte de pesquisa. Assim, há espaço para que teóricos se aprofundem no tema e analisem o peso que os conflitos entre nações trazem também para seu povo e o impacto disso na relação entre civis - inclusive após o fim dos conflitos.

Ainda no escopo acadêmico, é possível também o desenvolvimento de debates e pesquisas sobre a possibilidade da Teoria da Guerra Justa não se encaixar de fato no termo

“teoria”, mas sim em um conjunto normativo dentro da área teórica do fenômeno da guerra. Isso ocorre pela ideia de que teorias explicam a realidade e porque os fenômenos se manifestam de determinada maneira, enquanto a Teoria da Guerra Justa pode ser entendida como um grupo de critérios que buscam regular a atuação dos envolvidos diante um conflito.

Considera-se então, dentro da Teoria da Guerra, que esta não possui limites de restrição senão os recursos disponíveis; caso contrário, o uso máximo da força faz parte da natureza do fenômeno. Assim, debater ética e moral dentro de um evento no qual não se há limites de força, considerando que tais valores não são impeditivos de fato, passa a ser um debate mais moral e filosófico do que uma teoria de guerra em si.

5. Referências

AVATAR WIKI. **Avatar: The Last Airbender**. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/Avatar:_The_Last_Airbender. Acesso em 6 jun. 2022.

AVATAR WIKI. **Ba Sing Se**. Disponível em: https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Ba_Sing_Se. Acesso em 12 jun. 2022.

AVATAR WIKI. **Four Nations**. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/Four_nations. Acesso em 5 jul. 2022.

AVATAR WIKI. **History of the World of Avatar**. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/History_of_the_World_of_Avatar. Acesso em 6 jun. 2022.

AVATAR WIKI. **Hundred Year War**. Disponível em: https://avatar.fandom.com/wiki/Hundred_Year_War. Acesso em 6 jun. 2022.

AVATAR WIKI. **Tartaruga Leão**. Disponível em: https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Tartaruga_Leão. Acesso em 8 jul. 2022.

CLARK, Nicole. **'Avatar: The Last Airbender' Is Still One of the Greatest Shows of All Time**. Vice, 2018. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/5943jz/avatar-the-last-airbender-is-still-one-of-the-greatest-shows-of-all-time>. Acesso em 28 out. 2022.

CLAUSEWITZ, Carl von. **On War**. Cap. 1 e 2, 1ª ed. New York: Alfred A. Knopf. 1993.

COKER, Christopher. **Ethics and War in the 21st Century**. [S. l.]: Taylor & Francis e-Library, 2008.

DANIELS, Nathan. **Avatar Risk**. Behance, 2014. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/19703843/Avatar-Risk>. Acesso em 24 nov. 2022.

GUO, Winona. **The Appropriation of Avatar**. Harvard Political Review, 2020. Disponível em: <https://harvardpolitics.com/the-appropriation-of-avatar/>. Acesso em 27 out. 2022.

IMDB. **The Last Airbender (2010)**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0938283/>. Acesso em 27 out. 2022.

KALKAVAN, Kerim Can. **Critique of just war theory: revision of traditional dichotomy & its implications for justified violence**. The University of Edinburgh, 2018.

LAZAR, Seth. **War**. Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2016. Disponível em: <https://plato.stanford.edu/entries/war/>. Acesso em 8 ago. 2022.

SHIOTA, Julia. **Avatar: The Last Airbender's World Never Felt Tokenizing Because it Drew From Asian History**. Syfy, 2020. Disponível em: <https://www.syfy.com/syfy-wire/avatar-the-last-airbender-pan-asian-history>. Acesso em 27 out. 2022.

WALZER, Michael. **Guerras Justas e Injustas: uma argumentação moral com exemplos históricos**. 1. ed. [S. l.]: São Paulo, 2003

WELLS, Donald Arthur. **An Encyclopedia of War and Ethics**. Greenwood Press, 1996.

Filmografia:

AVATAR: The Last Airbender. Criado por: Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko. 2005-2008.