

“Água é o elemento da mudança”: identidades e transformação estrutural no construtivismo de Alexander Wendt à luz de *Avatar: A Lenda de Aang*.¹

Luisa Davi Oliveira de Mesquita²

Resumo: Perceber que trabalhos de representação são marcados por política e que, por isso mesmo, merecem o estudo de acadêmicos de Relações Internacionais é a grande contribuição que a virada estética traz para o campo, e é em cima desta base que este trabalho conectará cultura popular com Teoria das Relações Internacionais. O artigo também resgata uma discussão relevante sobre o estudo de cultura popular e sua significância para o futuro da produção de conhecimento em RI. Estudos sobre a intersecção entre cultura e RI têm crescido com o advento da virada estética, com alguns deles apontando para a utilidade de artefatos de cultura popular para o ensino de RI. É desta maneira que este trabalho é conduzido, munido-se de *Avatar: A Lenda de Aang*, um desenho animado extremamente popular exibido pelo canal estadunidense Nickelodeon de 2005 a 2008, para ilustrar diferentes aspectos do construtivismo de Alexander Wendt.

Palavras-chave: virada estética, cultura popular, construtivismo, Alexander Wendt, *Avatar: A Lenda de Aang*.

Abstract: The greatest contribution of the aesthetic turn in world politics is the realization that works of representation are themselves marred by politics and therefore can be objects of study to International Relations scholars. It is upon this understanding that this article aims to connect popular culture and IR theory. This article also brings to the table a relevant discussion concerning the study of popular culture in IR and its significance for the future of academic production on the field. Studies regarding the intersection between culture and IR have been blooming and becoming more relevant with the advent of the aesthetic turn, some of them pointing out that popular culture products can be quite useful in the teaching of IR. It is in line with that understanding that this article makes its point, using *Avatar: The Last Airbender*, a extremely popular children's cartoon that aired on Nickelodeon from 2005 to 2008, to illustrate some of aspects of Alexander Wendt's constructivism.

Keywords: aesthetic turn, popular culture, constructivism, Alexander Wendt, *Avatar: The Last Airbender*.

1. Introdução.

A análise de produtos de cultura pop no campo das Relações Internacionais³ não é novidade. Jutta Weldes organizou e editou *To Seek Out New Worlds: Science Fiction and World Politics* (2003), com capítulos que discutem *Star Trek* e mesmo *Buffy, A Caça-Vampiros* ainda no início dos anos 2000; Iver Neumann e Daniel Nexon lançaram, não muito tempo depois, *Harry Potter and International Relations* (2006). A importância de se relacionar cultura pop com política internacional não passa despercebida para diversos acadêmicos das RI, que enxergam nos filmes, séries e livros até mesmo instrumentos para serem aplicados na sala de aula (ENGERT; SPENCER, 2009).

É a partir deste esforço acadêmico, que intenciona trazer mais da cultura pop para as discussões de Relações Internacionais, que este trabalho se estrutura. Acredito, tal qual

¹ Artigo científico apresentado ao Instituto de Economia e Relações Internacionais da Universidade Federal de Uberlândia como Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do grau de Bacharel em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia, sob orientação do Prof. Dr. Aureo de Toledo Gomes.

² Graduanda em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia.

³ Quando me refiro ao campo de conhecimento, escrevo “Relações Internacionais” com iniciais maiúsculas; para me referir ao objeto de estudos do campo, escrevo “relações internacionais” com iniciais minúsculas.

Neumann e Nexon (2006), que a cultura pop é um espaço importante onde as vidas social e política estão representadas, e concordo com Bleiker quando afirma que “formas de representação são cruciais para teoria e prática de relações internacionais” (BLEIKER, 2009, p. 19, tradução minha⁴).

Portanto, creio que analisar os diferentes aspectos de política internacional existentes na construção de diversas obras de cultura pop pode ser uma maneira útil não apenas de compreender melhor diversos aspectos de teorias complexas que marcam o campo, mas também de compreender como até mesmo mundos fictícios refletem as dinâmicas de poder, identidade e mudança na esfera internacional.

Meu ponto de partida é, por sua vez, um desenho animado que é internacional em sua própria concepção. *Avatar: A Lenda de Aang* (a partir de agora, *A:TLA*, com base no acrônimo do título original, *Avatar: The Last Airbender*) foi um desenho exibido pelo canal estadunidense de assinatura Nickelodeon, de 2005 a 2008. O desenho é claramente inspirado em culturas asiáticas: China, Japão, Tibete e os inuítes estão todos representados na construção de mundo complexa feita por seus criadores, Bryan Konietzko e Michael DiMartino (LASSWELL, 2005; KHAN, 2016).

O Avatar (que não deve ser confundido com o filme homônimo de James Cameron, *Avatar* (2009), cujos protagonistas são alienígenas, cujo enredo se desenrola fora do Planeta Terra e que igualmente já produziu discussões no campo das ciências sociais⁵) é a única pessoa capaz de controlar os quatro elementos num mundo dividido em nações elementares: o Reino da Terra, a Nação do Fogo, as Tribos da Água e os Nômades do Ar. Por ter essas habilidades únicas, o Avatar⁶ é o responsável por manter o equilíbrio entre as nações e ser a ponte entre o mundo material e espiritual.

O principal conflito de *A:TLA*, no entanto, centra-se no desaparecimento, por 100 anos, do Avatar — que teve sua ausência explorada pela Nação do Fogo, através do extermínio dos Nômades do Ar e invasão do território das outras nações. Ao ser encontrado, o Avatar — um menino de doze anos que se chama Aang e é o último dos nômades do ar — descobre que sua

⁴ Aproveito esta oportunidade para ressaltar que todas as traduções oferecidas neste trabalho são de minha autoria, a não ser em casos específicos, que explicitarei.

⁵ Faço referência, aqui, ao livro de 2015 de Gautam Basu Thakur, *Postcolonial Theory and Avatar*, que trata de teoria fílmica e ciência política.

⁶ É importante frisar que a figura do Avatar em *A:TLA* é fortemente influenciada pelo hinduísmo, que possui um termo idêntico para designar “a encarnação de uma divindade em forma humana ou animal para combater um mal específico no mundo” (OS EDITORES DA ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA, 2015, tradução minha).

fuga resultou num mundo desequilibrado e que é seu dever restaurar a harmonia entre os povos. Já podemos perceber, por esta breve exposição, que *A:TLA* trata de assuntos complexos, como o preço da guerra, genocídio e colonialismo, sendo que crianças são a principal audiência do desenho.

Justamente por tratar de temas tão desafiadores com delicadeza e de forma a agradar tanto crianças quanto adultos é que *A:TLA* fez tanto sucesso, com os episódios finais sendo os programas de maior audiência na TV paga dos EUA na semana de 14 de julho a 22 de julho de 2008, somando 5,6 milhões de telespectadores (GRAY, 2008). O programa também foi aclamado pela crítica, ganhando um Emmy (DESOWITZ, 2007) e diversos prêmios Annie (ANNIE AWARDS, 2006; 2007), que premiam os melhores trabalhos em animação. O sucesso foi tanto que *A:TLA* foi transformado em filme *live-action* no ano de 2010, dirigido e escrito por M. Night Shyamalan e denominado *The Last Airbender* (BARNES, 2010).

Muito embora o filme tenha sido um desastre na crítica (SCOTT, 2010), *A:TLA* conquistou uma multidão de fãs leais, ao ponto de conseguir abocanhar um *spin-off* também produzido pela Nickelodeon e que se passa 70 anos após o final do desenho original, acompanhando outra Avatar: *The Legend of Korra* (ENTERTAINMENT WEEKLY STAFF, 2012). Indo além, a história de Aang e seus amigos continua nas histórias em quadrinhos, que também têm sido muito bem-sucedidas nas vendas (DARK HORSE COMICS, 2012a, 2012b; THE NEW YORK TIMES, 2013), com novos números sendo anunciados mesmo em 2018, dez anos depois da exibição do último episódio do desenho (HOLUB, 2018).

Ainda em 2018, ocasião do aniversário de 10 anos da exibição do episódio final do desenho, o serviço de *streaming Netflix* anunciou que lançará uma série *live-action* de *A:TLA*, envolvendo os criadores originais da série, que estreará em 2019, apenas provando o quão adorado é o desenho para os fãs (SABBAGA, 2018). Por fim, *A:TLA* foi licenciado e exibido em diversos países, inclusive no Brasil, Turquia e Países Baixos (AVATAR:..., 2018).

Ao se assistir *A:TLA* é impossível não fazer uma conexão direta com o campo de estudos das Relações Internacionais. Afinal de contas, o desenho trata de um dos temas preferidos da academia, a guerra, e o enredo envolve precisamente a interação entre diferentes nações. *The Promise* (YANG; GURIHIRU, 2013), a história em quadrinhos que sucede imediatamente os eventos do desenho animado, fala sobre colonialismo e descolonização, e *The Legend of Korra* apresenta uma sociedade multicultural em que dominadores de todos os elementos vivem juntos, herdeiros das decisões tomadas por Aang em *The Promise*.

Entretanto, este trabalho não se debruçará excessivamente em tais tópicos, embora considere-os importantes para a ambientação do desenho animado. O objetivo deste trabalho é, por sua vez, examinar como *A:TLA* pode ser utilizado para demonstrar o desenvolvimento de diversos aspectos da Teoria Construtivista, e, especificamente, o construtivismo de Alexander Wendt (2013, 2014). Meu argumento é que durante o desenvolvimento do enredo de *A:TLA* conseguimos observar a centralidade do papel das identidades para a interação entre os atores, como Wendt defende. Também é possível contemplar em *A:TLA* o processo de mudança no Sistema Internacional, que Hopf (1998) destaca como um dos trunfos da Teoria Construtivista e sobre o qual Wendt também teoriza.

Sendo assim, este artigo se dividirá nas seguintes seções, sendo esta introdução a primeira delas. A seguir, discutirei a importância da virada estética e do estudo de cultura popular nas Relações Internacionais. Numa terceira seção, demonstrarei como *A:TLA* serve para ilustrar diversos aspectos da Teoria Construtivista, especialmente o construtivismo wendtiano, fazendo também um breve debate teórico sobre essa corrente teórica de relações internacionais. Por fim, encerro este artigo com as considerações finais, levantando quais foram os pontos principais do trabalho e apontando potenciais contribuições para o campo das Relações Internacionais.

2. Virada estética e cultura pop nas RI.

Grande parte da academia das Relações Internacionais está centrada na problemática do Estado e em suas ações no Sistema Internacional, com discussões sobre poderio militar e econômico, sobre a atuação das Organizações Internacionais e até mesmo sobre a inserção de novos atores no jogo da política internacional. Apesar das discordâncias que as diferentes abordagens teóricas de RI apresentam ao enxergar o mundo, é inegável que todas versam sobre *política*, muito embora tenham entendimentos diferentes de onde, exatamente, ela estaria localizada, ou de como seria constituída.

A virada estética dentro das Relações Internacionais, que é usada como base e justificativa para este trabalho, acredita que a política está localizada na discrepância que existe entre a representação de um objeto e o objeto em si. Bleiker (2009, p. 19-20) nos diz:

A virada estética reorienta nosso entendimento do político: ela engendra um distanciamento significativo de um modelo de pensamento que iguala conhecimento com o reconhecimento mimético de aparências externas e

caminha na direção de uma abordagem que dá origem a um encontro mais diverso, mas também mais direto, com o político.

Bleiker acredita, portanto, que o estudo das representações é crucial tanto para teoria quanto para a prática das RI. Isto vai de encontro a muitas das principais abordagens teóricas existentes neste campo do conhecimento, que tendem a ser miméticas, ao invés de estéticas. Abordagens miméticas entendem que as representações do real são apenas cópias, que não possuem nenhum tipo de interferência humana em sua constituição; elas são, efetivamente, teorias contra a representação, pois não dão espaço para a subjetividade e interpretação. Abordagens estéticas — ou seja, abordagens que levam em consideração aspectos visuais, artísticos, sensoriais e de práticas de representação na existência e na composição do âmbito internacional —, por sua vez, reconhecem o espaço que existe entre representação e objeto representado.

É justamente por não dar espaço para a interpretação que o Realismo seria frágil, de acordo com Bleiker. Os próprios Waltz e Morgenthau, argumenta Bleiker, identificaram tensões entre o mimético e o estético; ele destaca que Waltz (1979, p. 7-10) chega ao ponto de dizer que “se ganha poder explicativo quando se afasta da realidade, não ficando próximo a ela” (*apud* BLEIKER, 2009, p. 26). Ainda assim, mesmo com essa declaração de Waltz, o Realismo não lida suficientemente bem com os aspectos estéticos intrínsecos ao seu próprio entendimento do mundo; o objetivo da ciência social fica sendo acabar com o espaço entre a representação e o representado, e o mundo perde grande parte de sua complexidade.

Indo além, é por conta das abordagens miméticas que um sentido ferrenhamente estreito e exclusivo do que realmente seria ciência social emerge nas Relações Internacionais. O foco exagerado na empiria reduz o alcance das RI, e a primazia que as teorias *mainstream* dão à razão, em detrimento das outras faculdades mentais, acaba por ignorar que o domínio da representação é uma localidade importante da política. Bleiker (p. 28) propõe, por sua vez, que haja uma reorientação no pensar teórico das RI, a formação de “um modelo de pensamento que permita fluxos produtivos através de uma variedade de faculdades discordantes”. A ênfase nas outras faculdades mentais, além da razão, se dá pelo fato de que entendimentos estéticos não podem ser processados de outra maneira; na realidade, “entendimento estético está baseado no próprio reconhecimento de que o processo de significação é inerentemente incompleto e problemático” (BLEIKER, 2009, p. 29).

Tecer todas essas críticas, no entanto, não significa dizer que as Relações Internacionais evitaram o engajamento com o estético, sendo este trabalho a prova viva disto. São as

abordagens pós-modernas/pós-estruturalistas e construtivistas que trazem, mais diretamente, o debate da representação para as Relações Internacionais. Os pós-modernos enfatizam que a compreensão que temos dos fatos é indissociável de nossa interpretação e de nosso relacionamento com eles; “pensar sempre expressa uma vontade de extrair a verdade, um desejo de controlar e impor ordem a eventos que com frequência são aleatórios e idiossincráticos” (BLEIKER, 2009, p. 31).

Indo na mesma direção, o Construtivismo também entende que o estudo das relações internacionais deve ir além das forças materiais, mas não deixa de lado algumas implicações positivistas sobre o que seria ciência e qual a melhor forma de executá-la. Os construtivistas acreditam que o mundo é socialmente construído e que seu funcionamento e existência não são limitados apenas por estruturas materiais. As ideias têm peso importante no Construtivismo, e a composição imaterial do mundo abre caminho para estudos críticos e para o engajamento com as práticas de representação.

A virada estética proporcionou, desta maneira, a possibilidade de estudar outras fontes de conhecimento que não as já tradicionais no campo das Relações Internacionais. Isto não é dizer, evidentemente, que tratados internacionais e documentos diplomáticos perdem seu valor e seu estudo não acrescenta nada à academia; é meramente uma defesa de diferentes instrumentos e objetos. O conhecimento científico tradicional, que procura extrair leis universais que explicam a ocorrência repetida de eventos, tem seu mérito, mas também tem dificuldade em enxergar padrões e dinâmicas que podem ser revelados quando se volta o olhar para a representação, como ela é construída e que valores gostaria de transmitir. Embora seja possível estudar artes plásticas, música e literatura nas RI, o foco deste trabalho fica no âmbito da cultura popular.

Não pretendo entrar no escopo da discussão que já existe no âmbito de Estudos Culturais sobre as diversas interpretações do que constitui, precisamente, a cultura popular. John Storey (2009) debate seis possíveis significados para o termo através de uma breve revisão da literatura e de seu uso nos Estudos Culturais, e chega à conclusão que a cultura popular é entendida de maneira diversa dependendo da abordagem teórica que se utiliza para discuti-la, tendo sempre um Outro a quem é comparada e contrastada. Para fins deste trabalho, entendo cultura popular não como o oposto de *high culture* — a cultura refinada das elites —, nem tampouco a igualo com cultura de massa — que seria essencialmente comercial e feita com intenções de manipular a audiência —, mas sim como trabalhos de atividade artística e intelectual que são amplamente

distribuídos, que apresentam boa recepção em relação ao público que pretendem atingir e que possuem fácil acesso para grandes números de pessoas.

É este o caso de *Star Trek*, por exemplo, de *Harry Potter* e, afinal de contas, de *Avatar: A Lenda de Aang*. A importância de se estudar a intersecção entre cultura popular e as Relações Internacionais dá-se especialmente pelo grande alcance que tais obras de ficção possuem, mas não apenas por isso. Trabalhos de ficção são, em última instância, trabalhos de representação e/ou reimaginação da realidade, e por isto são importantes para a academia das Relações Internacionais, que pretende entender as dinâmicas que a compõem.

Mas, antes, para ilustrar a importância mais concreta do estudo da cultura popular nas RI, é útil fazer uma discussão sobre como os assuntos de política internacional interseccionam a cultura popular. Daniel III e Musgrave (2017) consideram que experiências sintéticas — definidas como impressões, ideias e pseudo-recordações sobre o mundo derivadas da exposição a textos narrativos — reforçam, induzem e até mesmo substituem identidades e crenças que afetam como audiências se comportam no mundo real. Trabalhos de ficção, desta maneira, informam a audiência sobre o mundo, tornando o universo político mais palatável e compreensível, ao invés do caos da realidade. Por servirem como fontes de informação e maneiras de processar conhecimento, fontes de cultura popular efetivamente orientam ou modificam a forma de atuação das pessoas — inclusive estadistas.

Contudo, não é apenas como fonte de informação para diversas audiências que a cultura popular torna-se importante nos estudos das Relações Internacionais. Sua circulação, popularidade e o engajamento do público servem como indicativo de temas que importam para a audiência, revelando debates significativos, como identidades nacionais e o entendimento que tal audiência tem de outros povos.

Estudar cultura popular implica compreender uma parcela do pensamento coletivo daqueles que a consomem — Engert e Spencer (2009) destacam que quanto mais bem-sucedido é o produto cultural (no caso do artigo de Engert e Spencer, o argumento é feito em favor de filmes, mas acredito que esta afirmação possa ser aplicada para qualquer item de cultura popular), maiores são as chances de que este sucesso é resultado da expressão de uma narrativa representativa da identidade e valores de determinada sociedade. Portanto, dizem eles, filmes podem ser utilizados para ensinar Relações Internacionais: eles ilustram eventos históricos, tratam de problemáticas relevantes para o campo, fornecem entendimentos culturais e podem ser usados para ensinar teorias de RI. Esta última utilização é a mais relevante para este trabalho.

Muito embora filmes e outros produtos de cultura popular não sejam necessariamente feitos pensando no uso que terão para ensinar teorias de RI, “eles geralmente (explícita ou implicitamente) fazem uso das mesmas suposições meta-teóricas sobre o mundo e a natureza dos atores que as teorias de RI” (ENGERT; SPENCER, 2009, p. 94). É por isto que cultura popular pode ser entendida como um espelho do mundo real, mas esta é apenas uma das diversas formas em que podemos engajar-nos com ela nas Relações Internacionais. Afinal de contas, é impossível separar hermeticamente cultura de política — o poder é produzido culturalmente, até mesmo no âmbito da cultura popular.

Weldes (2003) acredita que há duas conexões principais entre cultura popular e política internacional. A cultura popular ajuda a criar e sustentar as condições para a política global contemporânea e tem a capacidade de desafiar as fronteiras do senso comum e contestar aquilo que se tem como certo. Weldes está falando, em seu livro, sobre ficção científica e suas intersecções com a política internacional; uma de suas preocupações é sobre como as obras de ficção científica podem ser utilizadas para definir, representar ou constituir a política global para dirigentes oficiais. Ela considera, também, que “à medida que [a cultura popular] reproduz o conteúdo e a estrutura de discursos dominantes de política externa, ajuda a produzir consentimento para a ação estatal e política externa” (WELDES, 2003, p. 7); consideração essa que conta com a concordância de Neumann e Nexon (2006), de quem tratarei mais à frente. A ficção científica (e, acredito, a cultura popular), dessa maneira, faz parte, em seu próprio mérito, dos processos que constituem a política internacional, já que acaba tendo implicações diretas na produção e reprodução dos fenômenos que marcam e descrevem a política internacional.

Mais importante ainda, pelo menos para este trabalho, é ter a consciência de que a cultura popular cria e reproduz significados (expressando, promulgando e produzindo discursos e efeitos ideológicos); por isso e por ser resultado de práticas de representação é que ela deve ser considerada seriamente em estudos sobre política — até mesmo de política internacional.

Neumann e Nexon (2006) delineiam quatro maneiras diferentes através das quais os acadêmicos de RI podem dedicar-se ao exame da intersecção entre cultura popular e política internacional. A primeira delas, que chamam de cultura popular e política, sugere tratar a cultura popular como as causas e os efeitos dos tipos de processos políticos que são familiares a todos os estudantes das RI; neste caso, trata-se principalmente de analisar como um artefato da cultura popular é influenciado por processos políticos ou até mesmo torna-se uma causa deles. Os autores também chamam a atenção para a importante conexão entre cultura popular e o campo

da Economia Política Internacional, principalmente no que concerne *copyright*, propriedade intelectual, protecionismo cultural e outros assuntos.

A segunda maneira é batizada de cultura popular como espelho: ela é observada quando a cultura popular é utilizada para esclarecer diversos conceitos e processos pertinentes às Relações Internacionais, como é o caso deste trabalho. Cultura popular passa a ser um instrumento importante porque serve de “deslocamento ontológico” (no original, *ontological displacement*) — ou seja, por oferecer abstração e distanciamento do mundo real, demandando que a audiência abra mão de certas suposições entendidas como naturalizadas e dos interesses que marcam as interações no mundo real, a cultura popular permite que se ganhe novas perspectivas e compreensão diferenciada do mundo social.

Nexon e Neumann fazem ainda mais um comentário pertinente sobre o uso da cultura popular como espelho nas RI:

Acadêmicos de RI podem examinar cultura popular como um meio para explorar conceitos teóricos, dilemas de política externa e afins. Cultura popular também pode servir de inspiração, guiando teóricos de RI a adotarem termos ou até mesmo desenvolverem teorias como resultado de seu engajamento com livros e filmes (p.12).

Isto posto, fica claro que a cultura popular não apenas é útil na produção acadêmica como também passa a adquirir importância cada vez maior no ensino de Relações Internacionais, por ser uma alternativa proveitosa para transmitir aos alunos os pressupostos e a visão de mundo das diferentes teorias de RI. Articular cultura popular e RI torna diversos pontos mais espinhosos e complexos das teorias de RI mais compreensíveis, especialmente para aqueles que estão sendo constantemente expostos e que consomem com frequência produtos de cultura popular.

A terceira forma de engajamento de cultura popular e política internacional é aquela que trata a cultura popular como fonte de dados, e vai utilizar-se dela como evidência sobre normas, ideias, identidades ou crenças dominantes em um Estado, sociedade ou região particular. Ela é, muitas vezes, uma pré-condição para outras formas de exploração no relacionamento entre produtos de cultura popular e RI, e apoia-se em pressupostos da hermenêutica, formas de análise de contexto e etnografia. É importante entender que esta abordagem leva em consideração que textos e imagens culturais são lugares de armazenamento de significados em uma sociedade — em concordância com o posto por Weldes (2003).

No que talvez seja a contribuição mais relevante do capítulo de Neumann e Nexon, tem-se a abordagem que considera que a cultura popular pode ter papel constitutivo na política

internacional. Isso acontece porque, às vezes, é mediante a cultura popular que os tomadores de decisão adquirem informações que conduzirão seu pensamento e determinarão suas ações; a este caso Neumann e Nexon dão o nome de efeitos determinantes (no original, *determining effects*) da cultura popular. Os efeitos informativos (*informing effects*) vão no mesmo sentido, à exceção de que, neste caso, a cultura popular apenas fornece conhecimentos difusos que os tomadores de decisão levam consigo para a discussão de assuntos políticos, mas que não determinam suas ações.

Os efeitos habilitadores (*enabling effects*) da cultura popular na política internacional agem de forma muito curiosa: eles são observados quando artefatos de cultura popular dão força metafórica para certa política ou discurso, angariando apoio e tornando-a inteligível para grande número de pessoas. Um exemplo é a troca de farpas entre China e Japão acontecida no início de 2014, quando o primeiro-ministro Shinzo Abe visitou o templo Yasukuni, em Tóquio, onde criminosos de guerra estão enterrados conjuntamente a outros mortos nas guerras. O embaixador chinês para o Reino Unido, Liu Xiaoming, categorizou o militarismo japonês como Voldemort, vilão principal da série *Harry Potter*, e o templo Yasukuni como uma horcrux, um objeto que abriga parte da alma de Voldemort e o torna virtualmente imortal (G1, 2014).

Por fim, temos os efeitos naturalizantes (*naturalizing effects*) da cultura popular: produtos da cultura popular têm a capacidade de fazer que uma maneira de enxergar o mundo seja natural e única, tornando-a impermeável a contestações, podendo operar até mesmo no nível transnacional. É o caso, por exemplo, do Império Galáctico em *Star Wars*, que pretende transmitir o entendimento que qualquer governo absolutista é inerentemente maligno; ou a Federação dos Planetas Unidos em *Star Trek*, que prega que governos democráticos e liberais são pacíficos.

Com esta seção, espero ter deixado clara a importância que a cultura popular tem para as Relações Internacionais, e ter enumerado algumas maneiras pelas quais o seu estudo pode enriquecer nossa academia. A virada estética delineada por Bleiker (2009) é um avanço importante no campo de estudos, movendo as Relações Internacionais na direção de outras fontes de conhecimento, que foram negligenciadas por tempo demais e que fornecem contribuições importantes para a compreensão da realidade. É através da importância das práticas de representação e da política inerente a elas que a cultura popular é relevante para as RI, mas nem por isso deve-se deixar de lado o rigor científico.

Neumann e Nexon (2006) estruturam bases metodológicas sobre como o estudo da cultura popular nas RI pode ser executado; Engert e Spencer (2009) observam que trabalhos de cultura popular constroem seus universos e suas representações com base no mundo real, e portanto é inevitável que tomem para si alguns pressupostos metateóricos que encontramos nas teorias de RI. Dito isto, é engajando a cultura popular como espelho da realidade e procurando enxergar as intersecções entre teoria das Relações Internacionais e *Avatar: A Lenda de Aang* que este trabalho prosseguirá.

3. Construtivismo e *Avatar: A Lenda de Aang*.

Na seção anterior deste trabalho, me propus a discutir a importância da cultura popular no estudo das Relações Internacionais. Considero que seu uso é relevante para a academia não apenas por ser a cultura popular um produto de práticas de representação, e portanto estar imbuída em política, mas também porque acredito que a cultura popular pode ser um instrumento interessante e bastante útil no ensino das Relações Internacionais. Se a cultura popular pode servir de espelho da realidade, refletindo dinâmicas que são de interesse do campo das RI, ela passa a ser uma alternativa viável para tornar as teorias de Relações Internacionais mais compreensíveis e palatáveis.

Meu interesse aqui é avaliar como *A:TLA* pode ser utilizado, dessa maneira, para esclarecer e ilustrar diversos pontos da Teoria Construtivista, especialmente o Construtivismo proposto por Alexander Wendt em *A anarquia é o que os Estados fazem dela* (2013) e em *Teoria Social da Política Internacional* (2014)⁷. Faço uso da teorização de Wendt pela relevância que o autor tem para o estudo contemporâneo das Relações Internacionais e por acreditar que ele aborda temas importantes que são frequentemente negligenciados pelas teorias *mainstream*: a possibilidade de mudança no Sistema Internacional e o papel das identidades na ação dos atores.

Antes de conectar *A:TLA* ao construtivismo wendtiano, discuto primeiro os principais aspectos da teoria e discorro ainda sobre o universo do desenho animado, para os leitores que o desconhecem, de maneira a melhor ilustrar meu argumento.

⁷ Destaco aqui que citações diretas de ambos os textos não foram traduzidas por mim, já que li as traduções brasileiras tanto do artigo quanto do livro. Os respectivos tradutores podem ser encontrados nas referências bibliográficas deste trabalho.

3.1. O construtivismo wendtiano.

Antes de prosseguir, é necessário enfatizar que, como bem coloca Zehfuss (2001), o Construtivismo dentro das Relações Internacionais não é, de maneira alguma, um arcabouço teórico monolítico e homogêneo. Dentro do guarda-chuva do Construtivismo, encontramos abordagens diversas, que possuem focos diferentes e que tratam da política internacional de maneiras distintas. Onuf e Kratochwil, por exemplo, debatem a importância das normas nas Relações Internacionais, enquanto que Wendt debruça-se mais extensamente sobre o papel das identidades dos atores.

A teorização de Wendt, por sua vez, vem como uma resposta ao debate proposto por neoliberais e neorrealistas; o autor oferece um terceiro caminho, uma *via media*, que seria uma alternativa às abordagens demasiadamente materialistas das teorias *mainstream*, ao mesmo tempo que não é radical como a teoria pós-estruturalista. O neoliberalismo e o neorrealismo são marcadamente racionalistas, argumenta Wendt (2013), e tratam as identidades e interesses dos agentes como exógenos ao sistema em que estão inseridos. O foco destas teorias, é, portanto, como os comportamentos dos atores geram resultados, e essa ênfase faz com que enxerguem processos e instituições como modificadores de comportamentos, e não de identidades.

O construtivismo de Wendt, por outro lado, baseia-se em pressupostos da teoria social, usando noções da sociologia e da psicologia social, e é centrado na problemática da identidade. O nome *construtivismo* dá-se porque os teóricos dessa corrente acreditam que a realidade é socialmente construída; as ideias que os agentes possuem do mundo e de si mesmos acabam por formatar a maneira pela qual interagem, e são igualmente formatados por tais interações. É desta maneira, portanto, que pode se falar da construção da realidade social (ZEHFUSS, 2001).

E a realidade social, para Wendt, efetivamente *existe*, independentemente dos pensamentos humanos sobre ela; é esta realidade social que Wendt quer explicar. É aí que se afasta dos teóricos pós-estruturalistas, além de enfatizar o papel e a centralidade da figura do Estado nas Relações Internacionais. O ponto de partida para entender o construtivismo é conhecer os dois princípios fundamentais da teoria: o primeiro é que os atores agem relativamente aos objetos — ou seja, a maneira pela qual os atores se comportam, quando confrontados com certos objetos, depende do significado que o objeto possui para eles. O segundo princípio é que os significados que organizam as ações só surgem através de interações (WENDT, 2013).

A partir daí já conseguimos enxergar que a proposta teórica de Wendt é muito diferente da de Waltz, a quem ele critica mais abertamente em sua obra. Ambos os autores discutem a estrutura do Sistema Internacional; Waltz divide-a em três dimensões (princípios ordenadores, princípios de diferenciação e distribuição de capacidades), assumindo que identidades e interesses são dados e exógenos ao sistema (WENDT, 2013). Isto, de acordo com Wendt, não dá margem para a predição do comportamento dos Estados, já que tais comportamentos são guiados por fatores intersubjetivos: “[d]e uma forma mais geral, sem pressupostos acerca da estrutura de identidades e interesses no sistema, a definição de Waltz da estrutura não pode prever o conteúdo ou as dinâmicas da anarquia” (WENDT, 2013, p. 428). A estrutura do Sistema Internacional, o palco no qual os atores desempenham seus papéis, tem que ser entendida, dessa maneira, como intrinsecamente cultural, uma vez que é reproduzida pela interação dos atores.

A ênfase que Wendt dá para a interação entre os atores é importante não apenas para descrever as dinâmicas do Sistema Internacional, mas também porque é através da interação que as identidades dos atores são consolidadas. Uma identidade é “uma propriedade de atores intencionais que gera disposições motivacionais e comportamentais” (WENDT, 2014, p. 272). Identidades são “entendimentos e expectativas relativamente estáveis da função específica sobre si próprio” (WENDT, 2013, p. 430) e, dessa maneira, também são relacionais, intersubjetivas e sistêmicas, porque dependem não apenas do entendimento que os atores possuem de si mesmos, mas também da maneira que são entendidos por e que entendem os outros.

Assim sendo, as identidades são constituídas por estruturas internas a si mesmas e estruturas externas; possuem ideias que tratam do porte do *Self* e do Outro. É por serem constituídas com base nesse processo complexo e multifacetado que seria equivocado considerar identidades como um fenômeno unitário: os atores não possuem uma identidade simples e coesa; ao contrário, um mesmo ator apresenta diversos tipos de identidades. Wendt (2014) enumera quatro deles: a identidade pessoal ou corporativa, identidade de tipo, identidade de papel e identidade coletiva.

A primeira categoria de identidades que caracteriza os atores são as identidades pessoais, ou, no caso de organizações, identidades corporativas. O objeto de Wendt é o Estado, então faz sentido que sua ênfase seja na identidade corporativa, e o que diferencia a identidade social ou corporativa de atores intencionais das demais atores que não possuem intencionalidade é

“uma consciência e uma memória do *Self* mesmo como um *locus* separado de pensamento e atividade” (WENDT, 2014, p. 273). O Estado, em particular, é diferente por conta da sua capacidade de cognição no nível do grupo. Por ser uma parte tão constitutiva e intrínseca dos atores, identidades pessoais e corporativas são necessariamente exógenas à alteridade, e não dependem da existência de um Outro para se consolidarem.

Feitas as considerações sobre as identidades pessoais e corporativas, podemos avançar, uma vez que elas são a plataforma para a composição das demais identidades. Wendt define as identidades de tipo a partir do trabalho de Jim Fearon (1997, p. 14), que as explica como sendo um “rótulo aplicado a pessoas que compartilham (ou pensam compartilhar) alguma característica (...) de aparência, traços comportamentais, atitudes, valores, habilidades (...), conhecimentos, experiências comuns históricas (...), e assim por diante” (*apud* WENDT, 2014, p. 273-274). Portanto, é usual que atores possuam mais de uma identidade de tipo por vez, e é imprescindível que estas características que marcam as identidades de tipo possuam conteúdo ou significado social.

As identidades de tipo são sustentadas por características intrínsecas aos atores, mas também têm uma dimensão cultural importante. Esta dimensão pode ser vista à medida que, na transformação de características individuais em tipos sociais, deve haver necessariamente um contraponto destes tipos com outros, envolvendo uma dimensão de diferenciação e uma dimensão relacional entre as diversas identidades. Quando falamos de Estados, Wendt ressalta que as identidades de tipo fazem referência principalmente aos tipos de regime e formas de Estado que encontramos na variedade da vida social.

Avançando ainda mais na dimensão cultural da construção das identidades, temos as identidades de papéis, que existem apenas em relação aos Outros, não sendo constituídas por características intrínsecas aos atores. As identidades de papel baseiam-se no compartilhamento de expectativas, que frequentemente estão institucionalizadas em estruturas sociais que antecedem interações particulares. Quando estas expectativas são violadas ou incompreendidas, as identidades e os papéis são contestados e tornam-se passíveis de mudança.

A última das categorias é a da identidade coletiva, que “leva a relação entre o *Self* e o *Other* à sua conclusão lógica, à identificação” (WENDT, 2014, p. 277). O bem-estar do *Self* passa a depender do bem-estar do Outro, e os interesses dos atores passam a ser calculados com base no grupo. A maneira pela qual os atores são tratados por Outros significativos irá fazer com que aprendam e reforcem certas identidades — e interesses. A forma pela qual o *Self* é

tratado e compreendido por Outros significativos e as alterações que esse movimento implica na identidade do *Self* são de grande importância para Wendt e serão discutidas com maior minúcia mais à frente.

Por enquanto, é necessário que façamos o gancho com outro aspecto importante da teoria de Wendt: os interesses que, para ele, são dependentes da identidade. “Posto de forma clara, os interesses são pressupostos pelas identidades por uma simples razão: se eu não sei quem eu sou, não terei meios de precisar aquilo que desejo” (RICHE, 2015, p. 35). Por isso que não faz sentido pensar em identidades e interesses de maneira separada; eles são complementares no exercício de seus papéis, e Wendt defende que se deva fazer um esforço investigativo a fim de descobrir como eles funcionam em conjunto.

Os interesses podem ser objetivos, aqueles que devem ser satisfeitos para que uma identidade seja reproduzida, para que seja mantida e continue a sobreviver; ou interesses subjetivos, que são baseados no que os atores *creem* que têm de fazer para satisfazer as suas necessidades de identidade. O que motiva o comportamento dos atores é a satisfação das necessidades de suas identidades, que se refletem nos seus interesses. Portanto, o alinhamento entre interesses objetivos e subjetivos é imprescindível para a manutenção das identidades; “uma incapacidade persistente de compreender e agir sobre a necessidade de identidade conduzirá à perda dessas identidades (...)” (WENDT, 2014, p. 281).

Como estamos falando de Estados, é possível destacar ainda outro tipo de interesse, que nasce em função da identidade corporativa dos Estados: o interesse nacional. Já que a identidade corporativa, por sua vez, é pré-social e não é definida pela interação com outros atores, o interesse nacional refere-se imediatamente às condições necessárias para a reprodução e segurança dos Estados. Nesse sentido, o interesse nacional é, por definição, um interesse objetivo; os Estados definem alguns de seus objetivos subjetivos com base em seus interesses nacionais. Entender os interesses nacionais dos Estados é importante porque é a partir deles que é possível compreender o limite da atuação dos Estados em termos de sua política externa e é evidência que os Estados são estruturas estáveis e regulares, com duração prolongada.

Feita a discussão sobre identidades e interesses, que constituem e orientam a ação e interação dos atores, avanço agora para o debate sobre o processo e a mudança no construtivismo wendtiano. Entender o que são as identidades para Wendt é imprescindível para compreender sua argumentação sobre a possibilidade de mudança — a mudança vem, afinal de contas, através da redefinição que atores fazem de quem são e do que querem. A mudança, para

Wendt, é resultado de um comportamento reflexivo, consciente e proposital, que surge a partir da interação do *Self* com o Outro; o processo, dessa maneira, também merece lugar de destaque:

Por meio do processo, agentes e estruturas interagem e se constituem mutuamente. Por meio do processo, explica-se tanto a reprodução como a transformação em nível sistêmico, e como estruturas sociais e agentes corporativos existem somente mediante sua corporificação em práticas, é lícito inferir que, de certo modo, agentes e estruturas são também processos, isto é, realizações em andamento decorrentes de ações concretas (RICHE, 2015, p. 45).

A interação entre os atores se dá através de atos sociais que se dividem em quatro cenas. Para fins ilustrativos, Wendt examina a interação entre dois atores, o Ego e o Alter. Na primeira cena, Ego age — e sua ação está imbuída não apenas do papel que o Ego quer desempenhar, mas também do papel que ele vislumbra para o Alter. Na segunda cena, o Alter interpreta o significado da ação do Ego e define a situação em seus termos; na terceira cena, é a vez de Alter agir, baseando-se na interpretação feita na cena anterior. Por fim, o Ego analisa a ação do Alter e prepara-se para responder. Este ciclo se repetirá até que a interação cesse, e é por meio dele que os atores compartilharão conhecimento, aprenderão padrões de comportamento, construirão e manterão identidades e interesses.

Uma vez estabelecido um padrão de comportamento através da repetição de interações, a tendência é que este padrão não seja rompido. Entretanto, uma vez que os atores façam reflexões sobre seus papéis, identidades e ações, é possível que redefinam quem são e, dessa forma, modifiquem a estrutura em que estão inseridos.

A transformação de identidades e funções, todavia, requer algumas pré-condições: em primeiro lugar, é necessário que haja um motivo para pensar em si mesmo em termos diferentes; em segundo lugar, os custos da mudança não podem ser maiores que seus benefícios. Cumpridas estas condições, a autorreflexão e o engajamento em práticas transformadoras torna-se possível.

Wendt (2013) teoriza sobre como ocorreria a transformação de um tipo de sistema em um outro. O processo se daria em quatro fases. A primeira delas é o fim do consenso acerca de compromentimentos com a identidade. A segunda fase consiste numa avaliação crítica do que se pensa sobre si e sobre os outros, questionando até mesmo as estruturas de interação que sustentam as ideias em voga. Esta é uma fase “de desnaturalização, de identificação das práticas que reproduzem ideias aparentemente inevitáveis acerca de si próprio e de outros (...)” (WENDT, 2013, p. 464-465).

O questionamento que ocorre na segunda fase é o fio condutor para a terceira, de novas práticas. Estas práticas envolvem modificar a percepção que o Outro tem do *Self*, uma vez que mudar a si próprio também envolve mudar as identidades e interesses dos demais, que sustentam o sistema no qual as interações acontecem. Isto pode ser feito através da prática de *altercasting*: na intenção de fazer com que o Outro assuma a identidade desejada, o *Self* trata-o como se tal identidade já fizesse parte do Outro (ZEHFUSS, 2006).

Modificar o Outro para modificar o *Self* deve ser entendido à luz da teoria do espelho da formação de identidade: a “identidade do “outro” é um reflexo das práticas do “eu”. Ao mudar estas práticas, o “eu” começa a mudar a concepção que o “outro” tem de si próprio” (WENDT, 2013, p. 466), na esperança de que o Outro compreenda e apoie a mudança que o *Self* está almejando realizar. É aí que chegamos na quarta e última fase, que é a reciprocidade do Outro, que deve encorajar a continuidade das novas práticas do *Self* para que a mudança se concretize.

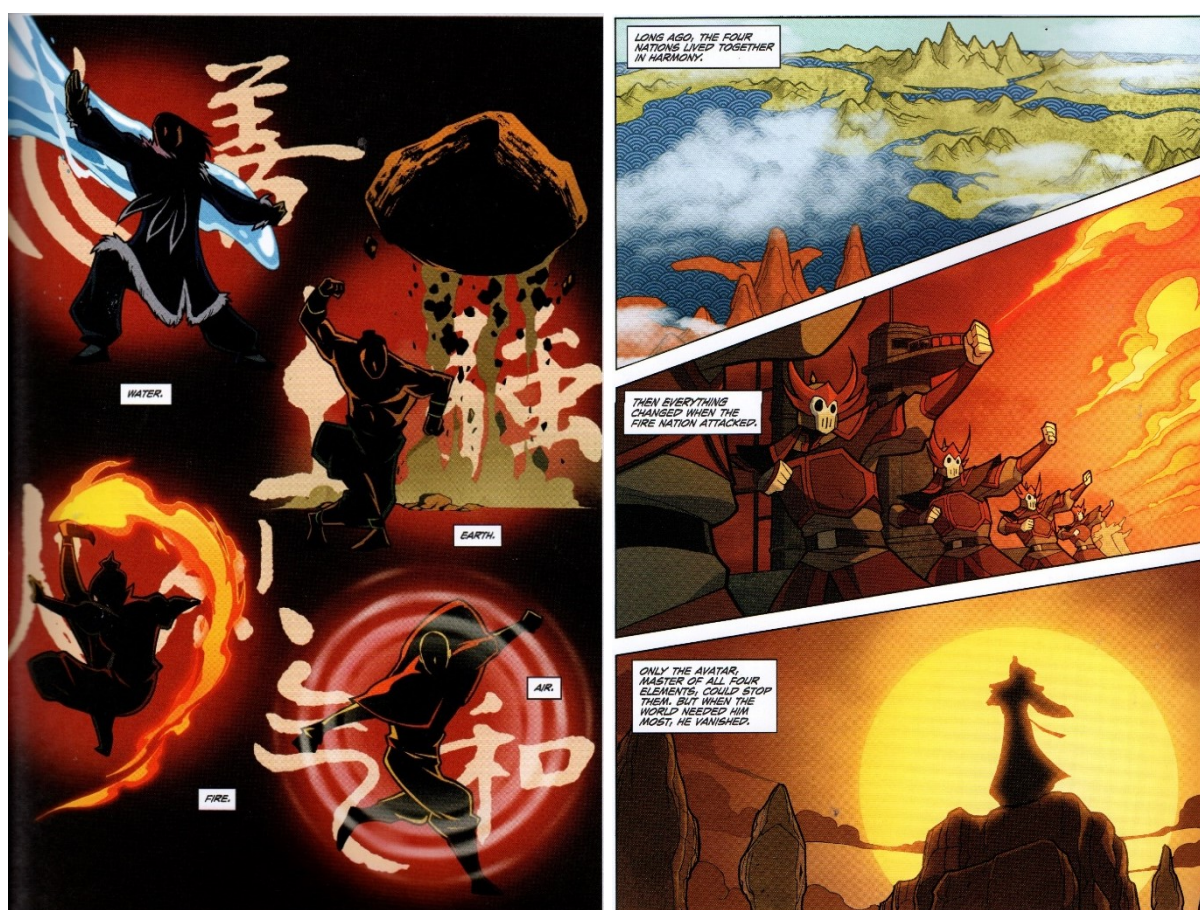
Tendo destacado os principais aspectos do construtivismo wendtiano — a centralidade das identidades e interesses, a importância do processo de interação entre os atores para o funcionamento do sistema e, finalmente, a possibilidade de mudança no Sistema Internacional —, sigo em frente. O objetivo deste trabalho é mostrar como *Avatar: A Lenda de Aang* ilustra estes aspectos, mas para fazer isso preciso, primeiro, discorrer um pouco sobre o desenho animado.

3.2. O mundo do Avatar.

É já na abertura do primeiro episódio da primeira temporada de *A:TLA* que os criadores do desenho dão as bases para o universo complexo e cheio de nuances que descobriremos com o avançar da série. Em *Avatar: A Lenda de Aang*, o mundo é dividido em quatro nações, que correspondem aos quatro elementos que guiam o desenvolvimento do desenho: a Nação do Fogo, as Tribos da Água, o Reino da Terra e os Nômades do Ar. Entretanto, o desenho começa cem anos após o avanço agressivo e predatório da Nação do Fogo sobre as outras nações: os Nômades do Ar foram dizimados, a Tribo da Água do Sul está à beira do colapso da sua civilização, o Reino da Terra resiste bravamente às incursões da Nação do Fogo enquanto tem que lidar com a ocupação colonial de seu território pelos invasores, e a Tribo da Água do Norte permanece isolada, atrás de suas imponentes muralhas de gelo.

O mundo está em completa desarmonia. Apenas o Avatar, aquele que domina todos os quatro elementos e é a ponte entre o mundo físico e espiritual pode restaurar o equilíbrio — mas ele está desaparecido. A série começa com dois irmãos da Tribo da Água do Sul, Sokka e Katara, encontrando um menino congelado num *iceberg*, um menino dominador de ar — Aang, o Avatar perdido. Ao mesmo tempo, o príncipe exilado da Nação do Fogo, Zuko, procura desesperadamente a localização do Avatar, para que possa restaurar sua honra, voltar para casa e finalmente ter a aprovação do pai.

Figuras 1 e 2 – A abertura de *A:TLA* retratada em *The Promise* introduz aos leitores as principais características do universo da série.



Fonte: Yang, Gurihiru (2013)

O resto da série se desenrola a partir dessa premissa. Quando descobrem que Aang é o Avatar, Sokka e Katara tomam para si a missão de protegê-lo e de se certificarem que ele receberá treinamento apropriado. É o dever de Aang, afinal de contas, derrotar o Senhor do Fogo Ozai e colocar fim à Guerra dos Cem Anos, restaurando as nações às suas fronteiras originais e fomentando a paz no mundo. Aang, Katara e Sokka viajam pelo mundo procurando professores de dominação dos elementos para Aang e descobrimos, junto com o novo Avatar,

o que significa seu título, suas habilidades e sua missão. Desaparecido há cem anos, há poucas pessoas vivas que se lembram do tempo do Avatar, e Aang nunca recebeu nenhuma instrução formal sobre seu papel; por isso, além de ter de aprender a dominar outros três elementos além do ar, Aang ainda tem que descobrir, sozinho, como lidar com sua espiritualidade, suas responsabilidades e suas vidas passadas.

Isso tudo, é claro, enquanto foge do implacável Zuko, que quer, a todo custo, capturá-lo. Mas o enredo não é tão simples assim: Katara tem que lidar com o sexismo da Tribo da Água do Norte enquanto procuram um professor de dominação para ela e para Aang; o regime totalitário de Ba Sing Se, a capital do Reino da Terra, conta com uma polícia secreta que esconde a realidade da Guerra dos Cem Anos da nobreza e do próprio Rei da Terra; Zuko luta consigo mesmo e resolve abandonar sua cruzada obsessiva atrás do Avatar⁸.

O importante para fins desse trabalho, no entanto, reside na centralidade das identidades para o mundo de *A:TLA* e também na figura do príncipe Zuko da Nação do Fogo, que acaba por renegar o projeto megalomaniaco do seu pai de conquista mundial e põe-se ao serviço de Aang, para ensiná-lo a dominação de fogo. Meu argumento é o seguinte: através da jornada de Zuko e de desenvolvimento de seu personagem, conseguimos enxergar a possibilidade de mudança no Sistema Internacional que Wendt delineia. Demonstro meu ponto a seguir.

3.3. Avatar e Teoria Construtivista.

As identidades em *A:TLA* são minuciosamente e extensivamente construídas. A série estabelece, bastante cedo, que o mundo está dividido em quatro nações, e, mais tarde, descobrimos que cada povo é caracterizado e comparado com o elemento que batiza sua nação de origem.

O fogo é o elemento do poder. O povo da Nação do Fogo tem desejo, vontade, energia e ímpeto para conseguir o que quer. A terra é o elemento de substância. O povo do Reino da Terra é variado e forte; é persistente e resistente. O ar é o elemento de liberdade. Os Nômades do Ar se desprendem das preocupações mundanas e encontram paz e liberdade. E parece também que eles têm um ótimo senso de humor. A água é o elemento da mudança. O povo da Tribo da Água é capaz de se adaptar a muitas coisas. Eles têm um profundo sentido de comunidade e amor que os mantém unidos para enfrentar tudo (TRABALHO... 2006).

⁸ Alerta de *spoiler*: Aang consegue, no final das contas, derrotar o Senhor do Fogo Ozai, através de uma aliança entre todas as nações e com um pouco de ajuda espiritual de uma criatura mística e sábia. Com a derrota de Ozai, cabe a Aang e seus amigos a tarefa de reestruturar o mundo e garantir a paz. O resultado de seus esforços pode ser observado na série *spin-off*, *The Legend of Korra*, que segue a Avatar sucessora de Aang.

À medida que Wendt (2013, 2014) compreende identidades como uma característica de atores munidos de intencionalidade, que orientam suas motivações e comportamentos, além de serem entendimentos estáveis sobre quais as funções do *Self*, fica claro que dizer que alguém é do Reino da Terra ou da Nação do Fogo não é apenas uma declaração neutra, atestando a geografia do nascimento da pessoa. As nações apresentam identidades de papéis que correspondem ao elemento que incorporam: a Nação do Fogo, cujo elemento é caracterizado pelo poder, é a potência tecnológica do universo de *A:TLA*; os Nômades do Ar eram guias espirituais, antes de serem dizimados.

Mais importante ainda é destacar que essas identidades não são importantes apenas para o *Self* e para o senso individual das pessoas que o compõem. Como as identidades são relacionais e acabarão por orientar a maneira pela qual os atores interagem e compreendem o mundo, ter determinada origem irá influenciar enormemente o tratamento que o *Self* recebe do Outro. É possível observar isso com maior clareza na segunda metade da terceira temporada de *A:TLA*, em que Zuko abandona o palácio, depois de confrontar o pai, e decide unir-se ao Avatar, para colocar fim à tirania do Senhor do Fogo. Nenhum dos companheiros de Aang confia nele, de início, à exceção de Toph, que é um detector de mentiras humano e consegue sentir a sinceridade nele.

Meu ponto é que as identidades, transformadas desde o tempo de Aang por cem anos de guerra, delineiam e são delineadas pelas interações dos atores por todo o transcorrer do desenho animado. Elas são de importância considerável para a condução do enredo, demonstrando que sim, os entendimentos intersubjetivos e compartilhados que os atores possuem de si e dos outros são responsáveis por informar e guiar os atores em suas interpretações e ações.

Enfatizei anteriormente que a mudança estrutural para Wendt começa com uma mudança nos atores antes de ser transmitida para a estrutura. Para ilustrar melhor este processo, utilizo o desenvolvimento de personagem do príncipe Zuko, que começa o desenho sendo um antagonista e termina-o como um dos principais mocinhos, enfrentando a tirania e ajudando Aang a cumprir o seu destino. Como Wendt possui uma compreensão antropomórfica dos Estados — no sentido de que possuem intenções, interesses e anseios —, parece apropriado entender a transformação que Zuko sofre durante três temporadas como uma mudança de identidades, interesses e comportamentos nos mesmos termos da possibilidade de mudança que Wendt sugere em sua teoria.

Figura 3 – Os protagonistas de *A:TLA*. Em sentido horário: Toph, Sokka, Katara, Aang e Zuko.



Fonte: Yang, Gurihiru (2013)

A mudança estrutural nasce da prática reflexiva dos atores. Quando Zuko é expulso da Nação do Fogo por ousar contestar um general em um Conselho de Guerra, o príncipe não incorre imediatamente na reavaliação de suas identidades. Isso acontece apenas no início da segunda temporada do desenho, quando Azula, sua irmã, é enviada para capturá-lo e levá-lo de volta à Nação do Fogo. Perceber que seu pai realmente não o deseja de volta atende ao primeiro pré-requisito que Wendt (2013) enumera como necessário para que os atores se engajem na autorreflexão: Zuko não é mais o príncipe exilado da Nação do Fogo, ele agora é um traidor foragido; é imprescindível que ele comece a pensar em si mesmo em diferentes termos.

O segundo pré-requisito para o início do processo transformador é que os custos da mudança não sejam maiores que seus benefícios. Acredito que isto ocorre apenas na terceira (e última) temporada do desenho, quando Zuko finalmente percebe que o objetivo de seu pai não é civilizar o mundo à maneira da Nação do Fogo, mas simplesmente destruí-lo para reconstruí-

lo à sua imagem — o custo de não mudar é, literalmente, a obliteração do mundo como está. É somente depois do confronto com o Senhor do Fogo Ozai que Zuko finalmente empenha-se em práticas para mudar a si mesmo, esforçando-se conscientemente e almejando ser uma pessoa melhor.

Como expus algumas páginas atrás, o processo de transformação do sistema passa por quatro estágios. No primeiro, o consenso que sustenta os comprometimentos com a identidade deve ser rompido. Isto aconteceu não apenas porque Zuko sofreu choques muito pessoais vindos da própria família, com irmã e pai desprezando-o e querendo vê-lo derrotado, mas também pelas diversas situações vividas enquanto estava no exílio, lidando com o preconceito das outras pessoas com os dominadores de fogo e vivendo muitas vezes à míngua.

A segunda fase consiste no exame de si próprio, no questionamento das estruturas de interação que apoiam e reproduzem as ideias, identificando tais práticas e contestando-as. Zuko rejeita a ideia de que deve ser inimigo de Aang, e parte, voluntariamente, em sua ajuda. A terceira fase é aquela que envolve o *altercasting*: mudar o *Self* muitas vezes significa mudar as percepções e entendimentos que o Outro possui, para que o processo consiga seguir em frente e a mudança possa se concretizar; a forma de introduzir essa transformação do Outro é tratando-o como se ele já possuísse a identidade desejada. Zuko trata Aang e seus companheiros como amigos, na esperança de que eles o entenderão da mesma maneira.

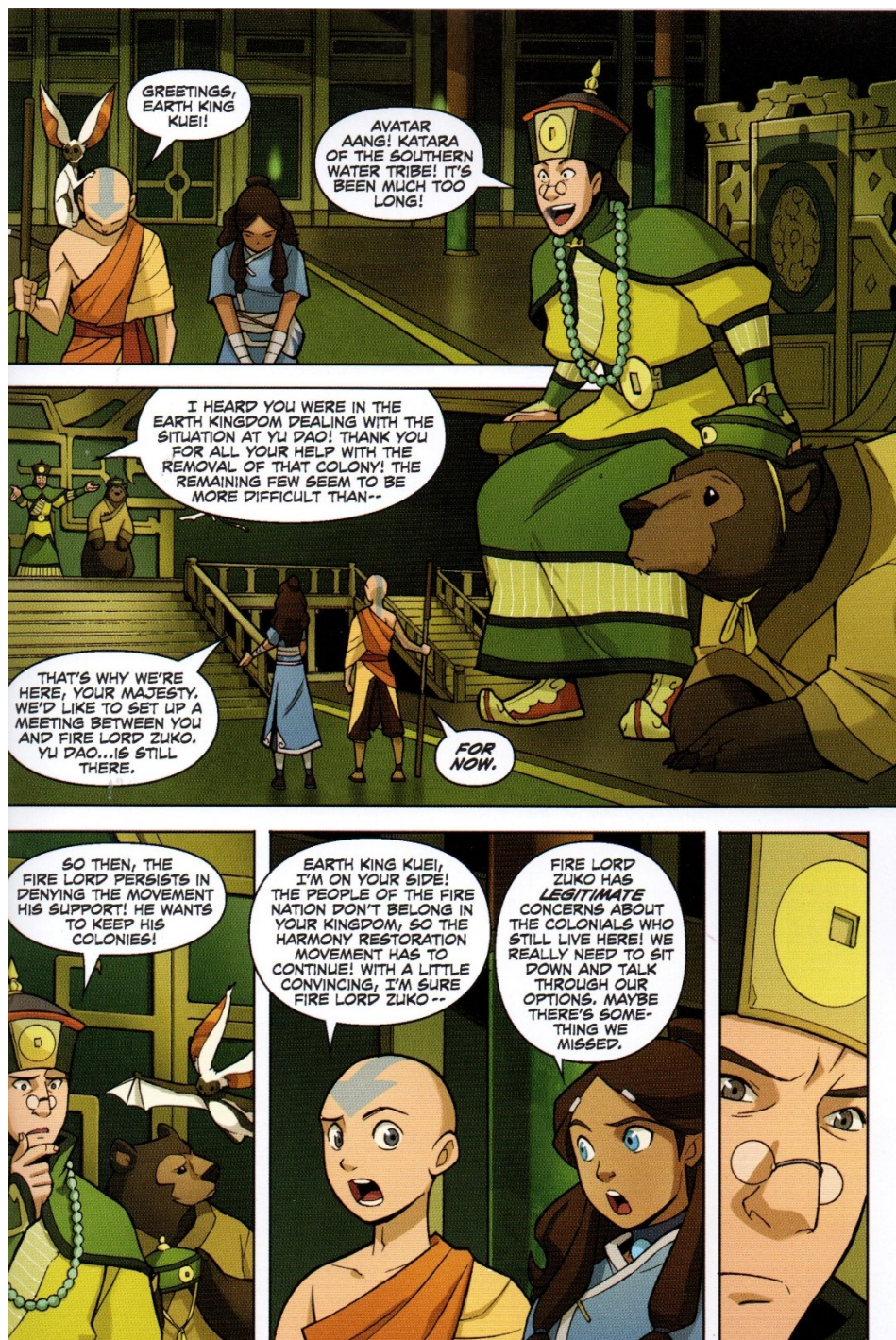
A quarta e última fase é ser recompensado pelo Outro pelas mudanças, permitindo que novos entendimentos surjam e se consolidem conforme a interação avança. Não demora para que Zuko conquiste a amizade dos companheiros de Aang, que passam a tratá-lo como amigo.

Entretanto, acho necessário fazer uma ressalva diante do desenvolvimento do processo de transformação no universo de *A:TLA*, levando a discussão para a esfera internacional do próprio desenho. Zuko é recompensado por Aang e seus novos amigos, que realmente acreditam que ele mudou e não conduzirá a Nação do Fogo da mesma forma autoritária que seu pai. Mas não são todos que acreditam que a Nação do Fogo, encarnada e representada na figura do Senhor do Fogo Zuko, é capaz de ser qualquer coisa além de agressiva. Zuko agora tem que engajar-se novamente no terceiro estágio da mudança, mas, dessa vez, numa escala muito maior: deve convencer os demais líderes mundiais de que a Nação do Fogo está comprometida com a paz.

Zuko não é tão bem-sucedido dessa vez, uma indicação de que, como Wendt argumenta, a mudança estrutural é difícil, já que depende de transformações profundas, identitárias e até mesmo constitutivas. Romper com um padrão e instaurar outro é laborioso, e é precisamente a

falha em reconhecer que a mudança é legítima e real que presenciamos em *The Promise* (2013), a história em quadrinhos que imediatamente sucede, cronologicamente, o final de *A:TLA*. O Reino da Terra desconfia do real comprometimento de Zuko — e, por consequência, do comprometimento da Nação do Fogo — com a paz e com a restauração do equilíbrio no mundo pós-guerra, essa desconfiança resultando mesmo num embate bélico entre as nações.

Figura 4 – O Rei da Terra desconfia do comprometimento de Zuko com a paz do mundo pós-guerra.



Fonte: Yang, Gurihiru (2013)

No fim, tudo se resolve pela interferência direta do Avatar, que reafirma seu compromisso com sua missão restauradora e declara novamente sua confiança em Zuko. As consequências de todas essas decisões não cabem no escopo deste trabalho, mas certamente suscitam debates que seriam úteis para as Relações Internacionais, principalmente no que diz respeito ao pós-colonialismo⁹.

Encerro aqui minha discussão da correspondência que *Avatar: A Lenda de Aang* tem com diversos aspectos do construtivismo wendttiano. Acredito que ilustrar a dinâmica que a teoria propõe nestes termos é um exercício válido que torna a teoria mais compreensível, e que este esforço demonstre apenas uma das maneiras pelas quais é útil o engajamento da cultura popular com as Relações Internacionais.

4. Considerações finais.

Este trabalho foi conduzido através da aliança de dois campos que, à primeira vista, podem não ter uma conexão tão óbvia: teorias de Relações Internacionais e cultura popular. Como espero ter deixado claro, trazer discussões sobre cultura popular para dentro da academia de RI é extremamente benéfico, enriquecendo e diversificando a produção de conhecimento e oferecendo *insights* importantes que muitas vezes ficam perdidos diante de ênfases materialistas.

A cultura popular, afinal de contas, é apenas um reflexo das dinâmicas que compõem a realidade. Ao engajar-se em práticas representacionais, a cultura popular fala, ela mesma, de política, como bem coloca Bleiker (2009). Se as Teorias de RI têm a intenção de engajarem-se e explicarem a realidade, creio que também devam levar em consideração a produção e reprodução de artefatos de cultura popular, que acabam por refletir a maneira pela qual seus criadores (e, muitas vezes, as sociedades nas quais os criadores estão inseridos) enxergam e compreendem a realidade.

Além disso, a cultura popular pode ser um instrumento de ensino útil, à medida que pode ser utilizada para demonstrar e elucidar diferentes aspectos de diferentes teorias,

⁹ A série original de *A:TLA* já introduz as dinâmicas complexas que estão presentes em sociedades que passaram por processos de colonização, mas é durante as histórias em quadrinhos e na série *spin-off* que se passa anos depois que as implicações do colonialismo da Nação do Fogo ficam mais claras e são exploradas mais profundamente. São abordadas questões de miscigenação, exploração da força de trabalho e do meio-ambiente, violência colonial, resistência e autoritarismo. Debruçar-se sobre as práticas coloniais representadas pelo desenho e, especialmente, pela história em quadrinhos *The Promise*, escrita e desenhada por autores de origem asiática que experimentaram as consequências do colonialismo em primeira mão, é um empreendimento útil e interessante à medida que práticas de representação refletem as dinâmicas do mundo real e estão imbuídas de política, como coloca a virada estética.

justamente porque produtos de cultura popular não estão separados do ambiente em que são elaborados. Tratei especificamente do Construtivismo, e, mais precisamente, do construtivismo wendtiano, porque sua importância para as RI apenas cresce, e porque acredito que seus pressupostos podem ser muito bem engajados com cultura popular, que apoia-se grandemente na construção de identidades e desempenho de papéis para transmitir suas histórias.

Também considero ser incrivelmente relevante para as RI a discussão sobre a possibilidade de mudança que o Construtivismo realiza, mesmo que Wendt não esteja imune às críticas. Todavia, levantar questionamentos ao construtivismo wendtiano foge ao objetivo deste trabalho. O quê demonstrei no decorrer do artigo foi a maneira pela qual o processo da mudança que Wendt desenha em *A anarquia é que os Estados fazem dela* pode ser visto e compreendido ao se assistir *Avatar: A Lenda de Aang*, demonstração essa que creio ser proveitosa para o entendimento da teoria wendtiana.

5. Referências bibliográficas.

ANNIE AWARDS. **Legacy: 33rd** Annie Awards. 2006. Disponível em: <<https://annieawards.org/legacy/33rd-annie-awards>>. Acesso em: 15 set. 2018.

ANNIE AWARDS. **Legacy: 34th** Annie Awards. 2007. Disponível em: <<https://annieawards.org/legacy/34th-annie-awards>>. Acesso em: 15 set. 2018.

AVATAR: A Lenda de Aang: Company Credits. Internet Movie Database. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0417299/companycredits>>. Acesso em: 15 set. 2018.

BARNES, Brooks. Nickelodeon Tries Again to Move to the Big Screen. **The New York Times**. Los Angeles, 04 jul. 2010. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2010/07/05/business/media/05nick.html>>. Acesso em: 16 set. 2018.

BLEIKER, Roland. The Aesthetic Turn in International Relations. In: BLEIKER, Roland. **Aesthetics and World Politics**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009. p. 18-47.

DANIEL III, J. Furman; MUSGRAVE, Paul. Synthetic Experiences: How Popular Culture Matters for Images of International Relations. **International Studies Quarterly**, Washington, D.C., v. 61, n. 3, 1 set. 2017, p.503-516.

DARK HORSE COMICS (Milwaukie). **Avatar: The Last Airbender - The Promise Part 1 Tops Bookscan at #1!** 2012a. Disponível em: <<https://www.darkhorse.com/Blog/834/avatar-last-airbender-promise-part-1-tops-bookscan>>. Acesso em: 15 set. 2018.

DARK HORSE COMICS (Milwaukie). **Avatar: The Last Airbender - The Promise Part 2 Hits #1 On Charts!** 2012b. Disponível em: <<https://www.darkhorse.com/Blog/1019/avatar-last-airbender-promise-part-2-hits-1-charts>>. Acesso em: 15 set. 2018.

DESOWITZ, Bill. **Juried Emmy Awards Announced for Individual Achievement in Animation**. 2007. Disponível em: <<https://www.awn.com/news/juried-emmy-awards-announced-individual-achievement-animation>>. Acesso em: 15 set. 2018.

ENGERT, Stefan; SPENCER, Alexander. International Relations at the Movies: Teaching and Learning about International Politics through Film. **Perspectives**, Detroit, v. 17, n. 1, 2009, p.83-104.

ENTERTAINMENT WEEKLY STAFF (Nova York). **The Legend of Korra**. 2012. Disponível em: <<https://ew.com/article/2012/08/01/legend-korra/>>. Acesso em: 15 set. 2018.

G1. **China e Japão usam vilão de Harry Potter para trocar acusações**. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2014/01/china-e-japao-usam-vilao-de-harry-potter-para-trocar-acusacoes.html>>. Acesso em: 26 set. 2018.

GRAY, Alan. Nickelodeon's Avatar: The Last Airbender Hits All-Time Series High. **Newsblaze**. Nova York, 22 jul. 2008. Disponível em: <https://newsblaze.com/entertainment/features/nickelodeons-avatar-the-last-airbender-hits-all-time-series-high_62095/>. Acesso em: 15 set. 2018.

HOLUB, Christian. Dark Horse announces new Avatar: The Last Airbender comics. **Entertainment Weekly**. Nova York, 26 fev. 2018. Disponível em: <<https://ew.com/books/2018/02/26/dark-horse-announces-new-avatar-the-last-airbender-comics/>>. Acesso em: 15 set. 2018.

HOPF, Ted. The Promise of Constructivism in International Relations Theory. **International Security**, Cambridge, v. 23, n. 1, p.171-200, 1998. JSTOR.

KHAN, Ahmad. A Profound Animation: Avatar: The Last Airbender Almost a Decade Later. **Huffpost**. Nova York, 03 out. 2016. Disponível em: <https://www.huffingtonpost.com/entry/a-profound-animation-avatar-the-last-airbender-almost_us_57eb06d5e4b07f20daa0fd9e>. Acesso em: 15 set. 2018.

LASSWELL, Mark. Kung Fu Fightin' Anime Stars, Born in the U.S.A. **The New York Times**. Nova York, 28 ago. 2005. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2005/08/28/arts/television/kung-fu-fightin-anime-stars-born-in-the-usa.html>>. Acesso em: 15 set. 2018.

NEUMANN, Iver B.; NEXON, Daniel H. Introduction: Harry Potter and the Study of World Politics. In: NEUMANN, Iver B.; NEXON, Daniel H. **Harry Potter and International Relations**. Lanham: Rowman & Littlefield, 2006, p. 1-23.

OS EDITORES DA ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. **Avatar: Hinduism**. 2015. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/avatar-Hinduism>>. Acesso em: 15 set. 2018.

RICHE, Flavio Elias. Notas sobre a Teoria Social da Política Internacional de Alexander Wendt. **Século XXI: Revista de Relações Internacionais - ESPM/Sul**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, ago. 2015, p. 25-51. Disponível em: <<http://seculoxxi.espm.br/index.php/xxi/article/view/106>>. Acesso em: 12 out. 2018.

SABBAGA, Julia. Avatar: A Lenda de Aang ganhará série em live-action da Netflix. **Omelete**. São Paulo, 18 set. 2018. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/series-tv/avatar-a-lenda-de-aang-ganhara-serie-em-live-action-da-netflix>>. Acesso em: 18 set. 2018.

SCOTT, A. O. Mastering the Elements. **The New York Times**. Nova York, 30 jun. 2010. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2010/07/01/movies/01last.html>>. Acesso em: 15 set. 2018.

STOREY, John. What is popular culture? In: STOREY, John. **Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction**. 5. ed. Londres: Pearson Longman, 2009, p. 1-15.

THAKUR, Gautam Basu. **Postcolonial Theory and Avatar**. Nova York: Bloomsbury Academic, 2015. 208 p

THE NEW YORK TIMES (Nova York). **Best Sellers: Hardcover Graphic Books: Sunday, April 07th 2013**. 2013. Disponível em: <<https://archive.nytimes.com/query.nytimes.com/gst/fullpage-9C04E5D6163EF934A35757C0A9659D8B63.html>>. Acesso em: 15 set. 2018.

TRABALHO amargo (Temporada 2, ep. 9). Avatar: A Lenda de Aang [Seriado]. Direção de Ethan Spaulding. Produção de Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko. Roteiro: Aaron Ehasz. Nova York: Nickelodeon, 2006. (25 min.), son., color.

WELDES, Jutta. Popular Culture, Science Fiction and World Politics: Exploring Intertextual Relations. In: WELDES, Jutta (Ed.). **To Seek Out New Worlds: Science Fiction and World Politics**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2003, p. 1-27.

WENDT, Alexander. A anarquia é o que os Estados fazem dela: a construção social da política de poder. **Monções: Revista de Relações Internacionais da UFGD**, Dourados, v. 2, n. 3, p. 420-473, jan. 2013. Tradução de Rodrigo Duque Estrada. Disponível em: <<http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/moncoes/article/view/2188/1525>>. Acesso em: 20 set. 2018.

WENDT, Alexander. **Teoria Social da Política Internacional**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2014. 536 p. Tradução de Vivian Mannheimer e Paula Vedovelli.

YANG, Gene Luen; GURIHIRU. **Avatar: The Last Airbender: The Promise**. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2013. 238 p.

ZEHFUSS, Maja. Constructivisms in International Relations: Wendt, Onuf and Kratochwil. In: FIERKE, Karin M.; JERGENSEN, Knud Eric (Ed.). **Constructing International Relations: The Next Generation**. Nova York: Routledge, 2001, p. 54-75.

ZEHFUSS, Maja. Constructivism and Identity: a dangerous liaison. In: GUZZINI, Stefano; LEANDER, Anna (Ed.). **Constructivism and International Relations: Alexander Wendt and his critics**. Nova York: Routledge, 2006, p. 92-116.