



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

MAYCON IURY ARAÚJO ANDRADE

EXPLORANDO CODE GEASS: IMPERIALISMO, NACIONALISMO E ENSINO DE
HISTÓRIA

CAMPINA GRANDE, 2023

MAYCON IURY ARAÚJO ANDRADE

EXPLORANDO CODE GEASS: IMPERIALISMO, NACIONALISMO E ENSINO DE
HISTÓRIA

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Historiador, Curso de História, Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Clarindo Barbosa de Souza

CAMPINA GRANDE

2023

A554e Andrade, Maycon Iury Araújo.

Explorando *code geass*: imperialismo, nacionalismo e ensino de história / Maycon Iury Araújo Andrade. – Campina Grande, 2023.

61 f. : il. color.

Monografia (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2023.

CDU 94(07)(043)

FOLHA/TERMO DE APROVAÇÃO

MAYCON IURY ARAÚJO ANDRADE

EXPLORANDO CODE GEASS: IMPERIALISMO, NACIONALISMO E ENSINO DE
HISTÓRIA

Trabalho de conclusão de Curso apresentado Centro de Humanidades, da
Universidade Federal de Campina Grande, como parte dos requisitos necessários
para obtenção do grau de licenciatura em História.

Antonio Clarindo B. de Souza

Prof. Dr. Antônio Clarindo Barbosa de Souza
Orientador – Antônio Clarindo Barbosa de Souza

Silêde Leila Oliveira Cavalcanti

Prof. Dra. Silêde Leila Oliveira Cavalcanti
Departamento de História – UAHis - UFCG

Kamylla Rodrigues F. da Silva

Prof. Me. Kamylla Rodrigues Pereira da Silva
Doutoranda em História - PPGH - UFPE

CAMPINA GRANDE

2023

DEDICATÓRIA

Dedico esta monografia a minha mãe que sempre deu seu melhor para que eu entrasse na Universidade e permanecesse nela. Jamais esquecerei seu esforço e dedicação.

AGRADECIMENTO

Gostaria de deixar explícito meu agradecimento a minha mãe, que sempre fez o seu melhor para que eu continuasse na Universidade. Sem o seu auxílio, eu não estaria finalizando este curso hoje.

A Jailma, minha namorada, que sempre me apoiou e ouviu minhas queixas, meus risos e lágrimas.

Também de suma importância foi o apoio da professora Kamylla, que de bom grado, se dispôs todas as vezes para ler e acompanhar o processo de escrita do meu trabalho. Sem sua ajuda, não teria chegado tão longe! Espero que nossa parceria continue forte de agora em diante.

Ao Professor Antônio Clarindo por nunca desistir de me orientar e sempre trazer palavras de apoio e conforto durante momentos em que já não sabia o que fazer com as situações cotidianas que estavam atrapalhando meu progresso na universidade.

Aos meus amigos de longa data, Pedro Henrique e Felipe por me fazerem companhia nos piores momentos e proporcionar boas gargalhadas que aliviavam o peso da vida.

E a todos os demais colegas de turma, com destaque para Edvaldo Jr. E Wesley que me acompanharam até aqui: Meu muito obrigado! Vocês foram, para mim, a melhor turma de graduação que alguém poderia desejar.

“[...] Aqueles com poder... Tema-nos!
Aqueles sem poder... Siga-nos!” (Lelouch Vi Britannia)

RESUMO

Esta monografia analisa e problematiza a animação japonesa *Code Geass Lelouch of the Rebellion* e algumas das suas principais temáticas presentes na narrativa: O Imperialismo *Britannian* e os sentimentos nacionalistas analisados e utilizados pelo protagonista Lelouch, como ferramenta política para agitar a população japonesa, insatisfeita com as opressões, violências e excessos do Sacro Império de Britannia. Como fontes bibliográficas, utilizaremos de textos de Benedict Anderson (2008) acerca dos sentimentos nacionalistas; Conceito de identidade do Stuart Hall (2006); noções do chamado “Orientalismo” propostos por Edward Said (1990); as relações de poder e a disciplinas propostas por Michel Foucault (2014; 2017); o caráter Histórico do Mangá da Sônia Luyten (2012); e as noções de Didática com José Carlos Libâneo (2003) e mais especificamente da História com Luis Fernando Cerri (2009); utilizando destes para problematizar alguns trechos e episódios do animê. Para tal análise nos aproximaremos da História Cultural que analisa as principais práticas culturais, seus discursos e representações, além de dialogar com os estudos de identidade, uma vez que compreendemos as identidades coletivas e individuais dos sujeitos, considerando traços que moldam essas identidades como construções sociais, culturais e políticas.

Palavras-chave: Animê. Ensino de História. Nacionalismo. Imperialismo.

ABSTRACT

This monograph analyzes and problematizes the Japanese animation *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* and some of its main themes present in the narrative: Britannian imperialism and the nationalist sentiments analyzed and utilized by the protagonist Lelouch as a political tool to stir the Japanese population dissatisfied with the oppressions, violence, and excesses of the Holy Britannian Empire. As bibliographic sources, we will use texts by Benedict Anderson (2008) on nationalist sentiments; Stuart Hall's (2006) concept of identity; notions of "Orientalism" proposed by Edward Said (1990); power relations and disciplines proposed by Michel Foucault (2014; 2017); the historical character of Manga by Sônia Luyten (2012); and notions of Didactics with José Carlos Libâneo (2003) and more specifically History with Luis Fernando Cerri (2009); using these to problematize some excerpts and episodes of the anime. For such analysis, we will approach Cultural History that examines the main cultural practices, their discourses and representations, in addition to engaging with identity studies, as we understand collective and individual identities of individuals, considering traits that shape these identities as social, cultural, and political constructions.

Keywords: Anime. History Teaching. Nationalism. Imperialism.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Sistema de datação vigente	27
FIGURA 2 – Organização Geopolítica de dominação e esquema da invasão Britannia ao Japão.....	29
FIGURA 3 – Impactos da dominação <i>britannian</i>	30
FIGURA 4 – Interesses de Britannia ao invadir o Japão.....	34
FIGURA 5 – Armas de guerra que foram fundamentais para a vitória de Britannia - os robôs humanoides chamados de <i>Knighmareframes</i>	35
FIGURA 6 – Anexação do território japonês e violência.....	36
FIGURA 7 – <i>Estrutura geral dos guetos</i>	38
FIGURA 8 – <i>Fila de estudantes para realização da matrícula na eletiva</i>	45

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	METODOLOGIA	14
3	APORTE TEÓRICO	17
3.1	Identidade, Nação e Nacionalismo	17
3.2	Disciplina e Relações de Poder	20
3.3	Mangá	22
3.4	Didática da História	25
4	CAPÍTULO 1 SENTIMENTOS NACIONALISTAS E IMPERIALISTAS EM CODE GEASS E NA PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX	26
5	RELATO DE EXPERIÊNCIA	43
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
7	APÊNDICES	57

1. INTRODUÇÃO

Ainda é muito comum dentro da atual sociedade a presença de pensamentos como “animês¹ são coisas para crianças” ou “esses desenhos são apenas entretenimento”. Desconstruir tais ideias acabou sendo um objetivo secundário e de certa maneira como um produto inconsciente à medida que este trabalho foi sendo construído. Espera-se que tais convicções sejam progressivamente abandonadas, afinal, essas animações possuem conteúdos histórico-político-sociais que retratam aspectos muito importantes e que ora querem ser exaltados, ora querem ser criticados, dentro da sociedade em que surgem e com a comunicação de um público-alvo em mente. Essa uma das razões que tornam essas mídias tão poderosas na atualidade: A crítica tendo por base seu público-alvo, utilizando assim, a complexidade e linguagens adequadas para tal, sem excluir de forma alguma a globalização que teve ampla influência nesse processo.

Durante o processo de escrita, alguns fatos perpassam a sociedade e que vão ter algum impacto na escrita, de maneira direta ou indireta. Apesar da ideia dessa monografia já ser de longa data, algumas coisas passaram pela cabeça do autor, como por exemplo, que a temática de imperialismo e dos sentimentos nacionalistas eram assuntos muito complexos e que não tinham sua devida relevância dentro do currículo estudantil, merecendo menos que algumas passagens nos livros didáticos e nas aulas. No entanto, o Brasil passa nos anos de 2018-2022 por um surto de patriotismo exacerbado além de discursos amplamente baseados no movimento integralista – movimento com ampla adesão de pensamentos nazifascistas - que acontece no início da década de 1930, com o mesmo *slogan* “Deus, pátria e família”. Ainda no início do ano de 2023, é possível lembrar da invasão do Congresso, na data de 8 de janeiro, sob a prerrogativa de “salvar o Brasil”, quando os invasores utilizaram a bandeira do Brasil nas costas e camisas da seleção brasileira. Com toda certeza precisaríamos falar sobre o bolsonarismo, mas também podemos observar a importância do sentimento nacionalista no cerne dessas movimentações. Por isso, é

¹ Animês ou *animés* são animações em 2D ou 3D, tradicionalmente relacionadas aos japoneses

de extrema importância a discussão dessas temáticas dentro da sala de aula com os alunos.

Um dos objetivos no pré-projeto seria comentar sobre nacionalismos e imperialismos no século XX, o que foi percebido depois de algumas leituras, ser um tanto quanto complexo de se falar, afinal, as tais políticas ainda persistem dentro de nossa sociedade, mesmo que disfarçadas a partir de ideologias e discursos “modernizantes” os quais serão expostos adiante. Portanto, para falarmos do imperialismo no século XX, inevitavelmente faremos o movimento de falar dessas temáticas no século XIX para uma melhor compreensão. Dessa maneira, ao se deparar com tais épocas, não se trata meramente de uma fuga do objetivo - muito pelo contrário: Se trata de uma compreensão mais ampla das construções, decisões, discursos e políticas que foram tomadas e que levaram até aquele momento.

Sendo assim, o nosso objeto de estudo é o animê japonês *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*, dirigido por Gorō Taniguchi e lançado no ano de 2006. Sua escolha como tema e problematização se dá a partir da narrativa: essa que se passa em um país chamado “Britannia” – que faz referência ao império britânico -. Esse império não se satisfaz com a dominação das treze colônias e expande seu território tanto quanto pode. Os países por ele dominados perdem sua alcunha sendo trocados por meros números. O Japão, onde se passa grande parte da obra, é vítima desse processo, passando a se chamar “Área 11”, e os japoneses perdem não só sua identidade nacional, como direitos dentro do próprio território, sendo obrigados a viverem em guetos.

Com isso, percebe-se que o próprio animê de *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* é muito complexo e no qual os personagens são dotados de ambiguidades referentes aos sentimentos nacionalistas e suas atitudes durante a narrativa, além de questões pessoais que irão se misturando com o andamento da narrativa e com a história do Japão nesse universo. Assim sendo, esse trabalho não tem a intenção de problematizar todos os aspectos dos episódios, mas trazer alguns eventos à tona e como parte do processo, esquecer de mencionar tantas outras. Essa é uma das complexidades dessa obra. É por meio desse movimento que se geram debates e é

nos dias atuais um dos animês mais benquistos de acordo com o *My Anime List*², ocupando a 21ª posição de animês mais populares e bem avaliados.

As discussões serão permeadas pelas contribuições do historiador Benedict Anderson que irá tratar mais especificamente dos sentimentos nacionalistas e um ponto importante a ser frisado, se dá na área de especialização do autor, que consiste na História do Oriente. Além disso, o autor ditará suas origens - datando de finais do século XVIII - e suas principais características. Refletiremos com mais detalhes acerca dos elementos que a constituem nos aportes teóricos.

Além disso, Michel Foucault com seus conceitos como *relações de poder* e docilização dos corpos serão aqui operados. Esses conceitos serão fundamentais para se compreender as revoluções que acontecem dentro da obra de *Code Geass*, bem como os mecanismos de dominação utilizados pelo Império de Britannia para com os japoneses.

Obviamente, se tratando de uma obra oriental, muitos preconceitos e análises ocidentais podem vir a modificar nossa visão. Por isso, Edward Said será de grande ajuda para a compreensão, tanto por trazer conceitos importantes de orientalismo, que ajudará na análise do objeto, distanciando-o enquanto uma obra oriental sendo analisada por um ocidental, ao mesmo tempo que dentro da própria obra, alguns traços orientalistas poderão ser encontrados, como o fato das prerrogativas de dominação e preconceito dos ocidentais perante os orientais. Said ainda auxiliará em outro aspecto do trabalho, a saber: o imperialismo, tema esse no qual empreendeu grandes pesquisas durante sua vida.

Stuart Hall também endossa as nossas reflexões a partir de sua discussão sobre identidade na pós-modernidade. Nos trabalhos de Hall, percebemos a identidade como uma construção e visão, não só “minha” sobre “mim”, mas também de um “nós” e do “eles”, que ora se juntam, ora se afastam, ora são convergentes e ora são divergentes. Em síntese, há uma fragmentação e complexificação da identidade ao longo das eras, como Hall diagnosticara.

² My Anime List (ou simplesmente MAL) é uma plataforma com foco na avaliação e categorização de animês a partir do público, cujo usuário também podem adicionar à sua lista pessoal, dando notas (em forma de estrelas, tendo 5 como o máximo) e avaliando cada um dos episódios que saem ou a obra no geral a partir de resenhas. Plataforma essa muito semelhante ao IMDB.

Metodologicamente esse trabalho conta com pesquisas, leitura de fontes históricas utilizando as visões explicitadas com maiores detalhes no aporte teórico, juntamente com a análise do animê *Code Geass* utilizando também dos autores até aqui mencionados, além de outros que se encontrarão durante a leitura do texto. Para o segundo capítulo, houve implementações de materiais dentro da sala de aula que serão melhores explicados nas discussões metodológicas. É necessário destacar um último fato antes de partirmos para a metodologia.

Durante o processo de escrita, a Residência Pedagógica³ abriu inscrições e o autor entra como membro bolsista no período de outubro de 2022 a novembro de 2023. Além disso, a professora preceptora Cristiane Raposo, ao ficar sabendo da proposta dessa monografia, dá a ideia de criar uma eletiva – disciplina que funciona aos moldes das cadeiras optativas da universidade, na qual o aluno escolhe qual a disciplina mais lhe agrada e assim, se inscreve nela - com a finalidade de alinhar o uso da disciplina de História com Animês e mangás. Para melhorar essa ideia, utilizou-se também jogos eletrônicos que contribuíram fortemente para a experiência coletiva dentro e fora da sala de aula. Neste trabalho, *Code Geass* foi apenas mais uma proposta didática, bem como as considerações serão abordadas no capítulo final.

2. METODOLOGIA

Antes de qualquer coisa, foram feitas duas perguntas que orientariam a produção do trabalho ou não: É possível a utilização de animês para o ensino de disciplinas no ensino fundamental e/ou médio? Se sim, é factível trazer para o campo da História nesses mesmos segmentos escolares?

Em uma breve pesquisa no *Google* acadêmico, percebe-se um grande entusiasmo por parte das mais diversas ciências em trazer o animê enquanto fonte para seus estudos. Portanto, foi utilizado o *Google Scholar* para a busca de artigos, pesquisas e TCCs, utilizando-se de termos como “*animés*”; “sala de aula”; “ensino de

³ “O Programa de Residência Pedagógica é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que tem por finalidade fomentar projetos institucionais de residência pedagógica implementados por Instituições de Ensino Superior, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação inicial de professores da educação básica nos cursos de licenciatura.” Disponível em < <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica> > Último acesso em: 19 out. 2023

História”, chegando a cerca de 16 resultados diferentes utilizados na elaboração dessa pesquisa, no entanto, não limitando o animê necessariamente ao ensino de História.

Nesse ínterim, percebe-se a distribuição desses 16 trabalhos da seguinte forma:

DISTRIBUIÇÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS ENTRE DISCIPLINAS

Artes	1
História	4
Ciências/Biologia	3
Relações Internacionais	1
Pedagogia	2
Matemática	1
Química	4

Quadro 1 – elaborado pelo autor com base nos dados do Google. Acesso em abril de 2023.

Nesse sentido, percebe-se uma ampla divulgação de trabalhos acadêmicos (artigos, monografias, dentre outros), predominando sobretudo nas áreas da História, Biologia e Química.⁴ Não se pretende aqui, no entanto, a verificação discursiva de todos esses trabalhos, mas a verificação da ordem de grandeza (em termos quantitativos) da temática que está cada vez mais em crescimento.

Dentro da sala de aula, foi realizada a exposição do episódio 1 da primeira temporada de *Code Geass*, tendo 24 minutos de duração, explicando breves

⁴ Para este trabalho, conforme explicado anteriormente, também foram levantadas questões como: “Serve o animê enquanto ferramenta educativa?”. 13 dos 16 trabalhos lidos tiveram respostas positivas (SILVA et al. 2013; FIORI & GOI, 2022; LOPES & OLIVEIRA, 2019; ALMEIDA, 2022; VASCONCELOS, SANTOS & DANTAS, 2019; ALVES 2021; BAIRROS, 2018; BARROS, 2021; BARBOSA, 2018; ARAÚJO, BARBOSA, NASCIMENTO, FERNANDES & FERNANDES, 2017; UCHASKI, 2017; TORRES, SILVA, SEIXAS, BEZERRA & ALMEIDA, 2021; ALVES, 2014) e os demais (SANTOS & SAWADA, 2020; SANTONI, 2017) não se atentaram para a questão, revelando apenas aportes teóricos e metodológicos de como o animê poderia ser utilizado para a explanação do conteúdo ou apenas ilustrando recortes históricos ou sociais (SANTONI, 2017). Podemos também destacar os principais animês dentro da área de Biologia e Química: “*Cells at Work!*” e “*Dr. Stone*”, respectivamente.

conceitos que serão abordados na aula e deixando a exibição livre para que os alunos pudessem assistir, notando seus aspectos vistos anteriormente, alinhando o final da aula com um debate entre a turma acerca das questões apresentadas. Por fim, foi passado um pequeno questionário (ver anexo 1) o qual os alunos responderam nos momentos finais e que tem o intuito de entender como foi o andamento da aula a partir da ótica deles, bem como se já tinham conhecimentos prévios da obra e se assistiram-na anteriormente, além de entender se dispõem de condições materiais para continuar assistindo, caso tenham gostado.

Apesar da escolha do primeiro episódio, poderiam ter sido selecionados livremente vários outros de suas duas temporadas; mas com a finalidade de ter uma aula expositiva com maior enfoque no debate com os discentes, foi pensando em uma exibição com menos tempo tela do que a de um filme, evitando o desgaste proveniente de assistir por longos períodos, modificando-se assim a dinâmica entre debate e exposição, precavendo-se contra o cansaço por parte dos estudantes, bem como melhorando a atenção. A escolha propriamente dita do primeiro trecho se trata da construção de mundo da obra, apresentação das personagens e introdução da narrativa, além de esquivar-se *spoilers* para aqueles que ainda não viram nada da obra, funcionando como estímulo para que busquem por iniciativa própria pesquisarem sobre este e outros trabalhos, não só para saciar sua curiosidade em saber o que irá acontecer no decorrer da história, mas estimulando um olhar analítico e crítico, relacionando – dali em diante - momentos dos animês com o conteúdo por eles estudado em sala de aula.

Para o desenvolvimento do capítulo um, foi assistido previamente todo o animê e utilizados alguns episódios em específico que serão demarcados diretamente dentro do texto e/ou por meio de notas de rodapé. A partir desses episódios em questão, foram feitas análises com base nos olhares dos autores teóricos além de observações próprias. Além disso, podem ser trazidos em alguns momentos acontecimentos de fatos históricos que serviram de base para compreendermos melhor questões que são abordadas dentro do animê, bem como evidenciar que a obra está muito além da temática aqui escolhida e delimitada.

Por fim, o leitor pode encontrar no capítulo um, dedicado a destacar algumas temáticas do animê, que a História do mundo real se mistura com a narrativa da

animação japonesa. Portanto, como escolha metodológica que traga esse fator em questão, preferi intercalar tanto a História do nosso mundo quanto a narrativa da produção audiovisual, tendo em vista a não quebra do texto, bem como do raciocínio do que já está sendo discutido, o que, a priori, pode ser um tanto quanto confuso de se distinguir quando se fala de um ou de outro. Assim, alguns termos que venham a esclarecer quando se fala do animê, e quando se fala de fatos históricos, foram trazidos dentro do corpo textual para deixar mais claro essa distinção, ainda que ambos estejam ligados.

3 APORTE TEÓRICO

Para uma melhor compreensão do trabalho, é necessário a compreensão de determinados conceitos históricos que serão abordados durante a discussão. Dentre eles, podemos destacar termos como: Nação, sentimento nacionalista, imperialismo⁵, identidade, relação de poder e corpos dóceis.

3.1 Identidade, Nação e Nacionalismo:

A espécie mais banal de orgulho, porém, é o orgulho nacional [...]. Mas todo pateta deplorável que nada tem no mundo de que possa se orgulhar, recorre ao último meio, isto é, ter orgulho da nação à qual pertence: nisso ele se restabelece e está agora agradecido e pronto para defender *com mãos e pés*, todos os erros e tolices que lhe são próprios.⁶

Essa passagem emblemática de Schopenhauer critica o orgulho nacional, isto é, o sentimento *nacionalista*. No entanto, será mesmo que esse nacionalismo é uma espécie de orgulho “banal”? Ou por outro lado, são propositais e que servem a determinadas causas políticas e evocadas em prol delas? Tais indagações são mais a caráter reflexivo que propriamente perguntas que serão aqui respondidas.

⁵ Quando falamos em imperialismo, estamos trabalhando com as noções de imperialismo de acordo com os escritos de Edward. Para o autor, o imperialismo é estudado com base nas noções ampliadas do estudo acerca do Orientalismo. Em outras palavras, o autor irá identificar, através da crítica literária, os discursos utilizados pelas metrópoles para designar as colônias. Para mais detalhes, ler < SAID, Edward W. **Cultura e Imperialismo**. São Paulo: Companhia das letras, 2011.>

⁶ (SCHOPENHAUER, 2020. p. 72-3)

Ao falar em nação e nacionalismo, Benedict Anderson é um dos autores que trazem contribuições sobre essa temática. Para Anderson, “nação” é uma alcunha extremamente complexa de ser explicada, sobretudo por envolver situações históricas únicas a cada país, além de muito em parte conter emoções intrínsecas e imaginadas pelas pessoas. Para isso, o historiador, em poucas palavras define *nação* como: “Uma comunidade política imaginada – e imaginada enquanto intrinsecamente limitada e, ao mesmo tempo, soberana.” (ANDERSON, 2008. p.32).

Nesse contexto, Anderson (2008) continua sua discussão, demonstrando que a nação é *imaginada* uma vez que membros dessa nação sequer muitas vezes irão se conhecer, mas ainda assim, perceberão comunhão entre si com algo (cultura, língua, território) que os liga⁷. *Limitada* ao considerar que mesmo com um grande contingente populacional, o país ainda terá fronteiras delimitadas e que conviverá com outras nações para além da sua. No entanto, ela ainda será *soberana*, uma vez que atribui o surgimento do conceito à época do Iluminismo e a Revolução que “destroem o reino dinástico hierárquico de ordem divina”⁸.

Portanto, percebe-se que a ideia de nação é uma ideia que veio para “unificar” as pessoas e é uma ideia independente do Estado (tanto questão territorial, quanto política), e que designa aqueles habitantes em torno de sua população e de uma cultura, fazendo com que se identifiquem enquanto “franceses” ou “ingleses” e afins, mas que para além disso, evoca sentimentos na população, chegando a casos em que esse sentimento é tão forte que o indivíduo é levado a sacrificar sua vida em prol da *nação*.

Esses sentimentos são construídos, tanto na História quanto no texto de Anderson. O autor continua sua discussão trazendo elementos que foram muito importantes na construção do sentimento nacionalista. Na obra, tais tópicos serão elaborados com mais foco em seus capítulos. Se aqui fosse utilizado cada uma das características uma enorme quantidade de páginas e tempo seriam necessárias para cobrir a complexidade de sua obra. No entanto, restringimos algumas características fundamentais: A língua, a percepção temporal e suas origens culturais.

⁷ (Anderson, 2008. p.32)

⁸ (Anderson, 2008. p.34)

Acerca das origens culturais, Benedict Anderson diz que tais noções vem principalmente do sentimento de “continuidade” das religiões. É importante frisar que o autor não está afirmando que o sentimento nacionalista vem a substituir a religião, mas após o final da idade média é inegável o decaimento do papel da religião na vida do indivíduo. Assim, noções como continuidade serão percebidas dentro da nação, no qual o sujeito tem papel ativo na construção da sociedade e das condições nacionais. Ele também não pode conhecer os antepassados, não será capaz de conhecer sequer todos os indivíduos da sua própria nação no tempo presente e não conhecerá os futuros nascidos e integrantes daquela nação. Assim, os feitos dos atuais são de suma importância para a construção dessa nação para os futuros e uma rememoração dos antecessores.

A língua detém papel fundamental uma vez que “substitui” as línguas eclesiásticas oficiais, que eram as línguas nas quais eram difundidos os principais textos e que não eram de acesso popular. De acordo com Anderson (2008), a partir do surgimento da indústria gráfica com a óbvia intenção de ser vendida, a produção textual vem sendo cada vez mais difundida entre as pessoas. Em primeiro momento, as principais línguas escritas eram ligadas principalmente às elites intelectuais, econômicas e culturais, sobretudo a intelectualidade monástica, que compreendia a língua “divina” - frequentemente línguas mortas - como por exemplo, no ocidente cristão, o latim. No entanto, a partir dos séculos XV-XVI, os principais idiomas falados tinham sua própria comunidade editorial, o que difundiu sobretudo a mídia jornalística e os acontecimentos nacionais e internacionais para a população alfabetizada.

Já a noção temporal tem a ver, sobretudo, com a noção de *simultaneidade*. O autor para ilustrar essa noção, traz quatro personagens: A, B, C e D. Em síntese, esses personagens estão fazendo coisas simultaneamente, ou em outras palavras, ao mesmo tempo. E mesmo que de alguma maneira, esses quatro sujeitos estejam interligados, eles não se conhecem, e a probabilidade de que venham a se conhecer, é praticamente nula. Esse pretexto nos mostra que no momento em que escrevemos ou lemos este trabalho, ao redor do nosso próprio país, acontecem coisas das quais poderemos saber através dos veículos de comunicação, mas ao mesmo tempo, acontecem coisas com pessoas das quais nunca veremos e que nunca saberemos de suas particularidades.

Antes de prosseguirmos, porém, é importante falarmos sobre Identidade. E para isso, utilizaremos as reflexões de Stuart Hall encontradas na obra *A identidade cultural na pós-modernidade* (1992). O autor compreende a identidade de formas diferentes, separando essas formas em três concepções, a saber: sujeito do iluminismo; sujeito sociológico e sujeito pós-moderno. A primeira concepção é uma visão do que o sujeito tem de si próprio. Assim como o nome diz, é a forma como os iluministas enxergavam o sujeito: como centro, unificado. Dessa maneira, a forma que o sujeito se percebe, é a sua própria identidade. Na segunda concepção - sujeito sociológico -, a complexidade começa a progredir. Assim, a visão da identidade do sujeito é formada na “interação entre o “eu” e a sociedade” (HALL, 2006, p. 11). Dessa forma, a sociedade projeta algumas ideias e características, no qual o sujeito irá se conectar com essas ideias, dando não só a sua sensação de pertencimento, mas também sendo ela sua identidade. Nessa visão, a identidade ainda era unificada e estável, essa estabilidade, porém, será o fator que quebrará com a identidade do sujeito sociológico.

Na atualidade, se percebe o movimento de quebra dessa estabilidade, sobretudo a partir da globalização. Assim, a identidade “[...] torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall *apud* Hall, 1978).” Dessa forma, evidencia-se a identidade enquanto construção histórica, e como tal, tende a se modificar de tempos em tempos, e como há essas diferentes identidades dentro de nós, há também identidades contraditórias que se empurram em diferentes direções, fazendo com que o sujeito se perceba diferente ao longo da sua vida; afinal, essa identidade é uma constante construção.

Com isso, percebe-se uma certa diferença teórica entre Stuart Hall e Benedict Anderson: Para Anderson, o nacionalismo (que vem a englobar uma noção de identidade), unifica as pessoas. Porém, para Hall, a identidade é algo individual e sempre em construção. No entanto, cabe destacar que ambos percebem a identidade como algo mutável e, portanto, passível de modificação por noções históricas, políticas e/ ou culturais.

Dessa forma, a partir das noções e características estabelecidas, serão trabalhados esses conceitos ao longo do trabalho de forma a demonstrar a trama

política e social, e que serão fundamentais para compreender algumas ações dos personagens, bem como o nacionalismo é utilizado a favor dos planos de Lelouch⁹, mesmo que em algum grau, o objetivo primário das revoltas não seja acabar com o império britannia.

3.2 Disciplina e Relações de Poder

Para além das noções de identidade e nacionalismo, serão fundamentais a compreensão de como o sistema político opera em escala mais ampla, bem como o próprio corpo de exércitos que endossarão ao conjunto militar de Britannia. Para isso, Michel Foucault, no capítulo intitulado de *Corpos Dóceis* – presente no livro *Vigiar e Punir*, Foucault utiliza um termo de suma importância para a compreensão tanto de seu capítulo, como para esse trabalho – o conceito de “disciplina”, que de acordo com Foucault

Esses métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que realizam a sujeição constante de suas formas e lhes impõe uma relação de docilidade-utilidade, são o que podemos chamar de “disciplinas”. (FOUCAULT, 2014. p. 135)

Dessa maneira, para Foucault, a disciplina é uma forma de manter a docilidade de um sujeito, ao passo em que também o torna útil, através de técnicas de controle das operações do corpo. Essa é uma definição importante, uma vez que dentro do universo da obra, os soldados rasos britannians são compostos em grande parte pelos próprios japoneses (como visto no episódio 1) – isso se quiserem ter as mínimas condições materiais para sobreviverem. Portanto, precisam ser dóceis aos interesses dos seus superiores e esses aos interesses do imperador Charles. Assim, a instituição militar vem controlar o corpo japonês para que obedeça incondicionalmente a suas ordens – mesmo que sejam de extermínio de inocentes como acontecem inúmeras vezes na obra.

Já *Microfísica do poder* – publicado em 1978 – sendo esse um livro feito a partir de aulas, entrevistas e artigos de Foucault, é essencial para a compreensão do que

⁹ Lelouch Lamperouge ou Lelouch Vi Britannia é o protagonista da obra de *Code Geass*. Lelouch é um estudante do ensino médio construído de forma que tem uma inteligência acima da média. Lamperouge é um sobrenome falso que usou para se esconder das autoridades. É filho de Charles Li Britannia – Imperador de Britannia - fazendo desse personagem, um príncipe.

se entende por relações de poder – principalmente em seu capítulo XII chamado de “Soberania e Disciplina”. Para Foucault, o poder está pulverizado nas relações sociais, ou seja, não existe uma única fonte de poder, mas uma confluência de poderes que se chocam. Além disso, tem o conceito de dominação que é essencial para a compreensão e análise, sendo esse entendido não como

[...] fato de uma dominação global de um sobre os outros, ou de um grupo sobre o outro, mas as múltiplas formas de dominação que podem se exercer na sociedade. Portanto não o rei em sua posição central, mas os súditos em suas relações recíprocas: não a soberania em seu edifício único, mas as múltiplas sujeições que existem e funcionam no interior do corpo social. (FOUCAULT, 2017. p. 281-282)

Portanto, não só a dominação não é algo único, mas algo que está presente dentro da sociedade em seus mais diversos aspectos. Dentro do universo de *Code Geass*, podemos perceber essas relações quando Britannia impõe suas vontades sob a prerrogativa de “sujeitar-se às vontades dos elevens”, como no episódio 8 da segunda temporada, ou ainda nos momentos em que apenas impõe suas vontades e interesses dentro da sociedade japonesa e eles, por outro lado, resistem, seja atacando agressivamente por meio das mobilizações militares, ou de forma passiva, como é o caso do uso da droga “*Refrain*” que entrega ao usuário uma sensação de nostalgia: Devolve ao japonês os anos em que o Japão ainda não era dominado por Britannia.

3.3 Mangá

É praticamente impossível falar de animês sem falar do gênero-irmão que o deu origem: Os mangás. Para isso, utilizaremos as contribuições da pesquisadora Sônia Luyten, uma das referências e pioneiras no estudo do Mangá enquanto objeto de estudo acadêmico. Assim, sua obra tem suma importância no Brasil, não só pelo caráter pioneiro dos estudos acadêmicos do Mangá, mas por trazer aspectos históricos do mangá que estão amplamente relacionados com a história do Japão, sua relevância para o país além dos impactos de sua exportação para outros países, sobretudo aqui no Brasil.

A autora irá concordar com os japoneses que o mangá tem uma longa história, surgindo com o estilo artístico *Ê-Makimono* (Século XI-XIII). No entanto, é interessante

observar a perspectiva da autora ao se tratar da expansão e disseminação do mangá e histórias em quadrinhos, dentro da cultura japonesa, analisando como um dos fenômenos, a revolução industrial: “pessoalmente, encaro as histórias em quadrinhos ligadas a um fenômeno de comunicação de massa, em que as condições técnicas da Revolução Industrial foram um fator preponderante na sua disseminação.” (LUYTEN, 2012. p. 75)

Nesse sentido, o panorama histórico da Revolução Industrial é fundamental para a disseminação do mangá na cultura japonesa, sobretudo pelas inovações técnicas. Além disso, Sônia Luyten (2012) constantemente irá tratar o *animê* enquanto mais que uma forma de entretenimento – apesar de desenvolver muito bem esse papel, principalmente em tempos de crise, enquanto forma de divertimento barato -, mas como uma fuga da realidade. O quinto capítulo de seu trabalho trará bastante foco nesse âmbito, trazendo exemplos reais de três pessoas cujo mangá impactou de diversas formas diferentes, abarcando faixas etárias e gêneros diversos.

Por meio de três depoimentos (presentes no quinto capítulo da obra de Sônia Luyten) de uma criança (Takeshi), de um homem adulto (Mitsuo) e sua esposa (Naoko) -, percebe-se uma característica em comum em seus relatos: O mangá enquanto uma fuga da sua realidade. Takeshi, com suas obrigações e pressões dentro do ambiente de estudo, encontra o mangá como uma realidade do qual ele gostaria de estar. O *Doraemon*¹⁰ que é um personagem muito inteligente e sempre tira a solução de seus problemas do seu bolso. É assim que o garoto gostaria de ser.

Seu pai, por outro lado, é um funcionário de alto cargo na empresa Mitsubishi. Seu emprego entrega diversas bonificações e é agraciado com um bom salário. Todavia, raramente encontra sua esposa e filhos dentro de casa, ao passo que fica mais tempo na empresa. Visualiza-se o casamento destruído entre ambos a partir de seu depoimento. A vida sexual já inativa e as altas jornadas de trabalho dificultam

¹⁰ “Doraemon” foi criado originalmente como um mangá, escrito por Fujiko F. Fujio que, mais tarde, foi transformado em um anime de sucesso. A série é sobre um gato robótico chamado Doraemon que voltou dois séculos no passado para ajudar um estudante: Nobita Nobi. [...] A maioria dos episódios de Doraemon são humorísticos, com lições morais a respeito dos valores tais como a honestidade, a perseverança, a coragem, a família e o respeito. Várias questões relacionadas ao meio ambiente, aparecem nas histórias, como espécies em via de extinção, o desflorestamento, e a poluição.” VALE, Pedro. BAND 07 de janeiro de 2019. Disponível em: < <https://desenhos.band.uol.com.br/conheca-a-origem-de-doraemon/> > último acesso em: 19 de abril de 2023.

manter o casamento “por amor” como se tinha iniciado. Por isso, o homem gosta de histórias eróticas adultas, para lembrar seu passado com sua esposa, além de histórias didáticas sobre economia, pois a leitura constante de textos da mesma temática o cansa, além do mangá ser muito mais didático. Sua esposa, por fim, abandonou sua carreira de aeromoça ao se casar com Mitsuo. Logo tiveram um filho e aos poucos, a mulher foi vendo seu casamento murchar.

Naoko não se sente mais desejada pelo marido, e percebe que abandonou a vida de aeromoça e suas viagens que tanto gostava para cuidar do lar e do filho – coisa que implicitamente o Mitsuo desejava que ela fizesse. Por isso, lembra dos tempos em que lia mangás das revistas femininas, que contavam com um amor irreal e muito semelhantes a histórias de “príncipe encantado” e demonstra que gostaria de ser uma protagonista nessas histórias. Tudo isso enquanto toma seu chá esperando o retorno do seu marido.¹¹

Além disso, é interessante notar o caráter propagandístico que o mangá tem dentro da sociedade. No período pós-guerra, por exemplo, para dissipar o sentimento de derrota, os muitos mangás tiveram como foco o esporte, no qual, mesmo após diversas disputas complicadas, os japoneses saem vencedores.

Dessa maneira, pode-se também perceber como já foi dito anteriormente, o caráter pedagogizante do mangá, que se torna essencial dentro desse trabalho. No próprio Japão as revistas são utilizadas como ferramentas poderosas para a educação e distribuídas por meio de convênio com as escolas, no qual o próprio mangá aparece não só como um complemento, mas como principal aliado para trabalhar as atividades dos livros didáticos, tornando o aprendizado muito mais fácil – como sublinha o próprio Takeshi no depoimento mencionado anteriormente, com o *Doraemon*.

No Brasil, os mangás tiveram papel fundamental, principalmente entre os imigrantes de meados do século XX. A autora começa ilustrando desde o início da imigração japonesa no Brasil em 1908 no navio *Kasato-Maru* em busca de melhores condições de vida para retornar ao Japão após enriquecerem – depois de alguns anos, já percebem a dura realidade do trabalho a qual estavam submetidos e imaginam

¹¹ LUYTEN, 2012. p.159-171

agora, a sua permanência. Portanto, através de importações marítimas, os mangás chegam em território brasileiro.

Sônia Luyten destaca o papel primordial da disseminação, manutenção e atualização da língua nipônica dentro do Brasil, principalmente por meio dos imigrantes – sobretudo após a saída das forças militares que ocuparam o arquipélago no final da segunda guerra – no qual, a língua passa por substanciais mudanças, incrementando palavras do inglês e atribuindo um papel importante a um de seus alfabetos – o *Katakana* -, enquanto nacionalização dessa língua estrangeira.

Portanto, sublinha-se aqui a importância do mangá dentro do Japão enquanto integrante cultural e histórico nipônico, revelando as diversas formas de produção material nas diversas épocas japonesas e suas implicações sociais – além, claro, do papel pedagogizante que as obras têm. Dessa maneira, o mangá é uma ferramenta que pode e deve ser explorada dentro das escolas, sobretudo com o aumento do interesse nas obras japonesas pela mídia televisiva com Tokusatus¹² e posteriormente, os animês.¹³ Muitas vezes, o primeiro contato com os animês acontecem na infância, e uma vez tomado do interesse e apreciação por essas obras, a paixão acompanha toda a vida do indivíduo.

Portanto, é inegável o papel social que o animê e o mangá detém dentro da sociedade brasileira, não só dentre os imigrantes japoneses que vêm a fazer seus próprios quadrinhos em território nacional, mas para os nascidos dentro do Brasil e que não tiveram contato propriamente dito com os japoneses, mas que receberam influência através da televisão e atualmente, da internet.

Assim, percebemos as diversas facetas do mangá dentro das sociedades japonesas e brasileiras. Porém, como o ensino de História e o animê (e consequentemente o mangá, levando em consideração que são obras indissociáveis entre si) estão ligadas ao ensino de História? Cabe, portanto, uma análise maior

¹² “Tokusatsu (特撮) é um termo japonês para séries e filmes de ação que fazem uso de efeitos visuais e pirotécnicos. Afinal, trata-se da abreviação de “tokushu kouka satsuei” (特殊効果撮影). Portanto, o significado de tokusatsu é “filmes de efeitos especiais.” Disponível em: < <https://tokusatsu.blog.br/tokusatsu/> >. Último acesso em: 13 jul. 23.

¹³ FARIAS, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas**: Algumas Características dos Animês. 2020. DOI <https://doi.org/10.18682/add.vi5.3151>. Disponível em: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/3151>. Acesso em: 19 abr. 2023.

acerca da didática da História e o ensino de história em si, para compreender melhor tais questões.

3.4 DIDÁTICA DA HISTÓRIA

Um autor de suma importância dentro dessa discussão é Luis Fernando Cerri. Ele identifica o ensino de história como

[...] a síntese móvel entre as demandas políticas e sociais por identidade coletiva e orientação no tempo, as concepções do que seja a teoria e o método históricos, e ainda as visões sobre qual conhecimento do passado é essencial para ser conhecido e assimilado pelas novas gerações.¹⁴

Assim, percebe-se que o Ensino de História está ligado às demandas políticas do seu tempo, mas sem jamais esquecer do que a sociedade busca e objetiva sobretudo na construção da sua identidade coletiva. É a partir do ensino de História que também temos um contato maior com a realidade política que nos rodeia, bem como o conteúdo histórico que nos constrói enquanto brasileiros, e que claro, mesmo que não seja necessariamente uma atividade acadêmica, é necessária de ter o claro conhecimento da teoria e dos métodos que devem ser empregados na pesquisa histórica, para assim, construir um aprendizado de qualidade.

Dessa maneira, percebe-se que uma das correntes educacionais utilizadas para a preparação das salas de aula é a que Fernando Cerri chama de “Concepção Genética ou Dialógicas”, que basicamente se trata de uma forma de educação voltada às ideias de Freire. Segundo Cerri, essa corrente

Pedagogicamente, essa concepção corresponde, em linhas gerais, ao pensamento de Paulo Freire (que os desinformados pensam em resumir-se a um método de alfabetização) e à perspectiva da pedagogia crítica norte-americana. A ideia de pedagogia do oprimido é significativa: não se trata de pedagogia **para o** oprimido, mas uma pedagogia que o tem como sujeito.¹⁵

Dessa forma, destaca-se o papel da educação enquanto crítica em relação à sociedade. Além disso, entende-se que o estudante não é meramente uma folha em

¹⁴ (CERRI, 2009, p. 150)

¹⁵ (CERRI, 2009, p. 153. *Grifos do autor*)

branco ou uma caixa vazia, cujo professor adentra em sala de aula e joga o conhecimento para que o aluno agarre. Não. Na realidade, um dos papéis do professor é a compreensão da realidade material, bem como os discursos que são utilizados pela sociedade para legitimar políticas sociais, atitudes diante de comportamentos populares e até mesmo, preconceitos que são observados pelo professor como oriundos do discurso familiar.

Todavia, além de limitar-se a essa perspectiva freiriana, utilizados também da compreensão de uma ideia de educação complementar à de Freire, que é a ideia da educação “crítica-social dos conteúdos” que é defendida por José Carlos Libâneo e que não será aqui aprofundada, mas que sinteticamente, compreende que a educação deve - como mencionado anteriormente - ser atrelada à realidade do aluno, mas não deve ser circunscrita apenas a ela. Dessa maneira, é necessário que o estudante, através da figura do professor, conheça o mundo, ultrapassando a barreira do senso comum (não descartando-o, mas aproveitando-se dele para uma melhor compreensão dos conteúdos) e assim, tendo uma melhor compreensão da realidade que o cerca e que mesmo que não faça parte do seu horizonte, faz do de outrem.

4. Capítulo 1 - Sentimentos nacionalistas e imperialistas em Code Geass e na primeira metade do século XX

Assim como mencionado anteriormente, o animê *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* (*Code Geass: Hangyaku no Lelouch* ou *コードギアス 反逆のルルーシュ*) é uma obra complexa, e que aqui não caberá descomplexificar. Talvez, com a leitura, ela possa parecer ainda mais complexa - no sentido positivo.

A obra gira em torno das relações entre o Sacro Império Britannia e o Japão. Através de muitas batalhas e anexações territoriais feitas por Britannia, o Japão torna-se o próximo alvo, por várias questões, sendo uma das mais importantes o fornecimento de mão de obra barata e o minério Sakuradite, utilizado como fonte de energia. O Japão tem uma derrota rápida pelas mãos do imperador Charles Li Britannia, e é anexado ao território britannian, recebendo a alcunha de “Área 11” e os japoneses que ali habitavam são chamados apenas de “elevens”. Lelouch (protagonista da obra e filho de Charles com uma japonesa chamada Marianne)

promete vingar-se de Britannia e libertar o Japão, dando início assim, a trama do animê.¹⁶

A partir desse breve contexto, é sumário falar um pouco sobre os autores do animê - o que, na realidade, não é uma tarefa fácil. Gorō Taniguchi não é uma pessoa que fala de si com frequência na internet. O que se sabe sobre ele é que nasceu em 18 de outubro de 1966 e é um diretor de animês de sucesso, além de co-criador de *Code Geass* - juntamente com Ichirō Ōkouchi (cujas informações também são muito difíceis de se encontrar).

Nesse sentido, ao não saber quais suas intenções e inspirações para a história de *Code Geass*, além do próprio roteiro que podemos observar no decorrer da exibição do animê, não se objetivará aqui, investigar quais as verdadeiras intenções políticas, mas em certo sentido, buscaremos perceber a partir da narrativa construída, as críticas que os autores fazem ao imperialismo. Portanto, neste capítulo, observar-se-á alguns episódios para maiores compreensões da narrativa.

É importante deixar claro que durante a escrita deste texto utiliza-se diversas vezes o exemplo coreano, devido às relações imperialistas que ocorreram entre o Japão e a(s) Coreia(s), bem como as semelhanças entre o animê e as fontes aqui comentadas. Todavia, graças às poucas informações que estão disponíveis sobre os autores do animê, não se sabe se tais críticas são remetentes a esse período, ou apenas uma crítica mais geral ao imperialismo, ou ainda endereçadas ao imperialismo inglês. Portanto, não trata-se de inferir que o animê critica/relembra o Japão em sua época imperialista, mas apenas demonstra de forma lúdica as formas de como esse sistema opera.

Logo que se inicia o primeiro episódio da série, somos bombardeados com um contexto geopolítico e opressivo que se dá sobre o Japão:

Figura 1: Sistema de datação vigente. Observe a nota acima.

¹⁶ Para assistir a obra completa, pode-se encontra-la na plataforma de *streaming Crunchyroll* (muito semelhante a Netflix) que funciona por meio do pagamento de uma mensalidade, podendo ser acessada pelo site: < crunchyroll.com/pt-br/ >.



(Fonte: Episódio 1. Episódios disponíveis no site < <https://animesgames.net/animes/code-geass-todos-os-episodios> > acesso em: 02 ago. 2023)

Evidencia-se nessa figura o sistema de datação imposto por *Britannia* - sendo esse um país que faz alusão a Grã-Bretanha - ao mundo. O ano em que se passa o animê é em 2017 A.T.B, ou seja, 7 anos após a invasão *Britannian*. Dessa maneira, chamo a atenção para o sistema de datação: o “A.T.B” (Do inglês, *Ascension of Throne Britannian*), retirando as formas de datação daquele povo - que por sua vez é um reflexo da sua própria cultura, uma vez que devidos aos períodos de reclusão e abertura que eram, em certo sentido, frequentes aos japoneses, eles desenvolveram um olhar próprio para o seu povo, cultura, tempo e espaço, que são muito bem explicitados por Shuichi Kato¹⁷. Impõe-se à “Área 11” não apenas uma lógica temporal Ocidental. Aplica-se também uma repressão cultural de entendimento do próprio país, além de ser visto como uma forma de lembrar sempre a sua derrota e que agora são pertencentes ao Sacro Império de *Britannia*.

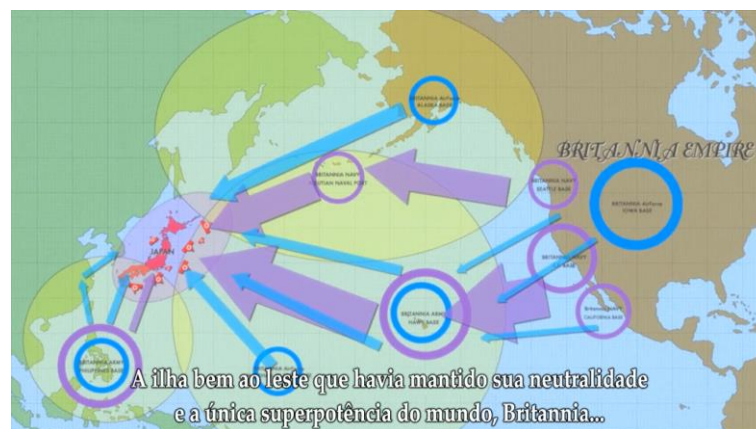
Ademais, é interessante observar que existe um mundo *antes* da ascensão do Trono *Britannian*, e um mundo *após* sua ascensão, demarcando assim, um momento tão drástico que modifica o globo em sua complexidade - sendo esse, sem dúvidas, um pensamento que exala *Orientalismo*, conforme explica Edward Said em sua obra *Orientalismo*.

¹⁷ O Japão, porém, possui um sistema de datação que evoca suas eras/períodos. No livro *Tempo e Espaço na Cultura Japonesa*, escrito por Suichi Kato em 2007 e publicado em 2012 pela editora “Estação Liberdade”, em seus apêndices, nos traz uma tabela significativa das datações das eras, que vão desde o período Asuka (552-645) até o Meiji (1868-1912). Além desse aspecto, recomendo a leitura do mesmo livro, para a compreensão de como o tempo e o espaço é pensado e imaginado pelo povo japonês.

As sociedades contemporâneas de árabes e muçulmanos sofreram um ataque tão maciço, tão calculadamente agressivo em razão do seu atraso, de sua falta de democracia e de sua supressão dos direitos das mulheres que simplesmente esquecemos que noções como modernidade, iluminismo e democracia não são, de modo algum, conceitos simples e consensuais que se encontram ou não, como ovos de Páscoa na sala de casa.¹⁸

Dessa forma, há um grande interesse da sociedade ocidental em trazer seus ideais de “sociedade” e democracia, pois como afirma Said, tais conceitos não são naturais, eles o são idealizados pelo Ocidente a partir de movimentos que não são em sua totalidade hegemônicos e globais, mas que representam o pensamento ocidental. Além disso, a democracia ainda apresenta limites, pois Said ainda continua demonstrando que os E.U.A se consideram “justiceiros” (SAID, 2011. p 36) e defensores da liberdade e democracia, mas que em nosso mundo, em 1953, no Irã, Mohammad Mosaddegh, o primeiro-ministro eleito democraticamente foi vítima de um golpe planejado pelos Estados Unidos, objetivando colocar em seu lugar, Mohammad Reza Pahlavi - pois supostamente havia uma “ameaça comunista” no Irã; tudo isso sob a operação de nome “TPAJAX Project”¹⁹.

Figura 2: Organização Geopolítica de dominação e esquema da invasão Britannia ao Japão.



(Fonte: Episódio 1. Episódios disponíveis no site < <https://animesgames.net/animes/code-geass-todos-os-episodios> > último acesso em: 02 ago. 2023)

¹⁸ (SAID, 2007. p. 15)

¹⁹ Ver mais detalhes em: THE UNITED States, Britain, and the Hidden Justification of Operation TPAJAX. **Studies in Intelligence Vol. 56, No. 2**, [S. l.], p. 15-26, 1 jun. 2012. Disponível em: <https://www.cia.gov/static/c6bd69c43561abee872aa0cc5335b320/The-Economics-of-Overthrow.pdf>. Acesso em: 2 jul. 2023.

A partir dessa figura, pode-se observar a zona tomada pelo Sacro Império de *Britannia* bem como sua estratégia de cerco para fechar o Japão e conquistá-lo rapidamente. Tal como ocorre no mundo real, invasões e reordenamento de espaços acontecem em prol de determinados interesses políticos. É inegável, portanto, que na narrativa do animê, o Japão não poderia fazer nada devido a esse grande fluxo de exércitos que invadiram a partir do Oceano Pacífico e tomaram bases pelo caminho até efetivamente concluírem a invasão. É interessante notar, conforme a imagem acima, que o continente americano foi completamente tomado por *Britannia*, já demonstrando o poderio do Império, bem como do poderio militar neste momento.

Figura 3: Impactos da dominação *britannian*. Observe a semiótica da troca das bandeiras, demonstrando a dominação e substituição da soberania.



(Fonte: Episódio 1. Episódios disponíveis no site < <https://animesgames.net/animes/code-geass-todos-os-episodios> > último acesso em: 02 ago. 2023)

Nesse universo, *Britannia* não se satisfaz com os territórios da Índia, Estados Unidos e afins. Assim, diante das suas próprias intencionalidades, ideologia própria e interesses (que serão à frente, abordados com maior profundidade), entra em guerra com o Japão - que não chega a durar tanto tempo devido aos equipamentos militares de *Britannia*, retirando a soberania do Japão e dando o nome de Área 11; sublinhando que esse não é um nome aleatório. Representa, na realidade, que o Japão nada mais é que o décimo primeiro território colonizado e anexado à *Britannia* e que, conseqüentemente, houveram outros dez antes deles, mas não há uma ordem de anexação de acordo com o animê. Além disso, os japoneses já não mais recebem essa alcunha. Após a vitória da invasão de *Britannia*, recebem o prosônimo de “*Elevens*”.

A priori, retirar o nome do país parece ser uma coisa trivial, mas na realidade é uma arma ideológica e repressiva extremamente forte e bem calculada por *Britannia*. Tal como na narrativa aqui abordada, como no mundo real, o nome de uma nação faz parte do imaginário popular da mesma, bem como seus símbolos e cultura própria. Dessa maneira, como exposto no aporte teórico, o sentimento nacionalista floresce exatamente a partir da identificação com esses símbolos. Consequentemente, essa ideia de pertencimento fomenta uma parte importante para a identidade do sujeito. Retirar essa identificação vem com um sem número de problemáticas, como rebaixar os japoneses à categoria de sub-humanos, fazendo com que tenham que recorrer às mais diversas formas de emprego precário para ter o mínimo de alimentação para si e sua família, bem como condições de moradias que lhes são negadas na metrópole e dentro da própria nação - reservando espaços para sua habitação (os guetos).

Além do mais, retirar essa identidade é também negar a insurgência e resistência da população. Como vemos ao longo dos exemplos históricos - grande parte dos países que conseguem autonomia e soberania diante da metrópole, conquistam-na a partir do sentimento comum de nacionalismo e identificação com símbolos ou sujeitos que vem a liderar os conflitos, como por exemplo Cuba, Coreia do Norte, Estados Unidos e afins. No animê, não será diferente, conforme o desenrolar dessa discussão. Para não deixar a discussão um tanto quanto rasa citando alguns dos países como meros exemplos em forma de nome, é importante situar historicamente e temporalmente alguns desses países para compararmos com o que foi dito até o presente momento.

A própria Coreia foi invadida pelo Japão e em 1910 anexaram-na como sua colônia. Os japoneses colonizadores buscavam

“[...] erradicar a identidade nacional coreana, inclusive com a obrigação de adoção de nomes próprios e uso da língua japonesa, enquanto construíam uma infraestrutura moderna e indústrias para aproveitar os recursos minerais do país”. (VISENTINI, PEREIRA & MELCHIONNA, 2015. p. 19)

Se observarmos com razoável atenção, perceberemos que foi algo muito similar empregado no animê por *Britannia* dentro do território japonês. A questão da língua dentro da obra não é muito explicitada, mas, a partir de dois traços, poderemos compreender melhor que de fato, houve uma imposição da língua inglesa ou ao menos uma ofuscação da língua japonesa dentro do universo do animê.

Em primeiro lugar, e um dos traços que mais comprova essa ideia é referente aos jornais. No 5º episódio da primeira temporada, mais precisamente aos 06:53, Lelouch - protagonista da obra - está em seu quarto lendo várias matérias jornalísticas a respeito do Zero - sua outra persona e líder da revolução -, que no episódio passado a partir de uma estratégia elaborada utilizando o poder do *Geass*, consegue resgatar o seu amigo de infância, Suzaku²⁰, bem como trazer a intriga de que um Conde *Britannian* era um traidor da sua pátria chamando-o por um pseudônimo (Orange), instigando que havia entre o rebelde e o conde, uma relação de proximidade, sobretudo após o momento em que Zero utiliza do *Geass* para ordenar que ele os ajudasse na fuga, retraindo os holofotes do líder e sua pequena equipe, além de fragmentar o império e as investigações. O interessante de se notar nessas matérias é que todas elas estão em inglês, o que mostra que a preocupação em comunicar os feitos do Zero bem como outras publicações não está no público japonês dentro do território, mas sim, ao povo *britannian*.

Em segundo lugar, percebemos que no episódio 6, o Imperador Charles Li Britannia faz um discurso a partir da metrópole sobre a ideologia que legitima seu poder - e nesse momento nem entraremos a fundo para não comprometer o entendimento do que aqui se aborda -. Assim, percebemos que mesmo em um discurso *de e para* a metrópole, Charles fala em japonês - o que a priori não faz sentido, já que o Sacro Império de *Britannia* fala inglês, uma vez estabelecidos os paralelos entre a Grã-Bretanha e os jornais.

Dessa maneira, a língua japonesa falada no animê, nada mais é que um artifício utilizado pelos autores para conferir uma melhor compreensão do animê, bem como um facilitador para o seu público-alvo. Assim como Sônia Maria Bibe Luyten explora em seu livro, por mais que o mangá e conseqüentemente o animê se tornem produtos

²⁰ Amigo de infância de Lelouch e filho do primeiro-ministro Japonês, no qual, mais tarde é revelado que o próprio Suzaku é responsável pela morte do seu pai. Além disso, Suzaku pertence às forças armadas de Britannia, aparecendo pela primeira vez no primeiro episódio e sendo baleado no mesmo; mas que logo em seguida é reabilitado e chamado para pilotar um *Knighthmareframe* chamado 'Lancelot'. Graças aos seus feitos cada vez mais particulares e especiais, vai subindo aos poucos de patente, até chegar nas "cadeiras reais" (pegar o nome real pq eu esqueci). Suzaku é um dos únicos personagens que sabe da origem de Lelouch. Por fim, Lelouch e Suzaku são os personagens principais da trama e desejam o mesmo: A liberdade do Japão; mas lutando por vias diferentes. Suzaku opta por lutar derrotando o sistema dentro do sistema, enquanto Lelouch acredita que só destruindo o sistema por vias radicais, que será possível mudar essa realidade.

mercadológicos altamente exportáveis para outros países, ainda assim eles têm o seu público-alvo, que no caso é o próprio Japão:

Uma das críticas que se faziam advém do fato de que os quadrinhos japoneses estariam por demais voltados para a vida social, cultural e econômica japonesas, e, por conseguinte, não conseguiriam atingir os não acostumados ao *modus vivendi* japonês. (LUYTEN, 2012. p. 128)

Não obstante é interessante observar a questão de como a temporalidade e a espacialidade é percebida pelos japoneses, tanto do nosso mundo real, como do animê. Para Suichi Kato, o tempo é

A sucessão do presente = “agora” de cada acontecimento, não é outra coisa senão o tempo. [...].

Porém, o “agora” não é um instante, não é um ponto sobre a linha reta do tempo; de acordo com as circunstâncias, em caso específico, o “agora” é percebido como curto, e em outro caso, como longo.²¹

Além disso, o autor complementa “o “agora” estica e encolhe como um fio elástico” (KATO, 2015. p. 49). Ou seja, inclui-se nesse “agora” um passado e um futuro próximos a depender das circunstâncias, não se tratando apenas de um “agora” no sentido de algo que acontecesse nesse exato segundo.

Todavia, mais interessante que esse aspecto se trata da perspectiva espacial que permeia o imaginário japonês. Suichi traz o conceito de “*mura*” (aldeia). Para a população rural das aldeias, as fronteiras ainda que não demarcadas, são facilmente reconhecidas pelos habitantes, e todos os seus habitantes são “*uchibito*” (insider). Aqueles que vêm de fora são os “*Sotobito*” (outsider). Outrossim, a relação desses dois nunca é horizontal (ou seja, em pé de igualdade), mas sim, vertical. Portanto, os *sotobito* que adentram no *mura* a partir da ótica da população, ou são pessoas “superiores” ou “inferiores” aos que estão ali, derivando essa relação principalmente a partir da “imagem” que se tem delas.

Isso, porém, não significa dizer que todas as relações de pessoas que vem de fora são vistas assim, e, na realidade, muitas delas podem ser vistas tanto de forma inferior quanto superior, trazendo o exemplo dos artistas de teatro *nô*, que percorriam as províncias como artistas ambulantes e não devem ter recebido tratamento de

²¹ (KATO, 2015. p. 48)

igualdade pela população dos *mura*, mas que se apresentavam até para o Xogum em Kyoto (KATO, 2015. p. 182).

No animê, o que vemos é algo muito semelhante, sobretudo no episódio 12, no qual, um dos organizadores de movimentos anti-imperialistas *britannians*, a priori, trata os Cavaleiros Negros (que somam em grande parte, de próprios japoneses) como inferiores por não acreditar no poder que detém para derrotar *Britannia*, ao invés de juntarem esforços para derrotar o Império. Todavia, logo depois que Zero revela sua identidade para o líder, sendo Lelouch filho de Charles (Imperador) com Marianne Vi Britannia (uma japonesa), reconhece-os agora como mais do que capazes de derrotar o império *Britannian* no Japão.

Nesse momento, pode-se questionar se a partir desse traço (sendo Lelouch - protagonista da obra, e, frequentemente tratado como o único capaz de derrotar Britannia - um ocidental), *Code Geass* se torna uma obra *Orientalista*. A resposta mais simples e direta a essa pergunta é: Não. Nindhin Shinbu, um estudante do departamento inglês na *Christ University*²² em Bangalore, Índia, traz importantes declarações a esse respeito em um curto artigo de 4 páginas que aqui não serão abordadas com maiores detalhes para não prolongar demais esse trabalho.

Figura 4: Interesses de Britannia ao invadir o Japão.



Entre eles havia um conflito diplomático motivado pela riqueza do Japão.

(Fonte: Episódio 1. Episódios disponíveis no site < <https://animesgames.net/animes/code-geass-todos-os-episodios> > último acesso em: 02 ago. 2023)

²² SHIBU, Nindhin. Contradictions in viewing Code Geass: Lelouch of the Rebellion as an Orientalist text. *Jetir*, [s. l.], p. 1-3, 2020.

Como observado nessa imagem, continua-se a narração dos acontecimentos que precedem o *animê*. Havia, dessa forma, um interesse em colonizar o Japão. Esse interesse fica mais evidente no episódio 8, em que a Frente de Liberação do Japão sequestra o diretor-geral James e representantes que compareciam em uma conferência sobre um minério chamado de *Sakuradite*. Essa conferência acontecia em um hotel *Britannian* muito famoso na “Área 11”. A Frente de Liberação do Japão também é abordada no artigo de Shinbu, mas em síntese, trata-se de uma organização anti-imperialista que deseja libertar o Japão da dominação *Britannia*, mas que sempre possuem atitudes falhas e não geram tantas conquistas.

Figura 5: Armas de guerra que foram fundamentais para a vitória de Britannia - os robôs humanoides chamados de *Knightmareframes*.



(Fonte: Episódio 1. Episódios disponíveis no site < <https://animesgames.net/animes/code-geass-todos-os-episodios> > último acesso em: 02 ago. 2023)

Sakuradite, é nada menos que um minério muito instável, mas capaz de armazenar altas cargas energéticas e que são as principais fontes de energia para os *Knightmareframes*²³ (observados na figura acima). Além disso, soma-se o fato de que o Japão é o maior produtor dessa fonte de energia. Portanto, devido à força que esse minério tem dentro do universo de *Code Geass*, são feitas reuniões que visam estabelecer um padrão de segurança e “igualdade” na distribuição desse minério, evitando o monopólio da mesma nas mãos de um único país.

²³ Dentro do animê, no entanto, não vemos a *Sakuradite* sendo utilizada para outros propósitos, levando a crer que ela tenha a única utilidade de energizar os *Knightmareframes*.

No entanto, após a invasão *Britannian*, a metrópole, é oficialmente a maior potência produtora de *Sakuradite* e que utilizará desse benefício para manter e expandir seu domínio sobre outros países. Afinal, quanto maior o poderio militar, menor a probabilidade de revolta dentro dos países - mantendo assim a hegemonia da superpotência de *Britannia*. A mídia televisiva relata esse acordo como se fosse uma relação de igualdade entre os representantes dos países, sendo nada mais que uma forma de dominação ideológica evidenciando que “os países aceitam de bom grado esses acordos e possuem força para resistir, se quiserem. No entanto, o império é tão benevolente que cede a eles esse poder e mesmo assim não o fazem”. Todavia, como vimos, não se trata de uma relação horizontal entre os países, mas sim, vertical, no qual no seu eixo extremo e superior, encontra-se *Britannia*.

Figura 6: Anexação do território japonês e violência.



(Fonte: Episódio 1. Episódios disponíveis no site < <https://animesgames.net/animes/code-geass-todos-os-episodios> > último acesso em: 02 ago. 2023)

Acima, podemos observar que houve uma repressão diante dos civis, perante aqueles que aceitaram os ditames de Britannia, e aqueles que não. Os que aceitavam, como veremos um pouco à frente, necessitavam viver em áreas afastadas - mas nem tanto - da cidade tomada pelos Britannians. Essas áreas no animê são chamadas de “guetos”, e que ficaram exatamente como estavam após a guerra, uma vez que não houve nenhum tipo de reconstrução das habitações, permanecendo para eles, um ambiente extremamente inóspito. Não significa meramente um descaso e a condição sub-humana com a qual os japoneses vivem, mas também um lembrete: Isso foi o que aconteceu com vocês e com a cidade. Qualquer tentativa de insurgência, o estrago a ser feito pode ser muito maior.

Isso é comprovado também pelo episódio 4, uma vez que o ‘Zero’ entra em contato com os jovens Japoneses que irão integrar posteriormente a principal força de resistência: Os cavaleiros negros. No momento em que Zero se comunica com eles, os jovens estão em um museu acerca da invasão de *Britannia* contra o Japão. Podemos observar que o local se encontra cheio. Dessa maneira, o que *Britannia* tenta fazer é tornar a memória sempre viva da sua vitória contra os japoneses, uma forma ideológica utilizada para manter o *status quo*, bem como para a compreensão do que “havia antes” e o que “houve após”, tendo aqui em mente que se trata, porém, da visão do vencedor sobre o derrotado.

Em nosso mundo, isso não é diferente. Em Cuba, por exemplo, para perpetuar o papel de Ernesto Guevara de la Serna dentro da lógica revolucionária, e a própria revolução cubana em si, estátuas e um mausoléu são levantados em sua homenagem, bem como um museu a céu aberto na cidade de Santa Clara, demonstrando, com isso, o papel popular e as estratégias empregadas nessa guerrilha²⁴. Podemos também citar um dos mais conhecidos museus: O Louvre, que contava com produtos culturais roubados de outros países após as batalhas travadas por Napoleão Bonaparte, sobretudo, do Egito.²⁵ Dessa forma, podemos perceber um elemento presente em ambos: Fomentar os nacionalismos através da recuperação da História em tempos de glória, buscando objetos simbólicos que traduzam essas questões.

Com isso, percebe-se a importância dos museus não só como forma de lembranças, mas como geradores também de um sentimento nacionalista, compreendendo que cada objeto ali presente é pensado e planejado para estar ali. Esse espaço, portanto, visa também lembrar algo que foi esquecido socialmente. Com isso, Vieira (2017), enxerga que os museus

[...] exercem um papel fundamental como ponto agregador da memória, em seu aspecto material, simbólico e funcional, como espaços dedicados à compreensão do esquecimento, em sua dinâmica com a experiência coletiva. (VIEIRA, 2017. p. 4).

²⁴ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=0zKUoH4IXkk> > Último acesso em: 06 out. 2023.

²⁵ Ver mais em: < <https://guiadolouvre.com/historia-das-colecoes-do-louvre/> > Último acesso em: 06 out. 2023

Dentro dessa lógica, porém, não residem apenas os Museus. Os próprios japoneses e *britannians* têm plena consciência do que havia antes da invasão, uma vez que os metrôns que utilizam para fazer suas atividades diárias, trata-se não apenas de um meio de transporte, mas de um limite; um divisor. De um lado, há a cidade *britannian* com todos os seus privilégios e maravilhas tecnológicas. Do outro há um gueto. O resto do que foi um dia uma cidade japonesa - sendo mais específico, o Gueto de Shinjuku (cidade muito próxima de Tóquio).

Figura 7: Estrutura geral dos guetos. Observe os prédios ao fundo, destruídos, bem como as pessoas sobrevivendo utilizando fogueiras.



(Fonte: Episódio 8. Episódios disponíveis no site < <https://animesgames.net/animes/code-geass-todos-os-episodios> > último acesso em: 02 ago. 2023)

Essas questões não apenas garantem o poder de *Britannia* sobre a memória coletiva e de “dizer o que aconteceu”, mas também legitima seu poder já que são ‘superiores’ aos japoneses e, conseqüentemente, legitima-se toda a violência e o descaso que os japoneses sofrem ao longo de todos os episódios, em especial o episódio 5 e 6.

O nível da violência e repressão é tanta que os japoneses precisam recorrer ao uso de drogas. O episódio 9 trata-se inteiramente disso. Em seus empregos sub-humanos ganhando menos que o suficiente para sobreviver, e vítimas de todo o preconceito imaginável, mas que ao mesmo tempo precisam sempre “manter um sorriso no rosto”, como a mãe da personagem Kallen Stadtfeld. Os “*Elevens*” recorrem a uma droga chamada *Refrain*. Essa droga nada mais faz do que revitalizar memórias antigas do sujeito. Essas memórias são, sobretudo, dos tempos em que o Japão ainda possuía sua soberania. Os japoneses não sofriam preconceito e ainda tinham suas

famílias - que muitas vezes foram mortas em massacres sem sentido, como o caso do episódio 1.

Assim, apesar de todas as medidas de tentar livrar as memórias que vão de encontro às de Britannia, o povo detém sua própria forma de burlar essas imposições - com toda certeza ilegais - e assim, demonstrar seu poder e resistência, mesmo que seja de forma mínima e em escala microscópica. O problema, porém, é que essa questão não é mais explorada dentro do *animê*, já que depois não se fala mais dessa droga e seus impactos não só na vida dos sujeitos que a utilizam, mas dentro da própria realidade, bem como o que aconteceu com ela após o término do episódio. Tudo o que sabemos é que no início do episódio, ela está sendo muito problemática para Britannia pois está impactando de forma negativa na produtividade dos trabalhadores japoneses.

Cabe também um destaque para o exército *Britannian*, sobretudo aqueles do primeiro episódio. É dito que os soldados que invadem o gueto de Shinjuku e realizam o massacre em nome do terceiro príncipe de Britannia, Clovis - eram *Britannians honorários*. Essa alcunha é interessante pois é dada ao Japonês que larga seu orgulho para se submeter aos ditames do império, conforme demonstrado por Lelouch no episódio 9 (dos 15:20 - 15:28). Aqueles japoneses que quiserem ter condições mais dignas de vida para não residirem nos guetos, precisam pertencer a essa classe.

Ainda assim, é sumário frisar que esses sujeitos não têm os mesmos direitos e muitas vezes são sequer reconhecidos enquanto seres humanos. É frequente vermos agressões por parte dos *Britannians* contra os japoneses e nenhum tipo de punição acontece com os agressores. Além de que são enviados para o trabalho de base da indústria japonesa, como demonstrado no episódio 9 - no qual busca-se compreender os prejuízos da droga *Refrain* já explanados anteriormente -, bem como em missões suicidas ou até mesmo massacres do seu próprio povo, como ocorre no episódio 1 com o gueto de Shinjuku. Assim, percebe-se no corpo militar o conceito de “docilidade”, explanado muito bem por Michel Foucault. Segundo o autor, “É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser analisado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 2014, p. 134).

Em outras palavras, busca-se exatamente o Japonês graças às suas condições de vida. Como mostrado no Episódio 8 (figura 7), o descaso e a desumanização desse

sujeito é não apenas uma questão de “quem venceu e quem perdeu”, mas um projeto político e social extremamente calculado e pensado para causar uma relação em pé de desigualdade. A partir do momento em que sujeitos começam a viver em péssimas condições de vida e estando sujeitos a morrerem a qualquer momento por razões que nem mesmo sabem, o que resta é se sujeitar aos vencedores onde eles ofereçam o mínimo possível para a subsistência.

Um exemplo disso encontra-se na história em quadrinho “Maus”, de Art Spiegelman, no qual os prisioneiros dos campos de concentração nazistas sequer tinham pijamas de seu tamanho e calçavam sapatos de madeira que sequer eram do seu tamanho. Surge, nesse sentido, a figura do ‘kapo’, também um prisioneiro, mas que possuía regalias, como roupas do seu tamanho e sapatos minimamente confortáveis, mas em troca, deveria delatar / vigiar e até mesmo castigar seus companheiros, quando necessário.

Com estas condições, surgem os “britannians honorários”. Ainda no episódio 8, visualizamos um deles que não se alia às forças armadas, mas que também não pertence aos trabalhadores de fábricas. Esse sujeito possui uma barraca de cachorro quente e é fortemente agredido por Britannians. Percebe-se, portanto, que mesmo com o caráter de “jogar seu orgulho fora” para ganhar uma cidadania *britannian*, não há tantas regalias que protejam aquele indivíduo. Não é possível inferir a qualidade de vida destes sujeitos - britannians honorários - dentro da sociedade, uma vez que o *animê* não traz tanto enfoque neles.

O que pode se observar, porém, é que eles sempre ocupam as posições mais baixas - com exceção do Kululugi Suzaku -, que por demonstrar-se um excelente soldado/piloto, obediente - na grande maioria das vezes -, no qual realiza feitos inimagináveis sozinho e que muda ao seu favor a batalha quando entra em campo, consegue chegar a uma das mais altas posições sociais e militares.

Com isso, cria-se a figura do japonês ingressante para as forças armadas de *Britannia*: aquele sujeito que é submetido às mais diversas ordens e que as cumprirá sem questionar - uma vez que não há para ele outras alternativas melhores - e, que a partir do controle corporal é transformado e aperfeiçoado. Mas não apenas. É também aquele que, em um primeiro momento, já largou o seu “orgulho” em prol de uma melhora de qualidade de vida, e que será forçado aos trabalhos que os *britannians*

recusam-se a fazer. Aquele que se recusa é executado, tal como ocorreu com Suzaku logo no primeiro episódio.

Cabe com isso destacar a desumanização dos *britannians* honorários, bem como os próprios japoneses. Aqueles que ‘desistiram’ de serem japoneses para se submeterem à Britannia, são os algozes e assassinos daqueles que não recusaram. É perceptível que não há nenhuma forma de titubeio ou compaixão diante daquelas vítimas que muitas vezes apenas fogem, sem direito a maiores explicações do que está acontecendo.

Há, portanto, uma desumanização dos japoneses que habitam no gueto, no sentido estrito de que são ‘coisas’; essas que sequer merecem serem chamadas de humanos; estorvos; atrasados e que Britannia foi “necessária para o avanço da civilização”, conforme Lelouch também demonstra no episódio 9 - aos 15:20 - 15:28 que graças a *Britannia*, houve uma estabilização e avanço na economia e nas questões militares do Japão (atual Área 11). Observa-se, com isso, a lógica da *mission civilisatrice* presente nos colonizadores: Eles eram um povo miserável, e o que trouxemos foi necessário para desenvolver a “civilização”.

Há também uma desumanização por parte dos *britannians* honorários que por serem japoneses - na ótica dos dominadores - são a ralé, aqueles que farão os piores trabalhos e que inclusive, farão missões suicidas sabendo que morrerão naquele dia, graças a essa “docilização” imposta pelo corpo militar *britannian*. E é interessante que mesmo diante dessas duas categorias de “sub-humanos” não é uma relação horizontal, mas uma relação vertical, no qual o *britannian* honorário está “acima” do japonês que não largou seu orgulho, e que por isso, pode morrer pelas mãos destes que compreende o papel de *Britannian* em “civilizar” o Japão, e que, portanto, não sente remorso em tirar a vida destes.

Muito provavelmente sabendo que muitos japoneses mesmo vivendo sob as piores condições não renunciaram ao título de japoneses, Lelouch utiliza-se desse sentimento de pertencimento para formar o seu exército. Para isso, em primeiro lugar, o protagonista percebe que precisa unificar esse povo. Assim, busca-se um símbolo, algo que traga memórias e que com o simples olhar, consiga direcionar as pessoas para um ideal. Esse ícone é a própria figura do Zero, ou seja, sua outra persona, e futuro líder da revolução Japonesa.

Lelouch sabe muito bem como mobilizar a população japonesa através desse sentimento de pertencimento e ligação com elementos da cultura japonesa. É interessante de se analisar que desde antes do surgimento da figura do Zero, o protagonista já agia enquanto tal e tinha ideias muito bem explícitas do que fazer. Para ele, é necessário que o líder aja primeiro para que os seus seguidores se sintam inspirados, conforme a analogia feita pelo episódio 1, durante o jogo de xadrez contra o nobre *britannian*. Dessa maneira, Lelouch acaba até mesmo liderando conforme as instruções deixadas por Lênin em ‘O que fazer?’, no qual a principal estratégia utilizada para a coalizão dos trabalhadores é a tática do ‘exemplo’.

Além disso, percebe-se outro paralelo com a Coreia do Norte, uma vez que a figura que foi capaz de unir o povo diante de uma causa foi Kim Il Sung, no qual, através de seus feitos e de sua imagem, conseguiu angariar a população norte-coreana em busca da sua soberania - que futuramente será conhecida como “Zuche”.

Zero é um símbolo muito bem arquitetado por Lelouch que sabe seus limites e o que consegue fazer com ele. Um dos exemplos que demonstram bem isso se dá no episódio 8 da segunda temporada. Nesse momento, Britannia está prestes a ceder uma área, denominada de “Zona Administrativa Especial do Japão”, que em um primeiro momento fica próximo ao Monte Fuji, e em segundo momento no gueto de Shizuoka (cidade próxima a Tóquio e Nagoya) como um território de plena soberania japonesa, no qual, todos aqueles que habitarem ali serão chamados de Japoneses e não de ‘Elevens’, além de terem sua soberania econômica e militar reconhecida. Muitos debates internos são feitos sobre aceitar esse tratado após tantas batalhas travadas com o sucesso por parte dos revolucionários.

Assim, chegam à conclusão de que não irão aceitar pelo fato de que é apenas uma cidade em contrapartida de todo o domínio Britannian já consolidado, fazendo com que na prática, não haja nenhuma mudança no *status quo*, uma vez que as decisões tomadas por essa cidade, seriam rapidamente ofuscadas perante as imposições e o domínio de *Britannia*.

Esse tratado, porém, não vem sem cláusulas. Uma delas é haja prisões de alguns revolucionários responsáveis pelas mortes que aconteceram até então. Zero, estava planejando entregar alguns indivíduos para que o tratado prosseguisse sem maiores problemas. No entanto, conforme vimos anteriormente, já havia uma

discussão sobre aceitar o tratado ou não, resultando na negação dele. Sendo assim, no dia em que seria legitimado esse acordo, Lelouch chama o máximo de japoneses o possível para a cerimônia que acontece em um estádio de futebol.

Após uma cortina de fumaça ser levantada, todos os cidadãos aparecem vestidos de Zero, fazendo com que a prisão dos sujeitos não seja efetivada, uma vez que não sabem as identidades dos habitantes que ali estão. O discurso que ali encerra esse ato, diz que “todos nós somos Zero”. Ou seja, em sentido metafórico, as ideias e as ações do Zero não se restringem a um único sujeito, mas sim, manifestam-se enquanto causas que são compartilhadas entre os membros que concordam com elas.

A partir dos debates até então colocados, podemos visualizar não apenas a complexidade do animê, mas também a importância dessa ferramenta para a história, não apenas para o divertimento, mas também para a compreensão de determinados procedimentos históricos, suas relações para com a história bem como também ferramenta de ensino. E é sobre essa última parte que veremos no capítulo a seguir com maiores detalhes.

5. CAPÍTULO 2 - RELATO DE EXPERIÊNCIA

Como mencionado anteriormente na introdução, através do Programa Residência Pedagógica – na ECIT Nenzinha Cunha Lima²⁶ –, foi ofertada a disciplina eletiva “*Aventura nas páginas: História e literatura nos animes e mangás*” que tinha o objetivo de alinhar conteúdos de Língua Portuguesa e História utilizando animês e mangás na sala de aula. Antes de iniciarmos as discussões, é interessante destacar o que seria uma disciplina eletiva. Portanto, de acordo com o documento das diretrizes das escolas cidadãs da Paraíba:

[...] as Eletivas são de oferta obrigatória, mas de livre escolha. Elas acontecem no período de duas horas/ aulas semanais (cem minutos). As aulas devem acontecer nas segundas-feiras, no 4º e 5º horários.

A Eletiva deve ter como característica principal a interdisciplinaridade, devendo integrar, pelo menos, dois(duas) professores(as) de disciplinas distintas e, no máximo, três (sejam elas da base comum ou área técnica).

²⁶ Escola Cidadã Integral Técnica que matricula estudantes desde o 6º Ano (Fundamental II) até o 3º Ano do Ensino Médio, localizada na cidade de Campina Grande, Paraíba.

Todos(as) os(as) professores(as) podem ministrar as Eletivas, com exceção, para os(as) professores(as) de Projeto de Vida e coordenadores de área. As Eletivas propostas devem ter como objetivo trabalhar temas, conteúdos e áreas que colaborem para a efetivação de um conhecimento que não foi alcançado a partir das disciplinas obrigatórias da base comum e técnica, ampliando, diversificando e aprofundando conceitos, procedimentos ou temáticas, bem como o desenvolvimento de habilidades e competências, levando em consideração o projeto de vida dos estudantes, uma vez que é, também, a centralidade do modelo. Nas Escolas Cidadãs Integrais Técnicas, as eletivas propostas devem contemplar a Base Nacional Comum e a área Técnica em pelo menos 30% das Eletivas ofertadas. (PARAÍBA, 2023)

Nesse sentido, percebe-se que a disciplina tem um funcionamento distinto das disciplinas regulares. Além da longa duração e um dia específico para que ocorra é necessário a colaboração de dois professores de áreas distintas - semelhantes ou não -, para a efetivação da disciplina. Nas escolas cidadãs elas devem contemplar a Base Nacional Comum Curricular, permitindo que haja uma integração entre o conteúdo estudado dentro das salas de aula com os mais diversos aspectos, seja através da vida cotidiana, seja através da base técnica (para as Escolas Cidadãs Integrais Técnicas). Assim, é permitida a livre abordagem de conteúdos e da criatividade do Professor para a criação destas disciplinas.

É perceptível que muitas das vezes que a escola não tem as condições materiais necessárias para dar ao professor a liberdade de trabalhar e de oferecer outras temáticas que para ele possa ser mais interessante, mas que demande uma maior quantidade de equipamentos, fazendo com que, em alguns casos, o regente precise trazer os objetos que serão utilizados na disciplina a partir do próprio salário.

Além disso, cabe destacar um outro ponto importante acerca do funcionamento da disciplina: A adesão dos alunos à eletiva. Inicialmente, foram abertas 28 vagas. Nessas disciplinas, os alunos do ensino fundamental II e Ensino Médio até o 2º ano, precisam frequentar uma eletiva. O estudantes do 3º ano podem optar por fazer uma eletiva ou não, por causa da elaboração do TCC das disciplinas técnicas.²⁷ Além disso, o professor da eletiva pode escolher a quais turmas deseja ofertar a disciplina eletiva. Com a ajuda da professora preceptora Cristiane Raposo e a professora de

²⁷ PARAÍBA. Secretária de Estado de Educação. Eletivas *in*: _____. **Diretrizes Para o funcionamento das Escolas Cidadãs Integrais, Escolas Cidadãs Integrais Técnicas e Escolas Cidadãs Socioeducativas da Paraíba.** p. 41-44.

Língua Portuguesa, Luciana Moura, dispomos das turmas do 9º ano até o 3º ano do ensino médio.

A primeira aula consistiu basicamente na breve apresentação – de, no máximo, 5 minutos, no qual explicamos que a disciplina seria focada no ensino de História e Literatura a partir de mangás e animês, além de utilizarmos jogos eletrônicos para as mesmas finalidades. Uma vez acabada a exposição em todas as salas, os estudantes precisam ir até o ginásio da escola para se inscrever na eletiva que mais se interessaram.

Figura 8: *Fila de estudantes para realização da matrícula na eletiva*



(Fonte: Acervo cedido gentilmente por Cristiane Raposo Souza Araújo – Preceptora da Escola Cidadã Integral Nenzinha Cunha Lima)

Assim foi feita uma grande fila de estudantes querendo ingressar na nossa eletiva conforme demonstrado na imagem acima. Alguns até mesmo desistiram de entrar nela por saberem que não teriam como entrar dada a disponibilidade de vagas. Com isso, as inscrições rapidamente acabam. Os 28 alunos já haviam sido matriculados, e a professora preceptora abriu mais duas vagas, dada a procura acentuada pela eletiva.

Dessa maneira, percebemos já de início o entusiasmo dos estudantes para com a temática, e o quão importante é para novos professores historiadores trazerem essas obras para dentro da sala de aula, mas também de realizar pesquisas tendo

como fonte ou ferramenta os animês. Ainda se percebe uma lacuna em nosso campo historiográfico tendo os desenhos animados japoneses como cerne principal de seus estudos, faltando uma maior problematização semiótica, dos textos e sub-textos, dos discursos e silêncios, das opressões e resistências que residem dentro dessas narrativas e fora delas. Perceber quais relações e/ ou impactos essas animações tem em nosso cotidiano é também trabalho do historiador, ainda pouco explorado na atualidade, mesmo com uma demanda tão impressionante.

No entanto, abordaremos nesse tópico sobre o planejamento da aula em questão, e é importante evidenciar que ele acontece bem antes das demais aulas. Desde a formulação da ideia do Trabalho de Conclusão de Curso que houveram ideias que foram trazidas em cheque e outras tantas que foram descartadas. A leitura das fontes também aconteceu já na época do processo de escrita. Coube, portanto, na semana anterior a aula, apenas a formalização da apresentação de slides que seria exibida em sala e a separação do episódio do animê, que pode ser encontrada na plataforma de streaming da *Crunchyroll*²⁸.

Dessa forma, o planejamento consistiu em três etapas, mas que serão destrinchadas ao longo deste trabalho. A primeira parte tinha como objetivo dialogar com os estudantes sobre os conceitos de nacionalismo, nacionalidade e imperialismo segundo as concepções de Benedict Anderson e Edward Said. Em segundo momento, foi dedicado à exibição e análise do animê. O terceiro momento foi dedicado à socialização e debate das ideias dos discentes sobre o animê, pedindo que fosse relacionado os conceitos dialogados anteriormente, com o que foi visto dentro da obra.

Dessa maneira, no dia 17 de abril de 2023 houve a aula temática. Nesse dia, o ânimo estava a mil. Os estudantes rapidamente entraram dentro da sala de aula, ávidos para saber o conteúdo da aula, como sempre estiveram. Geralmente chego às 07:30 no mais tardar, graças à minha disponibilidade por inteiro na segunda-feira e fico a observar os discentes dentro da escola. Alguns brincam e se divertem, conversam, namoram, jogam em seus celulares e compartilham seus medos, inseguranças, mas também suas alegrias e realizações.

²⁸ Site disponível em: < <https://www.crunchyroll.com/pt-br> > Último acesso em: 31 ago. 2023

A partir de conversas informais com estudantes que me vêm chegar cedo na escola e sentar no pátio, me perguntam quais serão as temáticas que verão naquele dia. Ao responder, eles vão correndo contar aos seus colegas que obras irão assistir, criando assim expectativas e demonstrando um interesse nas discussões apresentadas.

Comentando a partir de um tempo diferente, já com experiência em uma sala de aula regular, o que acontecia na sala da Eletiva é diferente. Partindo de análises informais e sem questionários prévios, os estudantes ao entrarem na sala de aula regular, pedem para ir ao banheiro ou encher as garrafinhas de água, ou simplesmente sentam-se e começam a conversar entre si. Na eletiva, todavia, o que se percebe é que os discentes sentam-se e já estão prontos para que a aula inicie. Enquanto na primeira, esse processo dura cerca de cinco minutos ou mais, na eletiva esse tempo de espera nunca chegou a fechar os mesmos cinco minutos.

Assim, enquanto aguardo os estudantes chegarem, verifico se o material – slide e animê - estão funcionando bem. Ao iniciar a aula, a professora preceptora pede licença para fazer uma rápida chamada para verificar a presença e a quantidade de estudantes. Dos 30 alunos, 26 estavam naquele dia, disponíveis para a aula. Assim, após este primeiro momento, peço a atividade para aqueles que fizeram na aula anterior – sobre o animê *Spice and Wolf* e o Feudalismo. Apenas uma estudante fez, afinal, é uma atividade arbitrária e que não valeria ponto.

No momento seguinte, início a aula pedindo que diferentemente das aulas anteriores, os estudantes fizessem anotações referentes ao que iríamos dialogar, uma vez que ocorreria um debate ao final da aula. Essas anotações não foram feitas por mim, no sentido de que foram previamente feitas para que os discentes escrevessem tal como elaborei. Na realidade, pedi que fizessem com base na sua compreensão a partir das discussões feitas. Com isso, a aula é iniciada com um slide dialogando sobre o Imperialismo e analisando suas características e principais países que praticam e os principais que sofrem, destacando, por exemplo, a influência do imperialismo na China e na Índia. A discussão foi breve e os estudantes, concentrados na escrita, tiraram pequenas dúvidas sobre algumas palavras que não sabiam.

Percebo que mesmo as anotações sendo arbitrárias e conforme sua compreensão, os estudantes pediam para voltar os slides com alguma frequência,

demonstrando um certo engajamento em compreender o que estava sendo dito, além de se apoiarem no que havia descrito dentro da apresentação de PowerPoint. No momento seguinte, dialogamos acerca do que se tratava o Nacionalismo e a Nação. A priori, mediante suas expressões faciais, pude perceber que estavam um tanto quanto confusos com base no conceito, mas a partir do momento em que utilizou-se o exemplo do Brasil na discussão, percebe-se um alívio em suas expressões. No final, verificaremos se realmente tais artifícios serão verificáveis ou não, com base na pesquisa realizada com eles.

No segundo momento, foi exibido o primeiro episódio do animê. Pedi para que os estudantes prestassem bem atenção no animê, sobretudo em seus discursos e na discussão política que ali se consagra. Um dos estudantes cantou junto a abertura de Code Geass. Durante a exibição, percebi os olhos atentos dos estudantes para a tela, buscando compreender os símbolos e significados da obra e dos conteúdos, conforme as discussões anteriores. Não verifiquei nenhuma anotação feita por parte dos estudantes. Optei por não realizar pausas durante o animê, para que os estudantes pudessem ter suas próprias percepções diante das discussões anteriores.

No terceiro momento da aula, iniciamos o debate. Pedi que os estudantes falassem sobre suas opiniões acerca do episódio, como forma de livrar-se da timidez e instigar que falassem abertamente sobre suas ideias. Infelizmente não consegui registrar as respostas dos estudantes, mas neste momento, os comentários se situam em demonstrar que gostaram do episódio. Ao provocar, sobre o que discutimos em sala de aula, alguns estudantes conseguiram identificar os elementos imperialistas dentro do animê, como a exploração de *Britannia* com os japoneses e a retirada do nome do país.

Antes da aula encerrar, peço que os estudantes preencham uma pesquisa de opinião da aula (apêndice 1), no qual seus resultados serão comentados a seguir. Assim a aula se encerra, restando apenas alguns minutos para socialização enquanto os estudantes guardam os materiais. A partir de conversas informais com os discentes, percebo algumas questões que estão sendo comentadas entre si. Dentre elas se situa o debate entre animê 'legendado vs dublado'. Alguns afirmam que o primeiro é o "verdadeiro animê" e é assim a forma como deve ser assistido, enquanto

outros afirmam que a segunda opção é melhor, uma vez que conseguem se concentrar mais.

Com isso, sobre o questionário, reiteramos que dos 30 alunos ingressantes na disciplina, no dia em questão, 26 estavam presentes, levando assim esses 26 alunos como 100% do nosso valor na pesquisa. Além disso, foram feitas 7 perguntas, conforme demonstrado no anexo 1. Cabe também destacar que os questionários foram anônimos. Portanto, seguem as respostas dos exercícios em forma de gráficos para uma melhor compreensão:

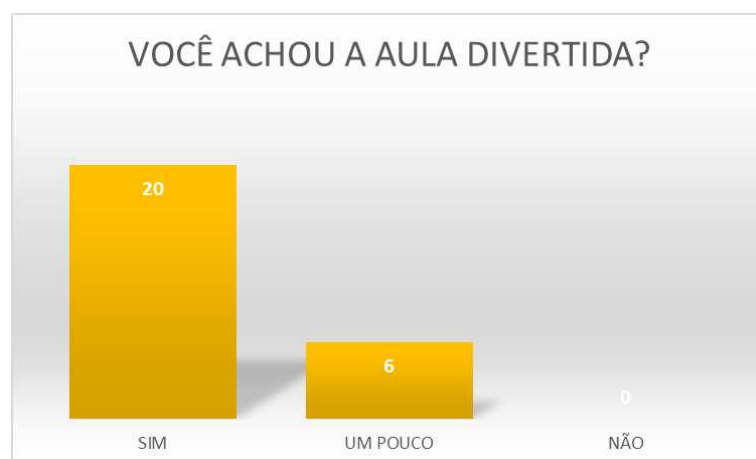


Gráfico 1: Pergunta 1: Você achou a aula divertida?

Com essa pergunta, objetivava-se compreender sobre a utilização do animê enquanto ferramenta metodológica ativa, trazendo um elemento não apenas 'diferente', mas que também fosse divertido, enfatizando na relação 'diversão-aprendizado'. Assim, dos vinte e seis estudantes, vinte afirmam que a aula foi divertida, enquanto outros seis não acham que foi tanto assim. Com isso, percebe-se que a maioria dos estudantes conseguiu se divertir em algum nível.



Gráfico 2: Pergunta 2: O conteúdo da aula foi compreendido?

Esta pergunta pretendia investigar se o conteúdo dialogado na aula foi compreendido. Neste momento, ainda não está em pauta o animê propriamente dito. Com isso, percebe-se que mais uma vez, vinte estudantes conseguiram compreender as discussões de forma clara, enquanto seis não acharam que chegaram a compreender completamente. O ponto positivo é que nenhum estudante marcou a opção negativa, demonstrando que o que foi dialogado foi compreendido em algum grau.



Gráfico 3: Pergunta 3: Você assistiu ou já ouviu falar de "CODE GEASS" anteriormente?

Com essa pergunta, pretendia-se verificar se os estudantes já conheciam a obra anteriormente. Essa questão foi necessária para que houvesse uma compreensão do grau de conhecimento da obra e das discussões nelas apresentadas, com o que foi dialogado na primeira parte da aula. Com a obra sendo conhecida e assistida por eles, a compreensão do conteúdo se tornaria mais fácil, graças a uma série de exemplos que acontecem no animê e que o discente poderia associar. Assim sendo, apenas seis estudantes já conheciam a obra, enquanto vinte não ouviram falar dela.

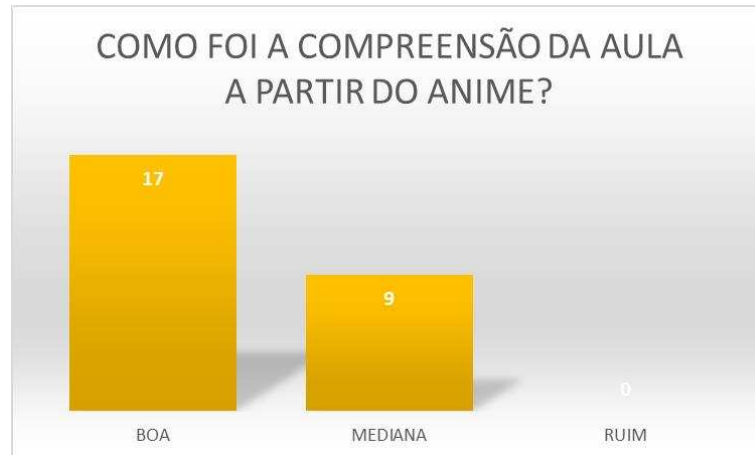


Gráfico 4: Pergunta 4: Como foi a compreensão da aula a partir do animê?

Com essa pergunta, objetivava compreender se os estudantes conseguiram relacionar o animê com as discussões anteriores. Como vimos na pergunta 2, vinte estudantes conseguiram compreender o conteúdo. No entanto, desses vinte, dezenove conseguiram relacionar bem as discussões com o primeiro episódio da trama. Para nove estudantes, talvez essas situações não tenham ficado claras o suficiente.



Gráfico 5: Pergunta 5: A linguagem utilizada na aula foi compreendida?

Essa foi uma pergunta interessante para compreender se os estudantes conseguiram assimilar a linguagem, uma vez que a aula trazia conceitos, que em um primeiro momento podem parecer abstratos. Dessa forma, mais uma vez, vinte estudantes conseguiram compreender a linguagem, enquanto seis não conseguiram.

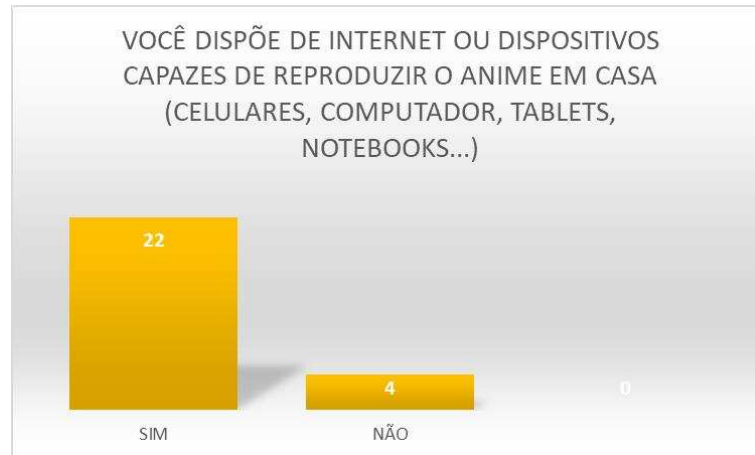


Gráfico 6: Pergunta 6: Você dispõe de internet ou dispositivos capazes de reproduzir o animê em casa (celulares, computador, tablets, notebooks...)

Essa foi uma pergunta fundamental para que houvesse até mesmo o planejamento de aulas futuras, bem como a compreensão da realidade material dos indivíduos. Percebe-se a partir dela que mesmo depois do período de aulas remotas que aconteceram devido a pandemia de COVID-19, ainda há estudantes que não possuem dispositivos ou internet capazes de reproduzir o animê dentro de casa, denotando, portanto, que ainda há uma impossibilidade desta ferramenta ser utilizada enquanto ‘atividade de casa’ ou enquanto forma de aprofundamento das temáticas abordadas, graças a falta de equipamentos na realidade dos discentes. Essa, inclusive, foi uma das preocupações em utilizar o *Google Forms* para realizar essa atividade. Apesar de ser muito mais prática e já contar com os próprios gráficos, alguns estudantes poderiam ficar de fora pela questão da falta de acesso a tais ferramentas.

Além disso, através de conversas e análises informais com a professora preceptora, Cristiane Raposo, verificou-se uma queda drástica de estudantes diante da realidade escolar na pandemia, não apenas de presença, mas até mesmo de matrículas, uma vez que nem todos possuíam os equipamentos ou até mesmo condições de se manterem fora do ambiente escolar, que oferecia para eles três refeições (lanche da manhã, almoço e lanche da tarde), fazendo com que muitos tivessem que trabalhar para complementar a renda dentro de casa.

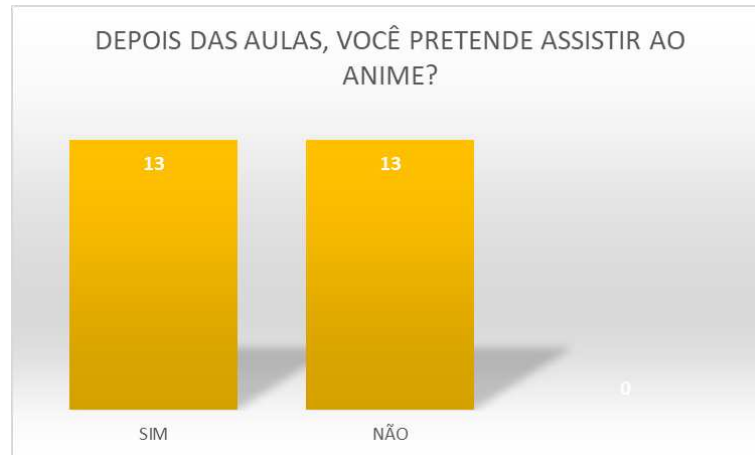


Gráfico 7: Pergunta 7: Depois das aulas, você pretende assistir ao animê?

Com esta última questão, pretendia verificar se os estudantes se sentiram motivados a assistir a obra após o término da aula/disciplina, compreendendo assim, se foi germinado a curiosidade dentre eles. Destes, a turma ficou dividida meio a meio. Metade afirmou que pretende assistir ao restante da obra, sentindo-se engajado graças ao conteúdo e/ou narrativa, e conseqüentemente, reparando em outros elementos que discutimos na primeira parte da aula.

Interessante destacar que nem sempre é possível abarcar todos os estudantes e fazer com que se animem com a atividade realizada, além de que através dessa aula, os discentes cheguem em casa e realizem as próprias pesquisas para aprofundarem no tema. Ainda assim, é importante ressaltar o impacto que aquela atividade trouxe na vida do sujeito e na sala como um todo, sendo assim, refletido na pergunta anterior.

O número de 13 indivíduos é, portanto, uma grande vitória na opinião do autor, pois, a partir dessa aula, cerca de vinte pessoas sequer haviam ouvido falar da obra e treze acharam a obra interessante em maior ou menor grau e tem interesse em assisti-la, o que servirá de estímulo e abrirá margem para a compreensão de determinadas temáticas que nesse trabalho foram explicitadas no capítulo anterior.

Dessa forma, podemos ver que a partir destes dados que a aula foi proveitosa. A maioria dos estudantes compreendeu bem o conteúdo e conseguiu relacionar algum aspecto da aula com o animê em questão, o que podemos perceber a partir do debate feito após a exibição do episódio dentro de sala de aula.

Além disso, apenas seis estudantes comentaram que conheciam a obra anteriormente, o que é importante quando vemos que metade da turma se sentiu curiosa com a obra e decidiu assistir para entender mais assim que as aulas acabassem. Dessa maneira, percebemos o animê como uma ferramenta educativa, como também capaz de germinar curiosidade nos estudantes. Essa é uma importante característica dentro da relação de aprendizado, uma vez que o indivíduo consegue se empenhar melhor com a motivação de buscar compreender o que está sendo dito a partir da sua própria pesquisa. Além disso, como vinte alunos dos vinte e seis conseguiram compreender bem o que estava sendo dito, há uma grande possibilidade de que a medida em que assistam ao animê consigam relacionar com o que foi debatido dentro da sala de aula.

Assim, percebemos que o animê se for utilizado enquanto ferramenta de aprendizado, precisa que seja utilizado dentro da sala de aula - o que se torna um empecilho, caso a estrutura escolar não apresente as devidas medidas para a reprodução de materiais audiovisuais - do contrário, os estudantes por seus mais diversos motivos podem não ser capazes de reproduzir a mídia.

De forma geral, percebemos o entusiasmo dos estudantes em ver o animê dentro da sala de aula, sendo esse um elemento que não só chama a atenção como instiga a curiosidade e faz com que o estudante consiga relacionar o conteúdo estudado com o episódio exibido e até mesmo relacionar esses conteúdos em outras obras que podemos desconhecer - fomentando assim na maturação do senso crítico dos estudantes.

Podemos também perceber que a realidade material ainda é um grande empecilho para essa prática, no qual muitas escolas não dispõem da estrutura necessária para a reprodução e os estudantes ainda apresentam essa dificuldade dentro da sua própria realidade.

Ainda assim, percebemos que essa é uma ferramenta que se bem utilizada, interfere e amplifica na relação professor-aluno–conteúdo-aprendizagem, interligando os três de forma mais ampla, onde o professor através dos animês que assistiu durante sua vida, consegue relacionar com o conteúdo; os alunos, por sua vez, conseguem compreender o conteúdo e relacionar com o animê é a realidade em que vivem, além de recomendar outras obras para que o professor assista, no qual essas

obras tanto podem falar do mesmo conteúdo quanto podem falar de outros conteúdos que por ele pode ser explorado e trazido dentro da sala de aula; efetivando assim uma troca de conhecimentos e aproximando o professor da realidade do aluno, seja material, seja de suas lutas, seja de seus interesses pessoais.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Érica Araújo de. **Bç como possibilidade de Ferramenta de apoio ao Ensino de Química**: Uma análise pautada na observação do anime Dr. Stone. Orientador: Salvador Rodrigues Taty. 2022. 50 f. Monografia (Licenciatura em Química) - Instituto Federal, Ciência e Tecnologia do Amapá, Macapá, 2022.

ALVES, Ingrid Caroline. Política Internacional e Naruto: Uma exploração do anime japonês como ferramenta de ensino do realismo político em relações internacionais. 2021. 26 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas**. São Paulo: Companhia das letras, 2008.

ARAÚJO, Anna Karollyna Lima; DE AGUIAR BARBOSA, Camila Rochana; RODRIGUES, Pedro Victor. O Ensino da Geometria Plana: Uma ação pedagógica por meio do lúdico (animes). **Paraíba, Brasil. Obtido de https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2017/TRABALHO_EV100_MD1_SA10_ID10_21112017200403.pdf**, 2017.

BAIRROS, Bárbara Gerkhe. **Uma proposta Lúdica para o ensino de Química**: O uso do animê Fullmetal Alchemist. Orientador: Rafael Roehrs. 2018. 22 f. Monografia (Licenciatura em Ciências da Natureza) - Universidade de Brasília, Uruguaiana, 2018.

Barbosa, Maquerle dos Santos. Os Cavaleiros do Zodíaco : o animê como material didático para o ensino de história. São Cristóvão, SE, 2018. Monografia (Graduação em História) – Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018

BARROS, Adriely de Santana Souza. **O discurso sobre o anime como gênero educativo**. Orientador: Erenildo João Carlos. 2021. 45 f. Monografia (Licenciatura em pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/21853>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Cerri, Luis Fernando. **Ensino de História e concepções historiográficas**. Espaço Plural, vol. X, núm. 20, enero-junio, 2009, pp. 149-154.

DE OLIVEIRA TORRES, Carina Ioná et al. Uso do anime hataraku saibou (cells at work!) numa proposta metodológica para o ensino de biologia. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 5, 2021.

DOS SANTOS LOPES, Arian Júnior; DE SOUZA OLIVEIRA, Carlos Allan. UTILIZAÇÃO DO ANIME POKÉMON PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NATURAIS.

FARIAS, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas**: Algumas Características dos Animês. 2020. DOI <https://doi.org/10.18682/add.vi5.3151>. Disponível em: <https://dSPACE.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/3151>. Acesso em: 19 abr. 2023.

FIORI, R.; GOI, M. E. J. Study of Chemistry through the digital culture of the anime Dr. Stone: a pedagogical proposal. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 11, n. 7, p. e33311730110, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i7.30110. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/30110>. Acesso em: 14 abr. 2023.

FOUCAULT, Michel. *Corpos Dóceis*. In: _____. **Vigiar e Punir**. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014. p. 133-166.

_____. *Soberania e disciplina*. In: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2017. p. 278-295.

FUNAKURA, MasaaKi Alvez; WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. O Mangá na disciplina de História. **Abatirá-Revista de Ciências Humanas e Linguagens**, v. 1, n. 1, p. 308-325, 2020.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KATO, Suichi. **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa**. 4. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2012. 288 p.

LUYTEN, Sônia Maria Bide. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012. 222 p.

PARAÍBA. Secretária de Estado de Educação. Eletivas *in*: _____. **Diretrizes Para o funcionamento das Escolas Cidadãs Integrais, Escolas Cidadãs Integrais Técnicas e Escolas Cidadãs Socioeducativas da Paraíba**.

SAID, Edward W. **Cultura e Imperialismo**. São Paulo: Companhia das letras, 2011.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: O Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das letras, 1990.

SANTONI, Pablo Rodrigo. **Animes e Mangás**: A identidade dos Adolescentes. Orientador: Belidison Dias Bezerra Junior. 2017. 167 f. Dissertação (Mestre em Artes visuais) - Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SANTOS, Bruna Navarone; SAWADA, Anunciata. Contextos históricos e sociopolíticos dos Mangás e Animês e sua potencialidade no ensino. *in*: BUENO,

Andre; CREMA, Everton; MARIA NETO, José (org.). Ensino de história e diálogos transversais. Rio de Janeiro: Sobre Ontens/UERJ, 2020. p. 39-47.

SHIBU, Nidhin. Contradictions in viewing Code Geass: Lelouch of the Rebellion as an Orientalist text. **Jetir**, [s. l.], p. 1-3, 2020

SILVA, Ivo Diego de Lima *et al.* CONTEXTUALIZANDO A ALQUIMIA ATRAVÉS DE ANIMES. **Jornada de Ensino, Pesquisa e Extensão - JEPEX**, Recife, p. 1-3, 9 dez. 2013.

Tendência progressista "crítico-social dos conteúdos". In: LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: A pedagogia crítico-social dos conteúdos**. [S. l.]: Loyola, 2003. p. 30-35.

THE UNITED States, Britain, and the Hidden Justification of Operation TPAJAX. **Studies in Intelligence Vol. 56, No. 2**, [S. l.], p. 15-26, 1 jun. 2012. Disponível em: <https://www.cia.gov/static/c6bd69c43561abee872aa0cc5335b320/The-Economics-of-Overthrow.pdf>. Acesso em: 2 jul. 2023.

UCHASKI, Débora Dorneles. HISTÓRIA E ANIMES: A UTILIZAÇÃO DE ANIMES PARA O ENSINO SOBRE HISTÓRIA DO JAPÃO. In: BUENO, André *et al.* **Vários Orientes**. Rio de Janeiro: Sobreontens, 2017. p. 87-96. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=klg6DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 14 abr. 2023.

VASCONCELOS, Raphaela dos Reis Maia; DOS SANTOS, Sandra Letícia Silva; DANTAS, Jedna Kato. Utilização do anime hataraku saibou "cells at work!" como ferramenta de análise no ensino sobre câncer. In: **Anais do VI Congresso Nacional de Educação, Campina Grande. Recuperado de <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/62958>**. 2019.

VIEIRA, Guilherme Lopes. O museu como lugar de memória: o conceito em uma perspectiva histórica. **Mosaico**, [S. l.], p. 139-162, 28 mar. 2017. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/mosaico/article/view/65900>. Acesso em: 16 out. 2023.

VISENTINI, Paulo G. Fagundes; PEREIRA, Analúcia Danilevicz; MELCHIONNA, Helena Hoppen. **A REVOLUÇÃO COREANA: O desconhecido socialismo Zuche**. São Paulo, Unesp, 2015.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

CODE GEASS. História de Taniguchi Goro. Direção de _____. Tóquio: Sunrise, 2006-2007.

HISTÓRIA CABELUDA. #04 vai pra Cuba: Che Guevara, herói da revolução. YouTube, 2023. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=0zKUoH4IXkk> >

