



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO  
DEPARTAMENTO DE LETRAS**

**JOSEANE DOMINGOS DE JESUS**

**A ESTÉTICA DA CRUELDADE E A VIOLÊNCIA:  
DESDOBRAMENTOS NO ANIMÊ *SHINGEKI NO KYOJIN* (2013)**

Itabaiana/ SE

2022

JOSEANE DOMINGOS DE JESUS

**A ESTÉTICA DA CRUELDADE E A VIOLÊNCIA:  
DESDOBRAMENTOS NO ANIMÊ *SHINGEKI NO KYOJIN* (2013)**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à  
Universidade Federal de Sergipe, como parte dos  
requisitos necessários para a obtenção do Grau de  
Licenciatura plena em Letras — Língua Portuguesa.

Orientação: Prof. Dr. Jean Paul D' Antony Costa  
Silva.

Itabaiana/ SE  
2022

JOSEANE DOMINGOS DE JESUS

**A ESTÉTICA DA CRUELDADE E A VIOLÊNCIA:  
DESDOBRAMENTOS NO ANIMÊ *SHINGEKI NO KYOJIN* (2013)**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à  
Universidade Federal de Sergipe, como parte dos  
requisitos necessários para a obtenção do Grau de  
Licenciatura plena em Letras — Língua Portuguesa.

Itabaiana/SE, 03 de junho de 2022

---

Prof. Dr. Jean Paul D' Antony Costa Silva  
Universidade Federal de Sergipe

---

Avaliadora: Prof. Dr. Adriana Sacramento de Oliveira  
Universidade Federal de Sergipe

## AGRADECIMENTOS

Meu coração está cheio de benquerença, chegar até aqui não foi fácil, mas uma pessoa fez com que um dos meus maiores sonhos se tornassem realidade. Meu companheiro, meu esposo, eu te agradeço tanto, mais tanto. Te dedico esse trabalho tão sonhado, Gilmar Marcel! Eu te admiro e acredito muito no seu potencial como artista, como professor de desenho, ou só sendo você, semeando sua graça e bondade. Infinitamente agradecida pelo seu apoio. Aos meus Pais e Irmãos, que também fazem parte desse sonho, agradeço por acreditarem em mim. E apesar de termos passado por tanto, continuamos na luta, na esperança de que um dia venceremos (e vamos vencer!). A minha amada e querida professora Adriana Sacramento (Adri), eu te agradeço por me marcar como aluna e como pessoa, você leciona com amor, assistir as suas aulas eram como tomar a dose correta de esperança. Você está sempre preparada para nos ajudar, nos escutar e nos entender, eu me sinto tão grata por ter lhe conhecido, eu já disse e repito “*quando crescer quero ser como você.*” Para minha fiel parceira de curso, Luciana Vitorino, eu sou imensamente grata por ter lhe conhecido e ter sua amizade. Você é disciplina, perspicaz, muito dedicada e capaz, você é a melhor. Estarei sempre torcendo por você! Para Maria Franciele, Grasielle, Camila, Júlia, Bruna, Raulina, Karine e Karina, minha gratidão eterna, vocês foram muito importantes nessa jornada. Cada uma soma na minha vida positivamente, nós compartilhamos conhecimentos, dúvidas, agonias e felicidades, momentos eternos que estarão para sempre na minha memória. Agradeço a Delma Barros por ser uma excelente professora, suas aulas eram tranquilas, escrevendo esse texto eu consigo lembrar da sensação de calma, doçura e aprendizado. Ela enxergou minha alma em um período que eu estava sofrendo tanto, eu chorava depois das apresentações, mas as suas palavras foram como remédios para minha mente cansada e triste. Eu te agradeço por tudo. Agradeço ao orientador Jean, por aceitar conduzir o meu trabalho de pesquisa, és alguém que tenho muito apreço. Obrigada meu Deus, por esse momento. Eu te agradeço, São José!

O homem é fruto de sua liberdade porque quotidianamente escolhe as ações que irá praticar. (SILVA, 2019, p. 154)

## RESUMO

O presente estudo objetivo investigar a violência e estética da crueldade presente no anime *Shingeki No Kyajin* (2013). O problema de pesquisa consiste em analisar como as temáticas citadas previamente se expressam com visibilidade nos personagens cinematográficos e nos conflitos políticos. Nesse sentido, o texto busca explorar o tecido da crueldade no cinema e na televisão através do animê. A metodologia da pesquisa é comparativa, utilizando dos conceitos do cinema e da estética da crueldade para difundir a análise desta pesquisa. Para a ocorrência eficaz de tal, foram reunidos estudiosos da área para fundamentar a pesquisa de melhor forma, sendo alguns deles: Antonin Artaud (2006), Clément Rosset (1989), Hannah Arendt (2004) e Maura Regina Modena (2016) para elucidar conceitos sobre estética da crueldade e violência. No segundo momento, visa-se com Edgar Morin (1970) e Fagner Torres de França (2012) a compreensão do tecido da crueldade no corpo do cinema. Desse modo, a pesquisa direcionou-se de forma linear, pois primeiro ressaltou os conceitos sobre os temas supracitados e manteve a análise no terceiro capítulo, mediando um estudo junto ao teórico Michel Foucault, através das obras *Vigiar e punir: nascimento da prisão* (1987).

**Palavras-chave:** cinema; estética da crueldade; animê; violência.

## **ABSTRACT**

The present study aims to investigate the violence and aesthetics of cruelty present in the anime *Shingeki No Kyajin* (2013). The research problem is to analyze how the previously mentioned themes are expressed with visibility in cinematographic characters and political conflicts. In this sense, the text seeks to explore the fabric of cruelty in cinema and television through anime. The research methodology is comparative, using the concepts of cinema and the aesthetics of cruelty to spread the analysis of this research. For the effective occurrence of this, scholars in the area were gathered to better support the research, some of them: Antonin Artaud (2006), Clément Rosset (1989), Hannah Arendt (2004) and Maura Regina Modena (2016) to elucidate concepts about the aesthetics of cruelty and violence. In the second moment, Edgar Morin (1970) and Fagner Torres de França (2012) aim to understand the fabric of cruelty in the body of cinema. In this way, the research was directed linearly, as it first highlighted the concepts on the aforementioned themes and maintained the analysis in the third chapter, mediating a study with the theorist Michel Foucault, through the works *Surveil and Punish: Birth of Prison* (1987).

Keywords: cinema; aesthetics of cruelty; animê; violence.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1: Gabi. ....	14
FIGURA 2: Grisha e seus pais. ....	18
FIGURA 3: Sasha salva Kaya. ....	20
Figura 4: 10 Fatos sobre os filmes. ....	22
FIGURA 5: Karla e Eren. ....	23
FIGURA 6: Chega da Tropa de Exploração. ....	24
FIGURA 7: Foto, Daniel Kaluuya interpreta Chris no filme Corra (2017). ....	25
FIGURA 8: Erwin fala sobre a morte do seu pai. ....	29
FIGURA 9: Homem prega sobre Deus e as muralhas em praça pública. ....	32
FIGURA 10: Eldianos assistem a chegada da Tropa de Exploração. ....	33
FIGURA 11: One Piece. ....	35
FIGURA 12: Pai de Grisha conta uma história. ....	37
FIGURA 13: Ofereçam seus corações! ....	39
FIGURA 14: O sonho de Erwin. ....	40
FIGURA 15: Gabi e Falco conversam. ....	42
FIGURA 16: Kaya e Gabi discutem. ....	43
Figura 17: Kaya questiona Gabi. ....	44
FIGURA 18: Reinar e seu desejo de se tornar um soldado/guerreiro. ....	45
FIGURA 19: Titã Encouraçado. ....	46

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>CAPITULO I</b>	<b>12</b>
<b>1.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A ESTÉTICA DA CRUELDADE E VIOLÊNCIA .....</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>27</b>
<b>1.1 O TECIDO DA CRUELDADE REPRESENTADO NO CORPO DO CINEMA E DO ANIMÊ.....</b>	<b>27</b>
<b>1.1.1 Cinema da crueldade .....</b>	<b>27</b>
<b>1.2 Animê e a potencialização da crueldade.....</b>	<b>31</b>
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>36</b>
<b>1.1 A ESTÉTICA DA CRUELDADE EM CARNE VIVA NO ANIMÊ <i>SHINGEKI NO KYOJIN</i> .....</b>	<b>36</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>47</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>49</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>49</b>
<b>REFERÊNCIAS FÍLMICAS .....</b>	<b>50</b>
<b>REFERÊNCIAS ILUSTRAÇÕES .....</b>	<b>50</b>

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetiva a investigação da estética da crueldade e a violência manifestada no animê *Shingeki No Kyojin*, produção japonesa que estreou em 2013 e foi baseada na série de mangá de mesmo nome, escrito pelo mangaká Hajime Isayama. Dessa forma, o intuito é tecer reflexões acerca da obra nipônica de grande alcance entre jovens, em justificativa a relevância histórica dessas produções no país e demonstrar o desenvolvimento de noções de crueldade e violências acentuadas no animê.

Historicamente, os animês foram um marco significativo na TV aberta brasileira, em contraponto, também, sua demonização — em termos próprios, a consideração destas obras como algo ruim —, por parte de suas narrativas, que trabalham com temas que abordam guerras, política, ética, moral, violência, crueldade, mesclando com a mitologia.

A existência nas animações de uma denúncia sobre determinado comportamento social, a busca por uma conquista, atrelada diretamente a este aspecto, determina a forma como o telespectador será crítico ao ambiente em que vive, assim como será demonstrado. Desse modo, a comunicação com a história do animê e o telespectador se aprofunda de maneira pessoal.

Em desenvolvimento, denota-se que é através dessa fidelidade entre o animê e o telespectador que ocorre a demonização dessas obras, em vértice que as interpretações distorcidas fazem a sociedade e a mídia conservadora disporem destes como programações que incitam a violência, rebeldia e estão diretamente ligadas, por exemplo, ao demônio. Esse fenômeno estereotipado acontece porque parte dessas obras dialogam com as mazelas da sociedade, ensinando questões que perpetuam na vida da criança ou adolescente.

Em destaque, para exemplificação sobre a questão da demonização dos animês, um dos casos mais lembrados pela comunidade *nerd* é do início dos anos 2000. O apresentador Gilberto Barros dedica parte do seu programa para informar que *Yu-Gi-Oh* (2000) e suas cartas eram satanistas, batizando-as de “baralho do diabo”. O programa obteve grande audiência, e a interpretação do comunicador ganhou notoriedade. Mas, são esses tipos de perspectivas que deixam as principais questões apontadas nos animês, fora do seu protagonismo.

Apesar de o presente trabalho não ter a intenção de explicar os embates entre os animês versus a TV aberta brasileira e porquê eles ocorrem, o esclarecimento se faz necessário para que o leitor continue a leitura de forma sem pré-julgamentos pessoais.

Metodologicamente, a pesquisa será comparativa, pois, se utilizará dos conceitos do cinema e da estética da crueldade para explorar a problemática em torno da violência e da crueldade presente em *Shingeki No Kyojin* (2013), como essas metaforizadas na construção dos

personagens e dos conflitos políticos, apresentados tanto na tropa de exploração e logo depois nos guerreiros marleyanos de sangue eldiano, a ser explicado no desenvolvimento.

A perscrutação se dá na medida que o objetivo geral da pesquisa é investigar as temáticas citadas, com a finalidade de compreender o animê e esclarecer os conceitos sobre violência e crueldade, tratados no cinema. Os objetivos específicos do presente trabalho consistem em: explorar os conceitos sobre violência e estética da crueldade, trabalhar com as concepções sobre animê e cinema, do porque os dois são limítrofes e analisar o animê, a partir da dimensão das relações sociais e as nuances de violência, poder e a crueldade em carne viva — destaque — presente na obra.

Por consequência, ajudará na desmistificação do conceito de que animês são expressões artísticas demoníacas e incitam a violência, pois, posteriormente explicitado, o texto mostrará que esta não se trata apenas de uma cena composta por uma arma de fogo, sangue e mortes, assim como a crueldade não está apenas atrelada a efetivação de atos sanguinários, bem como não faz de um animê uma ameaça psicológica para crianças e adolescentes.

Destarte, a pesquisa terá três capítulos, organizados para conter uma boa explanação tanto dos conceitos, como da análise. Embora os conceitos sejam trabalhados nos dois primeiros capítulos, elabora-se um parecer em constante movimento, que se correlaciona com essas definições postas nos tópicos supracitados.

Nesse sentido, no primeiro capítulo opta-se por um estudo de conceitos sobre crueldade e violência, explorando as ideias de Clément Rosset (1989), Hannah Arendt (2004), Maura Regina Modena (2016) e Antonin Artaud (1985). Cada abordagem explora uma diversidade de elucubrações, e são a partir delas que ressalta-se o apogeu da estética da crueldade e violência em *Shingeki no Kyojin* (2013).

Para compreensão sobre o objeto de análise, que é uma animação, é importante esclarecer questões sobre animês e cinema. Nesse sentido, no segundo capítulo referencia-se a obra *O cinema ou o homem imaginário* (1970) de Edgar Morin, o artigo *Ética, estética e o Cinema da Crueldade* (2012) do jornalista Fagner Torres de França e a monografia de Thiago Lopes de Alencar, intitulada: *O animê: Públicos, consumos e modos de apropriações culturais* (2010).

A análise da estética da crueldade em carne viva, que nomeia o presente trabalho, estará no terceiro capítulo, vislumbrando junto ao teórico Michel Foucault, através da obra *Vigiar e punir: nascimento da prisão* (1987) a fundamentação teórica acerca da concepção sobre os eldianos, marleyanos e paradianos, presentes no animê.

É relevante ressaltar que todas essas questões corroboram com a crueldade presente no animê, pois apesar de *Shingeki no Kyojin* (2013) ser um *shonen*<sup>1</sup>, a obra consegue demonstrar toda singularidade dos aspectos citados acima, destrinchado nas próximas linhas dessa pesquisa.

---

<sup>1</sup> Shonen é um estilo de animê voltado para o público masculino.

## CAPITULO I

### 1.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A ESTÉTICA DA CRUELDADE E VIOLÊNCIA

Primeiramente, é importante destacar um pouco do enredo do animê, que começa sutilmente, com riqueza de detalhes visuais para o telespectador notar tanto a posição social dos personagens e o modo com que o governo lida com as ameaças à população.

Assim, a animação começa sua jornada contando a história de Eren Yeager, Mikasa Ackerman e Armin Arlert. Os três são amigos que vivem na ilha de Paradis, cercada por três muralhas: Maria, Rose e Sina. As muralhas, segundo a família governante monárquica da série, os Reiss, têm a função de proteger a população Eldiana dos Titãs, que dizimaram toda humanidade, fora das muralhas. É tido que a muralha Maria é a mais fácil de ser atingida pelos Titãs, por esse motivo a família real e seus principais líderes vivem na muralha Sina. As únicas pessoas autorizadas pelo governo para sair dos muros é a tropa de exploração, esses soldados tem o objetivo de estudar os titãs e explorar os territórios fora das muralhas, mas até a turma 104° de cadetes não foram longe.

Ainda contextualizando o animê, é nessa tropa que Eren Yeager quer alistar, pois ele sonha em ajudar as pessoas que vivem nas muralhas e conhecer o mundo afora. O pai de Eren o entende e antes de sair para uma viagem o presenteia com um colar, e neste tinha a chave do porão da casa da família, que mais tarde revelaria toda verdade sobre os titãs e o governo. Momentos após a despedida com seu pai acontece uma tragédia, a queda de *Shinganshina*, cidade onde moram, um titã colossal rompe parte do muro e os titãs a invadem. Assim, a população migra para mais fundo da muralha Maria, sendo surpreendidos com um titã encouraçado, que também ataca, obrigando os habitantes a migrarem para a muralha Rose.

No decorrer da série, ainda, Eren, Mikasa e Armin conseguem se refugiar na muralha Rose, com um cenário de fome e superpopulação processam a perda de Karla (Mãe de Eren e cuidadora de Mikasa) e o racionamento de comida, que fora amenizado em alguns momentos graças ao avô de Armin, que convenceu os soldados por diversas vezes a dar mais alimento para o trio de protagonistas, sendo responsável por um dos livros lidos por Armin, que dividiu a experiência com Mikasa e Eren.

Diante do contexto, o livro era estritamente proibido, pelo motivo de que continha informações sobre o mundo fora das muralhas, como, por exemplo: o mar de água salgada. Um tempo depois, com problemas de superpopulação e falta de comida, o governo real decide

sancionar uma missão de recuperação da muralha Maria e o avô de Armin é recrutado para a deputação, e acabou morrendo.

No ano seguinte Armin, Mikasa e Eren entram como cadetes voluntários e passam por um treinamento. A série demonstra clareza de que têm três opções para o grupo: fazerem parte das tropas estacionárias, que vigiam e reforçam as muralhas, a tropa de exploração e a polícia militar, que protege a paz e a população na terra do rei. Dessa forma, com o destaque que tiveram, podem escolher seus destinos, se irão integrar a polícia militar. Entretanto, o ímpeto de estar preso a um sistema de opressão e medo faz com que o protagonista não deseje seguir por esse caminho, vez que a população de Paradis viviam em gaiolas, e é com esse discurso que convence não só Armin e Mikasa, mas também outros colegas, de que matar e vencer os titãs era possível.

A descoberta de que o protagonista é portador de um titã ocorre durante sua formação como soldado, causando alvoroço entre a população e os líderes políticos eldianos. Com Eren sob custódia do governo, o líder da tropa de exploração entra em cena, Erwin Smith está com a chave do portão da família Yeager. Ele aproveita e pergunta para o Eren se essa era a chave para a verdade, e o prisioneiro responde que sim.

Eren acaba indo a julgamento e fica visível que as pessoas não sabem mais em quem confiar, em quem pode ser titã ou não. Diante dos julgamentos Erwin recebe a palavra e fala que o objetivo de Eren na tropa de exploração é a retomada de toda muralha Maria, selando o portão de *Shinganshina*. O tribunal é convencido pelo líder e entende que o rapaz não é um perigo, o deixando sob responsabilidade da tropa de exploração.

Em fito final da contextualização da série, tanto a tropa de exploração, como a geração de Eren buscam pela liberdade da Ilha de Paradis. Juntos aprendem muitas lições que não estão relacionadas apenas com força física e o combate corpo a corpo, mas também sobre trabalho em grupo e os sacrifícios da guerra. Inclusive, as três primeiras temporadas do animê se trata da busca por respostas, que ao longo da história vão sendo sanadas e o verdadeiro inimigo revelado.

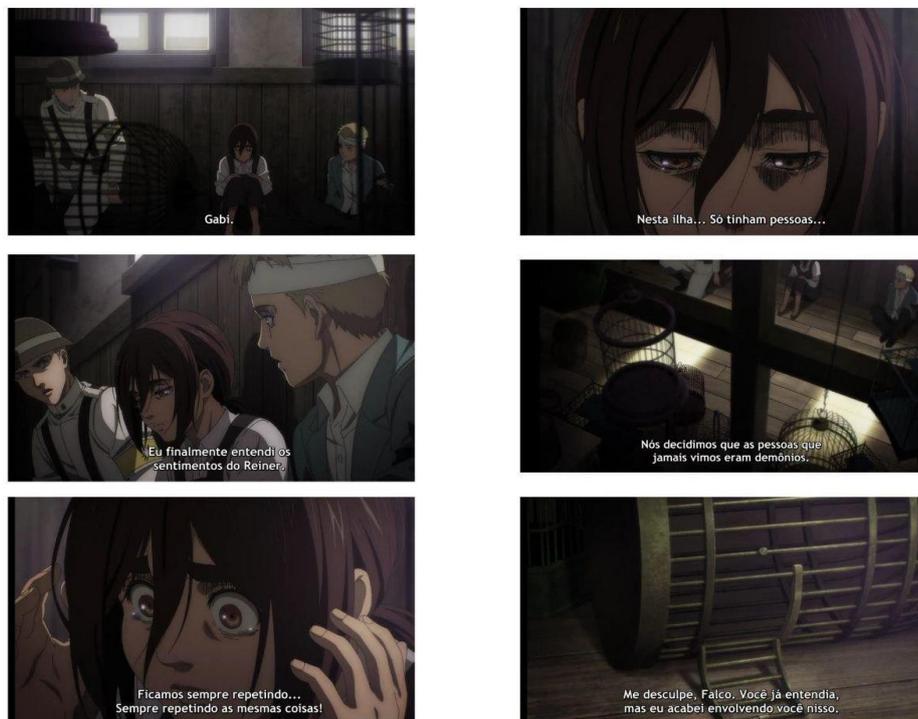
Dessa forma, é de suma importância explorar as camadas que o animê apresentado no texto pode possibilitar, recortando imagens que refletem momentos do clímax na história, onde a crueldade pode se manifestar em diversos personagens. O protagonismo da guerra em *Singeki no Kyojin* é demonstrado através de duas perspectivas, questionando quem está com a razão e se essa razão de fato existe; vincula-se, este ponto, ao tido por Leite (2016, p. 53), de que a violência “é uma das infinitas maneiras com as quais o modo finito humano se expressa existindo em ato.”

Logo, a finitude dos pensamentos é a racionalidade do ser. No momento em que pensamos, somos agentes dos nossos pensamentos e quando se coloca em prática podem ser cruéis e violentos, intervindo na família ou de forma mais ampla, na sociedade. Ao elencar a ideia de crueldade e violência, as obras cinematográficas buscam demonstrar a magnitude das ações humanas — conceitualmente conhecidos como baseados em fatos, ou seja, naquilo considerado como real—, a exemplo da segunda guerra mundial, dos experimentos químicos, chacinas e a dolorida jornada que o protagonista deve seguir para alcançar a vida dos sonhos, são características dos shows mais assistidos.

Em *Shingeki no Kyojin* (2013), a surpresa sobre o verdadeiro vilão da história é um êxtase e verdadeiro *plot twist* — *palavra em inglês designada para demonstrar um evento surpresa na história* —, pois quando o verdadeiro vilão aparece, não é uma ameaça de fonte natural. É um semelhante, e assim, a crueldade e violência é vista com mais clareza e demonstra que marleyanos (de sangue eldiano) e paradianos sobrevivem em falsas versões de suas vidas.

Observado na cena entre Gabi, Falco e Colt (FIGURA 1) pode ser notado um interessante exemplo acerca das falsas versões.

FIGURA 1: Gabi.



Fonte: Compilação do autor.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Montagem feita a partir de imagens coletadas no site Crunchyroll, rede de streaming. Via: <https://www.crunchyroll.com/pt-br>. Acesso em: 25 mar. 2022. Às 00:50h.

Em descrição da imagem, a personagem Gabi é treinada para herdar um título, sob posse do governo marleyano, quando ela entra no combate e se infiltra na Ilha de Paradis, percebe que o comportamento dos cidadãos da ilha não é de acordo com as informações que ela recebia no campo de concentração. Tratavam-se de pessoas comuns, que viviam suas vidas sem ao menos ter conhecimento sobre sua própria história. No momento em que há a fala dela de que “ficamos sempre repetindo... Sempre repetindo as mesmas coisas!”, a personagem cai em estado de choque, vez que as informações que lhes foram dadas são repetidas por tantas vezes pelo governo, que se tornaram verdades absolutas.

O ambiente que acontece a cena demonstra sobre a virada de chave de Gabi, sendo possível observar várias gaiolas fechadas, e, quando a personagem se desculpa com Falco, a imagem volta para uma gaiola aberta. Ela percebe que viveu sob um show de horrores, com uma versão falsa de si mesma em prol dos benefícios cruéis, vazios e capitalista de uma sociedade fadada a cometer os mesmos erros.

Além disso, a personagem tinha através de suas escolhas uma ideia de liberdade. Quando estava sob domínio total do governo de Marley, foi escolhido pela personagem acreditar apenas nas versões ditatoriais deles, mesmo vivendo em uma ala da sociedade separada dos marleyanos.

O estudo sobre a estética da crueldade em *Shingeki no Kyojin* não demonstra vínculos com personagens específicos, sendo o contexto do desenho apresentado tanto de eldianos marleyanos, como paradianos para versar de uma percepção sobre a desolação da guerra, ideias sobre liberdade e política que incorporam toda violência e crueldade presente no animê.

Nesse ditame, apresenta-se o conceito de crueldade, que vem do termo latim *crucior* e caracteriza, efetivamente, derramamento de sangue. Cristiane Lima (2010, p.614) destaca “que não se confunde com sangue, o sangue que anima os corpos de vida.”, pois o cruel tem a vontade de ver a cor do sangue, a pujança do seu fluxo e a dor intolerável. A partir dessa referência, a concepção de crueldade pode ser definida como a dor que todos veem, que todos sentem. Não alimenta a longevidade, mas permite que se sintam os sentimentos e escolhas que a vida pode oferecer.

A explanação de Lima (2010, p.614) se estende ao ponto de que explica que “no domínio do sacrifício, o sangue derramado é o que abre caminho para a superação da morte, ao passo que, na crueldade a violência se fecha sobre si própria (produzindo a morte), sem deixar espaço algum para algo além dela”. A citação, em outras palavras, versa que, ao passo que a crueldade se torna palpável, mais difícil é viver. Desse modo, percebe-se que a crueldade está nas relações,

em cada escolha que o ser humano pode tomar, visto que essas escolhas nunca afetam um indivíduo, mas vários.

O princípio de crueldade (1989), de Clément Rosset trata da temática crueldade, em que a “ética da crueldade” é debatida através de dois princípios: sendo o primeiro, o princípio da realidade suficiente e o segundo, o princípio da incerteza. No primeiro princípio, temos o real, nada consegue fugir ou se afastar, pois, é real. Já no segundo, o princípio da incerteza, nenhuma verdade é absoluta e na própria incerteza existe a crueldade. Essa crueldade advém da própria filosofia, visto que ela se quer existir sob verdades absolutas.

Nesse sentido, o autor salienta que a filosofia apesar de estar inteiramente ligada a realidade, não está associada a uma angústia interna, tão pessoal e imensa que a distancie do objetivo final, que é de difícil compreensão, então Rosset aponta que:

[...] a realidade, mesmo supondo está inteiramente conhecida e explorada, não entregará jamais as chaves de sua própria compreensão por não conter em si mesma as regras de decodificação que permitiriam decifrar sua natureza e o seu sentido. (ROSSET, 1989, p. 07)

Completa o autor que o real é uma fonte muitas das vezes questionável, pois, enquanto ele tem toda magnitude, é “demasiado ampla para ser percorrida, demasiado escassa para ser compreendida” (ROSSET, 1989, p. 07), colocando em pauta sua insuficiência, já que esse real precisaria de algo exterior para ser explicado e fazer sentido.

Embora esses questionamentos sejam levantados, o princípio de realidade suficiente é um fato, dele nada consegue escapar. E o filosofar “sobre o real e a partir do real” (ROSSET, 1989, p. 08) causa uma estranheza vindo de um elemento presente nessa forma, sendo ele, a zombaria. O autor destaca que existem fracos argumentos filosóficos que fazem surgir dúvidas sobre o real, ocultando a verídica complexidade sobre acreditar no real. Nesse sentido, essas questões se manifestaram pelo fato do real ser cruel. Ou seja, a partir do momento que a realidade existir, o ser humano tentará se afastar dela, já que ao se aproximar da realidade, ele sentirá dor.

De mesma forma, o filósofo francês ressalta que:

por “crueldade” entendo em primeiro lugar, é claro, a natureza intrinsecamente dolorosa e trágica da realidade [...] Assim, a realidade é cruel – e indigesta – a partir do momento em que a despojamos de tudo o que não é ela para considerá-la apenas em si mesma. (ROSSET, 1989, p. 10)

Então, o real é cruel do modo mais puro, é a verdade que transparece todos os sentimentos e obriga o ser humano a se aproximar da dor e da angústia. Desse modo, a crueldade

está inteiramente ligada a realidade, ela é irrefutável, muitas vezes está tão presente na ação, que acaba se tornando palpável.

Destarte, existe outro princípio que ainda não foi explicitado, sendo, o princípio de incerteza em que Rosset reforça que “se a incerteza é cruel, é que a necessidade de certeza é premente e aparentemente inextirpável na maioria dos homens” (ROSSET, 1989, p. 26), pois o ser humano busca incansavelmente por uma certeza, seja no amor, no trabalho, na ciência ou nos estudos e mesmo assim esse gosto pela certeza é vazio, não importa se ela irá agregar a realidade.

Por exemplo, um bolsonarista certo de seu posicionamento dificilmente abrirá um espaço delicado que lhe gere incertezas sobre o mandato de Jair Bolsonaro como presidente do Brasil, então Rosset explica que “a adoração de uma verdade é, assim, sempre acompanhada de uma indiferença com relação ao conteúdo dessa verdade mesma” (ROSSET, 1989, p. 28). Por isso é de suma importância gerar incertezas, mesmo que isso seja cruel, acompanhar a realidade e questioná-la faz parte da evolução, quando isso não acontece o que existirá é servidão disfarçada de liberdade.

Em *Shingeki no Kyojin* (2013), a maioria dos eldianos no campo de concentração eram a favor das guerras travadas contra seu próprio povo, mesmo que o real motivo pelo qual ela se mantinha. Era uma guerra causada e vivida pelos seus ancestrais. Servir Marley era o jeito mais fácil de se tornar livre, mas qual liberdade era acometida para esse povo?

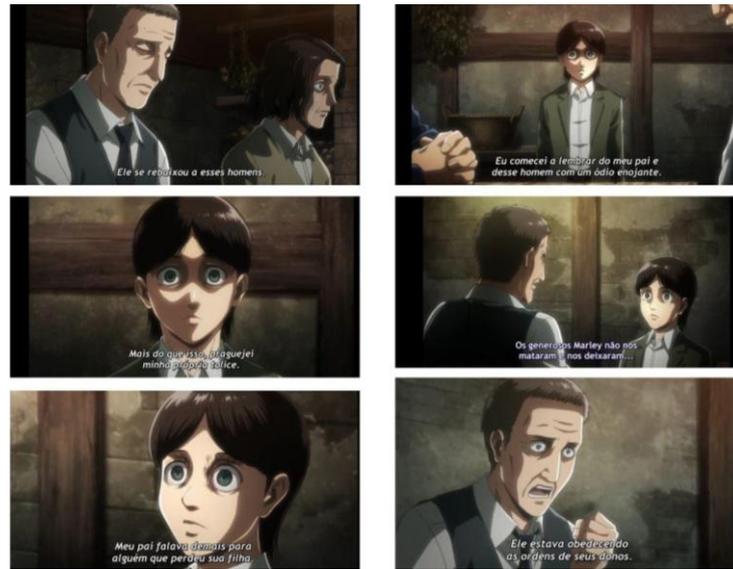
A história de Grisha responde em partes esse questionamento: Quando criança, o personagem sai do campo de concentração com sua irmã (Faye) mais nova, ambos gostariam de observar o dirigível<sup>3</sup>. Ao sair do campo, as crianças sofrem preconceito, pois uso de faixas pela população marleyana e eldiana, os permitem diferenciar quem é quem nas ruas. Ao chegar no local, os dois são abordados por soldados marleyanos, questionados se tinham permissão para estar ali, Grisha protege sua irmã informando que a obrigou a sair de casa. Quando os homens decidem puni-los, é dado ao irmão mais velho duas escolhas: trabalho ou punição? Grisha escolhe por punição.

É a partir desse momento que o personagem enxerga a sua tolice, a crueldade do governo marleyano e a servidão disfarçada de liberdade de sua família. Ficar preso a um governo que não o beneficia, força seu povo a ser uma arma de guerra não é liberdade, mas infelizmente nem a morte de Faye fez o pai de Grisha entender a situação, ele estava obcecado (FIGURA 2).

---

<sup>3</sup> Transporte aéreo de cargas e passageiros. A aeronave possui uma flutuação passiva.

FIGURA 2: Grisha e seus pais.



Fonte: Compilação do autor.

A devoção de seu pai o assusta, servir o governo de Marley o mantém “vivo”, mas ainda assim ele permanece morto, já que a obediência e devoção o impedem de tecer escolhas que realmente lhe garantiriam a liberdade. Ter o direito de participar da construção da sociedade faz do cidadão um homem livre. Segundo Silva (2019, p. 146), com base no pensamento aristotélico, “[...] o homem só encontra a liberdade na *polis*, na cidade-Estado [...]”. Um ser vivo deve participar ativamente da política, aquele que não questiona as escolhas dos seus líderes para o futuro de sua nação permanece sob o domínio do outro.

Por isso é possível afirmar que “[...] tudo o que age é uma crueldade [...]” (ARTAUD, 1999, p. 71), visto que para alguns são os sentidos em primeiro lugar que chamam a atenção das pessoas. Na verdade, é a grande população e seus efeitos que devem ser considerados, todas as expressões e ações sociais, culturais, o amor, o prazer, a loucura e as batalhas armadas fazem parte de um chamado que incita no próximo a afeição sobre sua realidade, moral e violência, compreendida a partir de representações do real e quando estamos fora desse real. Quando Artaud (1999) fala sobre um teatro da crueldade inovador, por exemplo, ele ressalta que:

queremos fazer do teatro uma realidade que se possa acreditar, e que contenha para o coração e os sentidos esta espécie de picada concreta que comporta toda sensação verdadeira. Assim como nossos sonhos agem sobre nós e a realidade age sobre nossos sonhos, pensamos que podemos identificar as imagens da poesia com um sonho que será eficaz na medida em que será lançado com a violência necessária. E o público acreditará nos sonhos do teatro sob a condição de que ele os considere de fato como sonhos e não como um decalque da realidade; sob a condição de que eles lhe permita liberar a

liberdade mágica do sonho, que ele só pode reconhecer enquanto marcada pelo terror e pela crueldade. (ARTAUD, 1999, p. 73)

Nesse sentido, percebe-se que a crueldade pode assim, como a violência, está em um campo vasto dos sonhos possíveis e as artes visuais como teatro, cinema e televisão devem estar ligados a ela, não necessitando de nenhuma cena sanguinária, para se manifestar com veemência. O autor conceitua crueldade como rigidez e persistência plena, também frisa que se sentir livre é uma ilusão abstrata, tornando a existência umas das coisas mais cruéis.

Desse modo, Artaud (1999) completa que:

atribuiu-se erroneamente à palavra crueldade um sentido de rigor sangrento, de busca gratuita e desinteressada do mal físico. O Rás etíope que arrasta os príncipes vencidos e lhes impõe a escravidão não o faz por um amor desesperado ao sangue. De fato, crueldade não é sinônimo de sangue derramado, de carne martirizada, de inimigo crucificado. Essa identificação da crueldade com os suplícios é um aspecto muito pequeno da questão. Na crueldade que se exerce há uma espécie de determinismo superior ao qual está submetido o próprio carrasco supliciator, e o qual, se for o caso, deve estar *determinado* a suportar. A crueldade é antes de mais nada lúcida, é uma espécie de direção rígida, submissão à necessidade. Não há crueldade sem consciência, sem uma espécie de consciência aplicada. É a consciência que dá ao exercício de todo ato da vida sua cor de sangue, sua nuance cruel, pois está claro que vida é sempre a morte de alguém. (ARTAUD, 1999, p.88)

Assim, observa-se que a crueldade está mais próxima da mente humana e que não se refere a uma dor física, mas sim da crueldade pertencente ao ser, ao fato de que a existência é um sofrimento, além da miséria do corpo humano. Vale frisar que embora a crueldade seja interpretada dessa forma, as ações sanguinárias não deixam de ser cruéis, mas a crueldade não depende dessas ações para existir.

Portanto, a crueldade está presente no ser, em sua mente, pois, o homem com animal racional consegue interpretar suas ações e discuti-las. Dessa forma, se a crueldade está no seu cotidiano, ele pode escolher usa-la ou não. Isso demonstra a sede por vida, já que são nas necessidades terríveis, que a existência apresenta o destino, que na maioria das vezes é arrebatador.

Todavia como é possível relacionar esse estudo da crueldade associando-a a violência? Para associar tão feito, devemos buscar as respostas nas ações humanas, nas motivações que fazem surgir uma atitude de crueldade e violência.

Neste caso, traz-se um exemplo vinculado a proteção, do animê *Shingeki no Kyojin* (2013), em que o indivíduo deve escolher entre um ou outro.

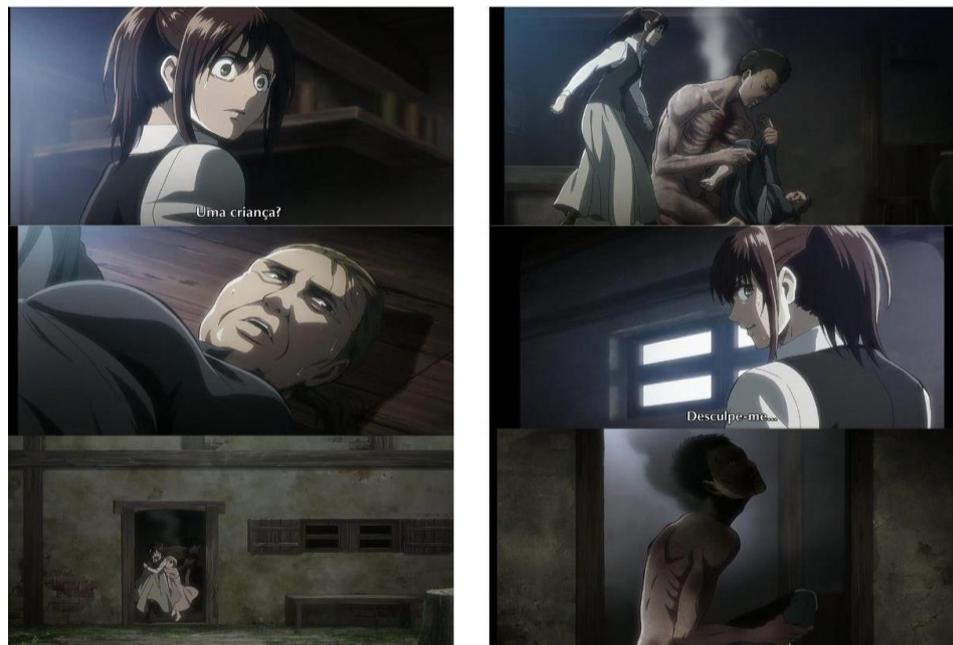
A personagem Sasha Braus está a caminho da cidade quando passa por uma vila “abandonada”. Ao adentrar a comunidade, ela presencia um titã se alimentando de uma mulher, que ainda está viva. No instante em que está a correr para salvá-la, a personagem percebe a presença de outro personagem, feminina, que está sendo devorado na presença de uma criança (sabível, posteriormente, ser a filha desta).

Nada poderia garantir a Sasha que ao tentar salvar as duas personagens, mais titãs apareceriam, e, em uma tentativa de proteção à criança, a personagem a toma pelo braço e sai correndo até seu cavalo. O único barulho predominante no início da cena, é o som da mãe sobre o chão tendo suas pernas comidas enquanto a criança está em estado de choque. Não existem vizinhos, parentes ou amigos, apenas as duas.

A crueldade da realidade das duas não permite que a criança se mexa, acometendo uma violência física e psicológica, por se tratar de uma situação extremamente perversa e, sendo uma pessoa de menos idade, é sentida com ainda mais força; sentindo que seu único alicerce não pode a proteger. No momento que Sasha entra em cena, é desconfortável acompanhar a morte dolorosa da mulher. Mesmo sem que ela diga algo, Sasha pede desculpa por ir embora. Afinal, para o ser humano é difícil lidar com o fim, mesmo que ele já tenha iniciado, pois a crueldade na consciência humana, associada a violência está diretamente ligada as escolhas.

Para ser determinante, o momento em que Sasha se desculpa pela partida (FIGURA 3).

FIGURA 3: Sasha salva Kaya.



Fonte: Compilação do autor.

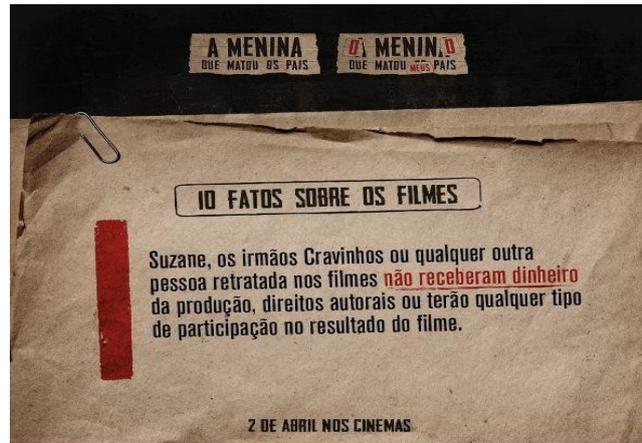
A personagem se assusta ao encontrar a criança e rapidamente decide tirar daquele lugar. Não é uma violência premeditada, mas a personagem reconhece que o abandono da mãe da criança é um ato cruel e violento, por isso é importante ressaltar que a violência detém duas posições e Sasha demonstra as duas, pois ao deixar a mulher sozinha ela comete a violência natural, mas a ocasião é a força de uns sobre ela, sendo essas a violência artificial.

Logo, a violência pode ser interpretada com diferentes visões e formas, ela causa danos e surge sem ser percebida, é sutil até ao se demonstrar, mas com certeza inevitável e segundo Paviani (2016, p. 08) se divide em duas, podendo “[...] ser natural ou artificial. No primeiro caso, ninguém está livre da violência, ela é própria de todos os seres humanos. No segundo caso, a violência é geralmente um excesso de força de uns sobre os outros. ”. Nesse sentido, o conceito de violência está relacionado ao fato de causar dor a si mesmo e ao próximo, por meio tanto de ações físicas como mentais, contrariando a ideia de liberdade e o desejo do outro, entrando assim no espaço da ética e moral.

Os conceitos são variantes, consoantes ao lugar, tempo e a cultura de determinada região. Utiliza-se como exemplificação, os filmes *slasher*, nos Estados Unidos, em quais é muito comum a produção dessa categoria de filme, que normalmente envolvem assassinos psicopatas e os casos reais com requintes de violência e crueldade. Mas, no Brasil quando a produção é associada a um caso de muita repercussão nacional o acolhimento não é o mesmo, pelo menos não a curto prazo, visto que os filmes: *A menina que matou os pais* e *O menino que matou meus pais*, ambos lançados em 2021, não obtiveram a aprovação imediata do público.

Os filmes foram baseados em um crime que chocou o Brasil em 2002. Suzana Richthofen junto aos irmãos Cravinhos matou seus pais a pauladas enquanto dormiam, a empresa responsável pela produção do filme negou em um post no Instagram que os envolvidos nos crimes receberiam dinheiro pelo filme (FIGURA 4).

FIGURA 4: 10 Fatos sobre os filmes.



Fonte: Página da produtora do filme no Instagram.<sup>4</sup>

Existem vários outros exemplos que poderiam demonstrar essa relação de violência com a cultura, o social e a moral.

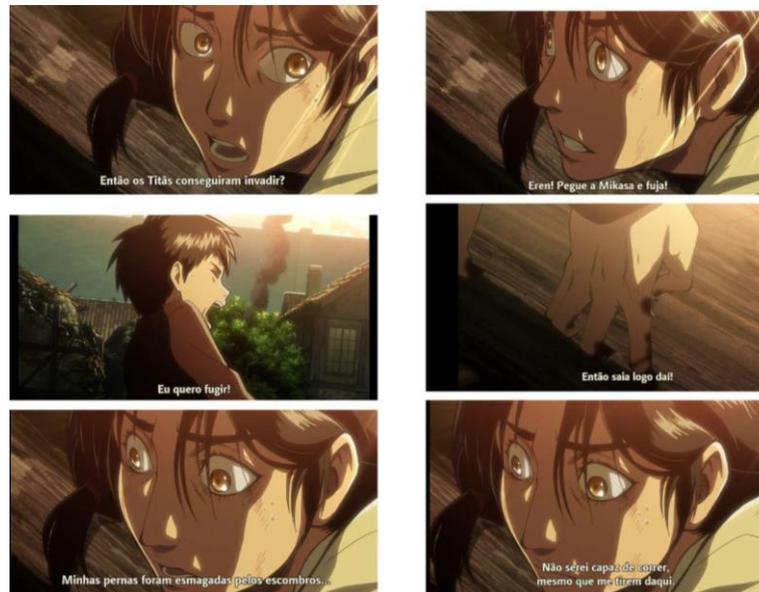
Desse modo, a filosofia garante seu espaço no estudo sobre a violência obtendo a tarefa de “problematizar o conceito, reformular as perguntas sobre a violência, a partir de uma visão ampla que envolve aspectos metafísicos, etimológicos e éticos.” (PAVIANI, 2016, p. 09). Esse estudo nos leva a diagnosticar o sentido da violência em cada ser humano e nas suas relações, ela surge sensivelmente, mas não aleatoriamente, visto que é:

possível indagar sobre as condições que levam alguém reagir de modo violento, saber o quanto isso depende ou não de aspectos biológicos ou do grau de civilização dos indivíduos envolvidos e especialmente da vontade e da liberdade das pessoas. (PAVANI, 2016, p. 10)

Nesse sentido, a liberdade é um fator importante na realização das ações dos seres humanos, estar livre para decidir como irá suceder o seu próprio tempo de vida, faz as pessoas cometerem crueldades. Em análise, no episódio piloto de *Shingeki no Kyojin* (2013) os personagens são colocados em uma situação difícil, a miséria do corpo humano e a sensação de inutilidade sem perspectivas para a mudança, fazem com que os personagens germinem sua violência para que através dela possam obter sucesso (FIGURA 5).

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://instagram.com/galeriadistribuidora?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>. Acesso em: 24 mar. 2022.

FIGURA 5: Karla e Eren.



Fonte: Compilação do autor.

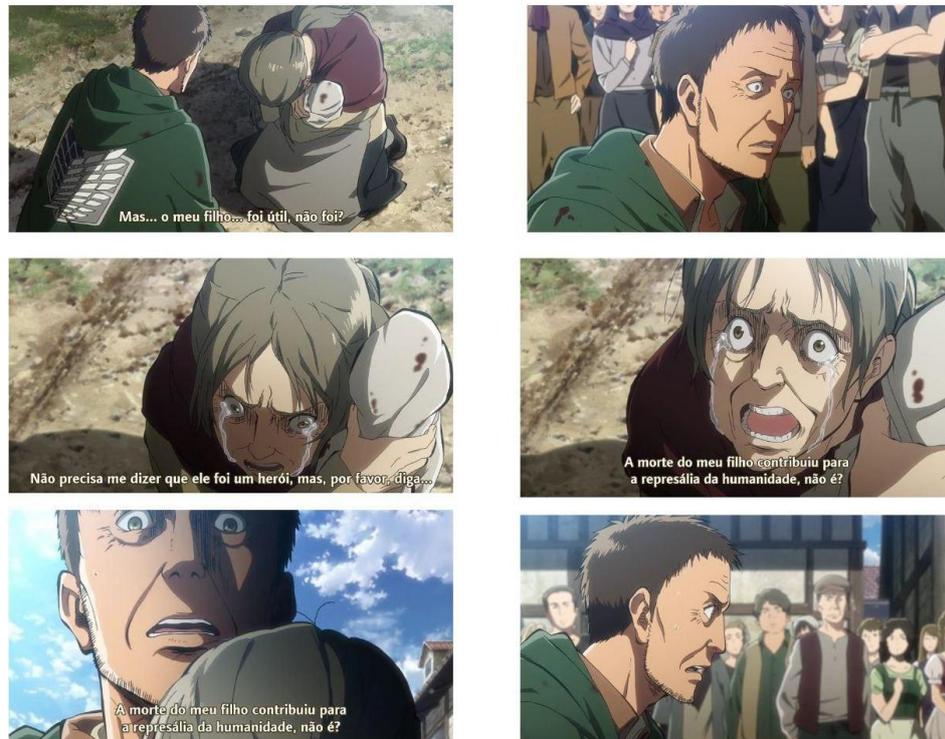
Na figura 6, Karla está presa nos escombros da sua casa, ela sabe que vai morrer e que aqueles são seus últimos momentos, embora suas palavras sejam de proteção, a mãe de Eren demonstra em seu olhar a aflição do fim, é violento saber que vai morrer e Karla não terá nenhuma única chance para fugir.

O desespero do seu filho é representado pelas mãos, ensanguentadas, e acomete a violência natural. Considera-se uma dor psíquica, embora tenha sangue na cena. Eren não vai sentir a dor de suas unhas rompendo enquanto ele tenta tirar os escombros, apenas sentirá a violência e crueldade que foi a perda da sua mãe.

Na imagem 7 (que está mais abaixo), percebe-se que a idosa procura uma resposta para a morte do seu filho, ela também é acometida pela violência natural. Pois a busca por respostas que são difíceis de serem ouvidas, é uma crueldade que também transparece violência.

Segurando parte do corpo do seu filho, ela implora publicamente por uma resposta que afetará não só a comunidade presente, mas a tropa de exploração, pois muitos cidadãos em Paradis acreditam que sair das muralhas é um ato profano, portanto, a cada baixa sofrida por soldados da exploração, sua credibilidade também diminui perante o povo.

FIGURA 6: Chega da Tropa de Exploração.



Fonte: Compilação do autor.

Essas questões colocadas mais acima identificaram noções naturais de violência, mas o termo natural não provém do biológico e sim do racional, para ser possível acontecer tais ações foi necessário que os personagens estivessem com a plena consciência de sua razão.

Arendt (2004, p. 39) explica que a violência não se gera do ódio, pois “o ódio pode certamente ser irracional e patológico, da mesma maneira que o podem ser todas as demais paixões humanas.” Desse modo a violência não se configura como um instinto sem precedentes, mas sim uma atitude natural. As emoções fazem parte da vida do ser humano, e é necessário identificá-las.

Nesse sentido, a violência é uma violação do espaço, seja ele físico ou psíquico. Quando esse espaço é invadido acontece um ato violento, é uma defesa que cada ser humano tem e que nesses momentos acaba revelando seus próprios limites. As regras sociais impostas desde seu nascimento, por exemplo, fazem o ser humano definir como, quando e onde seu corpo deve se comportar. Se as pessoas não podem usar roupas curtas na missa, elas provavelmente irão depreciar alguém que não esteja vestido adequadamente para a situação, causando assim um ato violento.

Quando partimos para a violência física é preciso dimensionar a situação e não generalizar, cada caso tem suas nuances e está sujeito a interpretações particulares. Na TV, por exemplo, as cenas de sexo, nudismo, agressão verbal e física são cenas de violência, mas o contexto e principalmente a construção da cena pode realinhar essa definição, visto que:

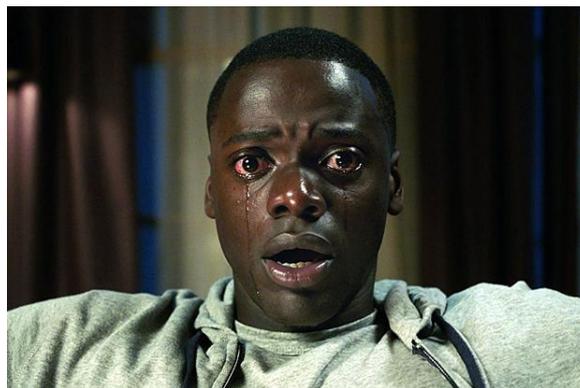
tanto na apresentação de uma imagem violenta ou pornográfica em um filme, quanto na já citada privacidade do corpo, o elemento que define a violência é sua não conformidade com a vontade de todos os personagens envolvidos na ação, muito mais do que o ato em si. (POZZA, 2016, p. 123)

Dessa forma, ressalta-se em texto sobre essa violência nas artes visuais e como elas são apresentadas, pois, toda ação que será televisionada deve ser pensada e feita para o telespectador. O roteiro deve imprimir a repulsa, deve prender e até incitar a curiosidade, dessa maneira o telespectador irá interpretar como um ato violento ou não violento.

Mas essa interpretação já deve ser premeditada pelo autor, é o que ele espera que cause em sua audiência, “[...] por exemplo, a cena de violência de um filme de terror, quando aceita e esperada pela audiência, pode proporcionar um momento de diversão e deleite, enquanto a mesma cena violenta imprevista causa repulsa e choque.” (POZZA, 2016, p. 124).

Sendo assim, mesmo sob o sentimento de deleite, é possível que o telespectador assista ao filme série e animê várias vezes, a fim de reprisar a violência e gostar disso. Para falar sobre êxtase, o filme *Corra* (2017) é um bom exemplo (FIGURA 7).

FIGURA 7: Foto, Daniel Kaluuya interpreta Chris no filme *Corra* (2017).



Fonte: Brasil de fato, 2020.

O personagem se encontra em um transe profundo, adormece dentro da sua mente e ainda sim, permanece acordado. A imagem dessa cena elucidada o potencial que a violência causa no telespectador, pois ela não é sanguinária, não é falada, é psíquica. Trata-se da troca da cena

conversando com a audiência, que tem o olhar vidrado em tela e sente o espelhamento do que o personagem está passando.

Diante do exposto sobre crueldade e violência, entende-se que os dois seguimentos estão relacionados com o estudo do ser: violência assim como crueldade não são apenas registros de sangue e guerra, mas um estudo filosófico que busca compreender esses dois aspectos da vida humana através da sua mente e não apenas de suas ações de forma particular ou em sociedade.

No presente trabalho houve a apresentação desses conceitos anteriormente explicitados, através da obra nipônica de grande consumo nos últimos anos, *Shingeki No Kyojin* (2013), agregando conhecimento e estimulando a leitura sobre questões importantes debatidas no animê, desmistificando a ideia de que os animês são obras demoníacas e não literatura.

## CAPÍTULO II

### 1.1 O TECIDO DA CRUELDADE REPRESENTADO NO CORPO DO CINEMA E DO ANIMÊ

#### 1.1.1 Cinema da crueldade

O cinema é uma das manifestações artísticas mais envolventes, por trabalhar com imagens, cores e trilha sonora além da presença dos atores e uso de recursos tecnológicos, trazendo ao cinema, uma experiência entre o real e o imaginário. Se o filme, série ou curta-metragem trabalhar com esses recursos, pode trazer uma recepção positiva sobre a proposta dessa produção, visto que buscará nas suas histórias dialogar com a sociedade.

Nesse sentido, compreendemos que o cinema é uma expressão livre, sempre se encontrando e se recriando, onde nenhuma regra pode aprisioná-lo. Dentre os temas possíveis, essa expressão artística pode ou não reforçar a manifestação ou representação da crueldade e da violência, pois, embora exista um laço forte entre o cinema e a vida humana, algumas produções podem simplesmente não conter em seu roteiro ou montagem, elementos que tenham estas como principais problemáticas a v

Como supracitado, podemos situar que o cinema é uma ferramenta artística de suma importância para sociedade, ao buscar manter uma conexão com a Vida. Seja como apresentação do imaginário ou da fantasia, a realidade está presente com bastante força. Assim, é difícil não haver essa união entre estes dois fatores, visto que a arte permite que o ser humano expresse seus desejos e seus ideais políticos, através de uma amálgama entre o real e a imaginação. É importante ressaltar que, enquanto expressão artística, o cinema faz parte do coletivo, pois uma sociedade pode compartilhar do mesmo movimento social, mesmo em posições distintas. Portanto, é através dessas posições divergentes que uma obra artística pode sofrer censura em determinados países, caso o que está sendo debatido ou mostrado não esteja de acordo com as regras de determinado governo.

Dessa maneira, os recursos tecnológicos que oferecem um maior acesso às obras cinematográficas não impedem que o cinema sofra censura. O acesso a ele também não acontece de forma democrática por causa de questões econômicas e sociais, diretamente ligadas, como sistemas de governos anteriormente citados. Dito isto, percebe-se que a resistência entre governos e expressões artísticas como o cinema, nos faz compreender a capacidade de transmissão de mensagens que contribuem para a evolução do pensamento crítico e discernimento social através dessa arte.

França (2012) destaca que “o cinema reflete uma necessidade de sonhar, numa sociedade em que não há mais espaço para o sonho. É através dos espetáculos que os conteúdos imaginários se manifestam” (FRANÇA, 2012, p.190). No entanto, por mais que a sociedade capitalista e segregada intervenha para que o ser humano não sonhe além de sua realidade, é difícil a não existência desse sentimento pois

a fantasia desempenha uma função das mais decisivas na estrutura mental total: liga as mais profundas camadas do inconsciente aos mais elevados produtos da consciência (arte), o sonho com a realidade; preserva os arquétipos do gênero, as perpétuas, mas reprimidas idéias da memória coletiva e individual, as imagens tabus da liberdade. (MARCUSE, 1975, p. 132)

Neste sentido, é importante investigar o cinema a partir da ‘crueldade da condição humana’ (FRANÇA, 2016, p. 136). A crueldade apresentada não “é apenas de ordem física, violenta, sangrenta, mas metafísica, ontológica, espiritual. ” (FRANÇA, 2016, p. 169). Para isso, o cinema consegue dialogar com a fantasia, o imaginário e o real, sem precisar se tornar uma arte incompreensível, pois

o cinema da crueldade manifesta o funcionamento real do pensamento, a vontade de transformação da vida e do mundo e o desejo de forçar, conhecer e explorar os limites do homem, de seu espírito e do inconsciente, ou seja, transfigurar a condição humana. ” (FRANÇA, 2016, p. 169).

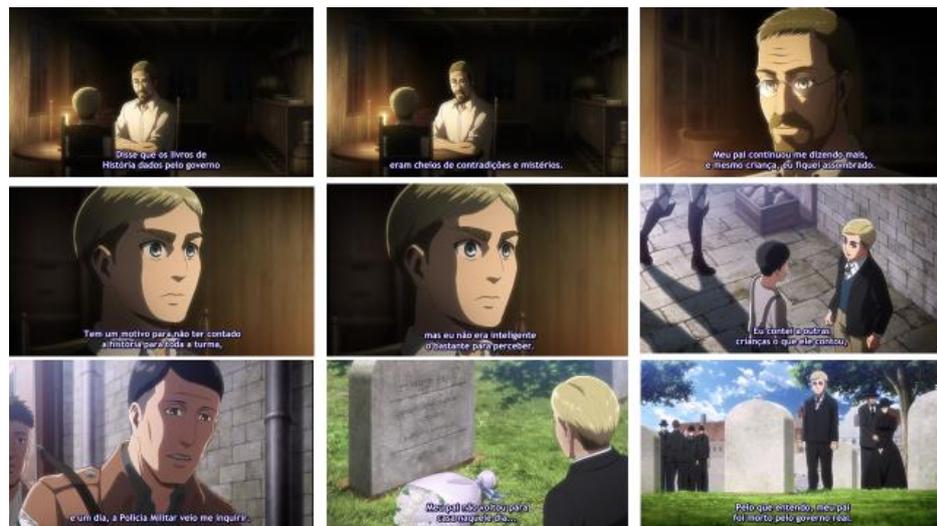
A arte é uma expressão que se fortalece no estudo do ser, com o intuito de encontrar, demonstrar e tornar pensamentos e sentimentos possíveis de serem enxergados. Com isso, questionamentos do tipo “o quão longe seu ser iria para resolver determinada situação relatada no filme? ”, são recorrentes, pela necessidade de respostas, para que possa responder positivamente ou não aquela ação, ou saber se determinada decisão alegra seus semelhantes. É exatamente aqui que o cinema da crueldade se divide, se revelando em ‘um duplo circuito de poder: o poder sobre o público, mas também o desejo de mostrar ao público, o seu próprio poder’. (FRANÇA, 2016, p. 195).

Questões como essas nascem com o cinema da crueldade, já que

a crueldade é constitutiva do universo, afirma Morin (2010b), mas sem a integração da crueldade pela vida, também não haveria vida (p. 272), e foi assumindo tal crueldade que a vida germinou o mundo. As criaturas de carne, alma e espírito são as que mais sentem, sofrem e se horrorizam com a crueldade, a indiferença, a dor, o esquecimento do outro, o ódio, o egoísmo, o desprezo, a tortura, os genocídios, e a barbárie generalizada. (FRANÇA, 2016, p. 211).

Logo, é a partir da relação entre a vida humana, as críticas, desejos e sonhos sobre ela, que o cinema faz prevalecer o consumo do imaginário, podendo alçar grandes voos através dele, já que a realidade não permite isso. Em *Shingeki no Kyojin* (2013), as relações entre a realidade e o imaginário são um exemplo de violência e crueldade, ambos demonstrados através do enredo de cada personagem (FIGURA 8):

FIGURA 8: Erwin fala sobre a morte do seu pai.



Fonte: Compilação do autor.

Dessa maneira, imaginar uma sociedade livre, quando ela acredita estar livre, é um ato de coragem. Essa é a luta travada pelo líder Erwin Smith, da Tropa de Exploração: Reconhecimento. O seu objetivo é conquistar a liberdade do povo da ilha de Paradis e, ao contrário de muitos, o comandante não acreditava que os titãs eram a verdadeira ameaça do povo, mas sim o governo. Sua suspeita se manteve pelo modo que seu pai faleceu.

Quando criança, o jovem estudava na mesma escola que seu pai lecionava, um dos assuntos era sobre como a decisão do governo em refugiar seu povo em muralhas e como isso afetou parte da história, já que muitos registros foram perdidos. Erwin tinha muitas dúvidas, mas ao tentar saná-las, o professor encerrou a aula. Ao chegar em sua residência, o jovem rapaz teve uma surpresa pela explicação do pai de que os livros distribuídos pelo governo eram contraditórios e cheios de mistérios, além de outras questões. No dia seguinte, com muita inocência Erwin dividiu a teoria do seu pai com outras crianças, a polícia chegou até ele, o interrogou e seu pai não voltou para casa naquele dia, segundo informações ele tinha falecido

de acidente de carro. Erwin não acreditou, para ele, seu pai tinha sido morto pelo governo real, sendo correta a teoria de que o rei alterou as memórias do povo para facilitar seu governo.

Quando o comandante está perto de realizar seu grande sonho, que é descobrir a verdadeira história do seu povo, ele morre, sendo este o grande sacrifício feito para que as próximas gerações possam usufruir da liberdade. Imaginar alcançar a glória e a liberdade esteve muito próximo do personagem, mas não aconteceu. Quando o telespectador tem contato com a cena, ele se frustra, pois aqui, o imaginário é violentamente derrotado e também cruel. O normalmente esperado é que o personagem tenha inteira satisfação e não seja infeliz ao seguir seus anseios e desejos, mas que não ocorre, gerando essa quebra de expectativa.

Compreende-se esse modo como um feito em que o real e o imaginário está em uma posição que ao ser televisionado toca no homem, seja positivamente ou não, e o aproxima de sua imaginação, tornando isso uma troca genuína entre a realidade e a arte, sendo isso:

uma condição constitutiva da existência humana, indiferente a classe social, cor de pele, religião. Pela arte, todo um setor de trocas entre o real e o imaginário se realiza na sociedade moderna, estabelecendo quase uma realidade primária com o mundo. ” (FRANÇA, 2012, p. 190)

Dessa forma, destacamos que, para cada expressão artística existirá uma projeção uma identificação, sendo as duas, questões sobre o homem e suas relações com o real. “A projeção é um processo universal e multiforme. As nossas necessidades, aspirações, desejos, obsessões, receios, projetam-se não só no vácuo em sonho e imaginação, mas também sobre todas as coisas e todos os seres” (MORIN, 1970, p. 105).

Sobre a segunda, a identificação trata-se de quando “o sujeito, em vez de se projetar no mundo, absorve-o.” (MORIN, 1970, p. 106), ou seja, ela integra o meio ambiente. O cinema utiliza bastante destas duas características, por isso, essa expressão artística é tão popular entre as pessoas. À medida que a sociedade foi avançando tecnologicamente, assistir a roteiros diversos com visões distintas sobre várias situações da vida, faz com que aconteça uma identificação, seja com o protagonista ou com o ambiente, existindo uma projeção sobre o que se vê e o que se quer ver.

É impressionante como as telas fazem o telespectador unir-se à cena em um dado tempo, pois elas criam suspense, choro, tristeza, medo, saudade, sendo um ambiente desejado para se morar. Ela é a crítica social perfeita e tão bem colocada e, indiscutivelmente, o amor perfeito que acaba em morte. Todas essas questões acontecem em tela, no entanto, na realidade, nenhuma dessas ações acontecem. Morin (1970, p.114) frisa que “o espectador do

cinematográfico não só está fora da acção, como sabe que a acção, embora real, se processa, actualmente, fora da vida prática...”. Isto é, quando a tela escurecer e as luzes acenderem a experiência fica, mas somente isso, para o real, no decorrer da vida as acções, sejam de violência ou de crueldade, permaneceram.

O filósofo (1983) salienta que “a obra de ficção é uma pilha radioativa de projeções-identificações” (MORIN, 1983, p.156). Apesar da cinematografia se tratar de magia e imaginação, o telespectador tem consciência sobre o que está sendo representado, afetivamente ele participa da cena, se projeta ou se identifica com ela.

## 1.2 Animê e a potencialização da crueldade

Os animês são produtos midiáticos japoneses que ocupam uma posição de grande aceitabilidade no Ocidente. “É um fenômeno que impressiona pela abrangência e particularidade de seus modos de circulação, uso, consumo, recepção e apropriação que demandam a serem estudados” (ALENCAR, 2010, p. 8). As músicas, os cortes de cabelo, maquiagem e até a culinária, são aspectos culturais vindos da cultura japonesa projetados nos animês, que fazem crescer o interesse do público sobre o lugar e sua identidade.

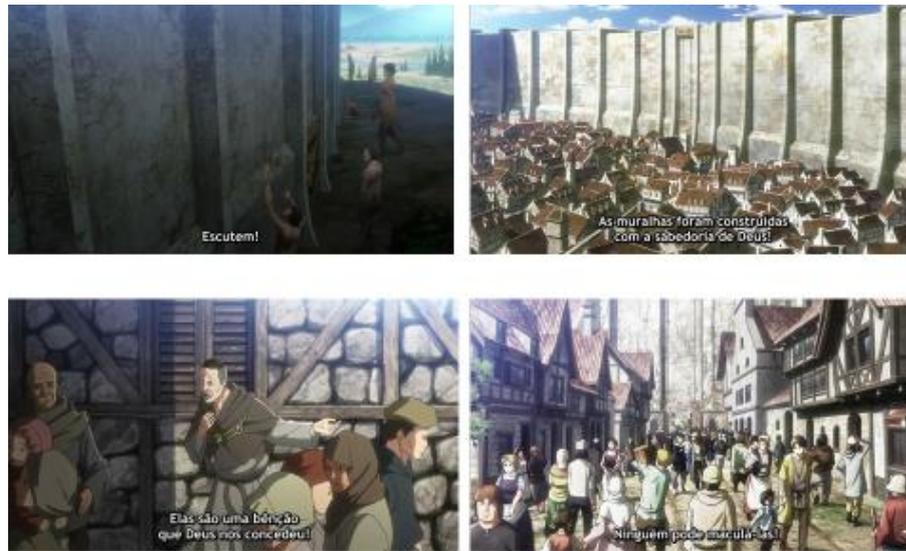
A palavra animê pode ter conceitos diferentes, dependendo do lugar/país onde se está. O Brasil serve para definir as animações oriundas do Japão, entretanto para os japoneses caracteriza todo e qualquer tipo de animação, independentemente de sua nacionalidade. ” (ALENCAR, 2010, p. 10). Portanto, o animê

é um propagador dos registros históricos, culturais, educacionais e tradicionais japoneses, não sendo atoa os constantes temas históricos nos enredos e até mesmo a presença de símbolos tradicionais e dos aspectos míticos. Os países asiáticos são famosos por abrigar e promover o convívio entre o antigo e o novo, o tradicional e o futurístico, e sob estes aspectos nenhum outro país se destaca tanto quanto o Japão. São vários os produtos midiáticos japoneses que fazem referência a sua cultura milenar e seus avanços tecnológicos. ” (ALENCAR, 2010, p. 15)

O objeto de estudo é um bom exemplo de animê com características que remetem a crítica social, pois grande parte da população da Ilha de Paradis acreditava verdadeiramente no governo Real e na teoria de que Titãs surgiram inesperadamente na terra e dizimaram parte dos seres humanos. É certo que a população foi enganada pelo Rei Karl Fritz, sentindo culpa pelas atitudes de seus ancestrais e queria provar do “paraíso” antes que fosse morto. Através desse desejo, o rei aprisionou várias pessoas em muralhas, sem lembranças, sem histórias, mas, esse

fato não deveria ser um ponto de apoio para a massa, a situação atual deveria ser questionada e estudada. No episódio piloto, um homem prega nas ruas sobre a benção que é as muralhas na vida das pessoas, reafirmando a noção de falsa liberdade que existe em Paradis (FIGURA 9).

FIGURA 9: Homem prega sobre Deus e as muralhas em praça pública.



Fonte: Compilação do autor.

Esse discurso é direcionado a Tropa de Exploração/Reconhecimento, pois eles atuam fora das muralhas explorando territórios, matando e capturando Titãs para estudar sua anatomia e obter respostas tanto sobre a origem deles, como a ocupação das terras e a extensão delas. Dessa maneira, eles são uma ameaça para a população, que mantém seus olhos vendados pela suposta proteção que o governo e as muralhas fornecem ao povo, criticando aqueles que arriscam suas vidas pela ciência e o desbravamento das terras.

As noções de liberdade fazem com que o Outro não enxergue as grades que lhes aprisionam, pois existe um controle social que determina a posição, a vestimenta, o modo certo de falar, ou seja, o que é aceitável dentro de uma sociedade reprimida entre seus próprios julgamentos., sendo exatamente aquilo que a maioria acredita e impõe que é aceitável. Para

grande parte dos eldianos sair das muralhas é um afronte, pois elas representam bênçãos de Deus e também avida (FIGURA 10).

FIGURA 10: Eldianos assistem a chegada da Tropa de Exploração.



Fonte: Compilação do autor.

Enquanto as crianças estão animadas para assistir a chegada Tropa de Exploração, as pessoas ao redor não estão felizes com isso, a maioria delas são indiferentes e sentem pena, pois os corpos machucados e semblante de tristeza soa como a resposta para a defesa das muralhas, o governo e Deus.

Partindo desse exemplo, temos a ideia de que o poder é algo presente em todos os governos e na política, e, sem ele, haverá uma destruição dessas instituições. Para que essa questão faça sentido, é necessário que o governo tenha a opinião do povo, para que ele possa governar, mesmo sob sua falta de honestidade, demonstrando a “veracidade” de suas ações para a opinião pública desse modo. O poder diverge, portanto, da violência, pois existe uma diferença entre eles, sendo uma das distinções entre o poder e a violência é a necessidade de números pelo, enquanto que a violência pode passar sem eles por basear-se em instrumentos”. (ARENDDT, 2004, p. 26). Nesse sentido, a violência pode acontecer através de seus diversos instrumentos, mas não será a mesma coisa que poder, eles podem estar coligados, mas com certeza a violência é composta pelo seu objetivo final.

Logo, avistamos os motivos pelos quais o animê e o cinema são limítrofes, pois, embora estejamos falando de animação, os animês procuram se basear na vida e na crueldade em carne

viva para compor suas obras, nada neles são diminuídas as barreiras governamentais e psicológicas, as obras atravessam essas questões e se dispõe a debatê-las, assim como o cinema.

Outra questão que os aproxima é o fato dos animês serem baseados em mangás, visto que

já existia uma angulação e diagramação no mangá, inspirado nos cortes e enquadramentos do cinema, a adaptação de uma linguagem para outra não foi, sob este aspecto, tão difícil. Nesse começo as animações foram projetadas e produzidas pelos próprios desenhistas de mangá (*mangaká*); já num segundo momento, há uma maior inserção dos estúdios e produtoras, e o mangá deixa de ser única fonte de inspiração, havendo também a criação de obras exclusivas para a linguagem audiovisual – tanto para TV como o cinema. (ALENCAR, 2010, p. 11)

O *Studio Ghibli* tem muitos filmes que marcaram o cinema japonês e se popularizaram no ocidente, adquirindo a estatueta do Oscar em 2003, pela animação “A viagem de Chihiro” (2001). A animação emociona e contagia, demonstrando que essas obras tem uma vinculação sincera e perspicaz, demonstrando que

os animês exploram os enquadramentos, as posições e os plano de câmeras a fim de aproximar-se ao máximo do cinema tradicional. A riqueza dos traços no cenário compensa a simplicidade de alguns personagens e/ou contrasta com a complexidade de outros. Existe uma busca em expressar um “perfil” a partir do traço que caracterize e diferencie o animê das outras artes de animação, além de ser capaz de informar ao público-telespectador a qual estúdio ou desenhista, aquele traço, e conseqüentemente o animê, pertence. Essa riqueza encontra-se nos pequenos detalhes que marcam o público através das cores, formas ou símbolos utilizados. (ALENCAR, 2010, p. 12)

Além de que essas particularidades fazem com que o telespectador se envolva com a ambientação, as rotinas, a cozinha é muito importante, então os cortes dos alimentos, a colheita, os cafés são sempre frisados na maioria dos animês, assim como as histórias de superação, evolução, aprendizado, persistência e revolução, desse modo a animação costuma se dividir em:

três linhas: uma linha central, na qual se dão os principais confrontos e onde a trama e seus climaxes se passam; a linha dos antagonistas, nas quais as ações de protagonistas são contadas e uma linha paralela – que pode ser subdividida em várias linhas menores - nas quais outras ações, a primeira vista desconexas com a linha central, apresentam outros fatos e histórias. ALENCAR, 2010, p. 14).

Os animês também procuram equilibrar as cenas através dos personagens e cenários, alguns personagens trarão mais simplicidades, enquanto outros apresentarão mais complexidade e marcações, além dos cenários e a delicadeza em demonstrá-los. Essas

adequações não deixam as animações com baixa qualidade, mas se toda uma marca positiva dessas obras, pois nelas, cada detalhe faz a diferença, tanto para quem cria quanto para o telespectador. Os traços também variam muito entre cada animê e o estúdio que a produz, reforçando o quanto eles “exploram os enquadramentos, as posições e os planos de câmera afim de aproximar-se ao máximo do cinema tradicional” (ALENCAR, 2010, p. 12).

Na imagem abaixo podemos observar um exemplo, em *One Piece* (1999), não há traços padronizados, pois, as roupas, as falas e os bordões mudam para cada região as características. O anime aborda questões políticas e, mesmo não priorizando uma animação com desenhos e personagens padronizados, o telespectador não deixa de se envolver na ação, conseguindo identificar as questões trazidas no anime e a representação do real através das ações dos personagens e a própria história do animê (FIGURA 11).

FIGURA 11: One Piece.



Fonte: Omelete.

Logo, o animê é uma janela do cinema tradicional, ele também é arte. Consegue envolver o telespectador transmitindo aspectos como machismo, racismo, *bullying*, estética da crueldade e violência.

Desprende-se, portanto, a relevância de dialogar com as concepções sobre a estética da crueldade, violência, cinema e animê, para compreendermos as questões presentes em *Shingeki no Kyojin* (2013) que iremos analisar no próximo capítulo.

### CAPÍTULO III

#### 1.1 A ESTÉTICA DA CRUELDADE EM CARNE VIVA NO ANIMÊ *SHINGEKI NO KYOJIN*

Há tempos no Brasil, são observadas as discussões acerca dos animês e o que eles representam, sobre o cunho de suas referências e se devem ser voltadas para o público infantil ou não. Isso acontece pela má interpretação e estudo da obra, pois todo animê é composto por uma história e as relações que ela constrói com mundo, já que “[...] ao discutirem sobre as possíveis relações existentes entre o ficcional e o real, [...] o escritor instala um universo ficcional que decorre de experiências humanas e para elas se volta, em um movimento circular” (COUTINHO E NASCIMENTO, 2019, p. 197).

Por meio dessa condição, é possível identificar que as relações entre a história do animê e a vida humana são partes de si mesmas, ou seja, espelhos capazes de desenvolver um interesse satisfatório entre a arte e seu criador. Dessa forma, chegamos à conclusão de que o “muito que existe na ficção, de fato, é produto da experiência em sociedade, portanto, a ficção habita a realidade. (COUTINHO E NASCIMENTO, 2019, p. 197).

*Shingeki no Kyojin* (2013) é um produto ficcional que promove uma história capaz de criticar a sociedade real. Sendo o clímax dos momentos, a obsessão nata das personagens em conhecerem a verdadeira liberdade. Mas para isso, eles precisam convencer o povo de que estão com a razão, além de tentar obter poder e força. Neste capítulo, analisaremos a obra com a finalidade de compreender os eldianos, marleyanos e paradianos, pois eles são punidos por sua raça, causando uma dor psicológica que provoca danos mentais. No primeiro ponto, temos a punição que os governos tentam promover sobre esse povo como modo de purificação, reeducação e disciplina.

Desse modo, diante das relações políticas e o anseio por liberdade presentes no animê, percebemos que o Estado tem as amarras que podem controlar e disciplinar emanar sobre seu povo, o configurando como elemento central do poder. Ademais, “é no Estado político onde há mais manifestação de poder, não que apenas ele o detenha, mas porque é necessário manter e garantir uma ordem dentro das relações sociais.” (SILVA, 2018, p. 31).

Por isso, é preciso que as decisões que sejam tomadas se tornem verdades a serem seguidas, já que “o Estado possui um poder “soberano” sobre a sociedade, e tal poder é apenas para justificar o controle sobre a mesma, sendo necessário o pleno poder sobre a sociedade.” (SILVA, 2018, p. 31).

Outrossim, o poder debatido nessa análise é descrito por Foucault (1987) como uma força capaz de produzir eventos reais, é um poder pautado na disciplina, visto que ao “caracterizar o estudo das instituições, ele assinala que elas têm por função não mais punir, mas corrigir os comportamentos tido como anormais.” (SILVA, 2018, p. 33). *Shingeki no Kyojin* (2013) trata exatamente da ação do governo de Paradis em manter eldianos presos em muralhas, no intuito de corrigir sua existência. Em Marley, utiliza-se o discurso de que descendentes eldianos devem pagar pelos erros de seus ancestrais, os mantendo obedientes e crentes. Ou seja, tanto no distrito marleyano, como na Ilha de Paradis, punir o povo eldiano através do tempo pelas atitudes de seus ancestrais, corrói o humano e a sua noção de pertencimento (FIGURA 12).

FIGURA 12: Pai de Grisha conta uma história.



Fonte: Compilação do autor.

Enquanto Grisha escuta seu pai atentamente e observa as imagens do livro, sua mãe permanece de costas, com as mãos sobre o rosto. É uma situação tensa, os soldados marleyanos acabaram de sair da casa, com a notícia de que a filha mais nova do casal estava morta. Os olhos arregalados demonstram o horror que Grisha sente ao entender que seu pai desconhece a noção de pertencimento, pois embora ele fale sobre o abandono do Rei de Eldia, o pai de Grisha menospreza seus ancestrais, mesmo sabendo que as ações da grande guerra, partiram do governo e não necessariamente de seu povo.

Quando a personagem se refere a marleyanos como “os generosos de Marley”, mesmo que tratem daqueles que lhes mantém presos, ele reafirma o poderio que o Estado tem sobre os

refugiados, afinal, a estadia no campus de concentração não é uma oportunidade de paz, mas sim uma segregação entre dois povos e a possibilidade de usar da vantagem que é tê-los sob domínio, reeducando e curando, para que através do poder, o Estado venha a usufruir de sua força. Mas o que significa o uso dessa força? Foucault explica que

este investimento político do corpo está ligado, segundo relações complexas e recíprocas, à sua utilização econômica; é, numa boa proporção, como força de produção que o corpo é investido por relações de poder e dominação; mas em compensação sua instituição como força de trabalho só é possível se ele estiver preso num sistema de sujeição (...) o corpo só se torna força útil se é ao mesmo tempo corpo produtivo é corpo submisso. (FOUCAULT, 1987, p. 25)

Como atentamos, a força só será útil se o corpo estiver sadio<sup>5</sup>, para produzir algo que servirá para o Estado, principalmente economicamente. Dessa maneira, observamos que o pai de Grisha é um exemplo de corpo “sã” e submisso, disposto a cooperar com o governo de Marley, tendo sua mente reeducada e seu corpo dominado. É sabido que, essa condição que o homem se encontra, faz parte de como os sistemas disciplinares operam

para preservar o corpo e corrigir comportamentos. Pois o indivíduo receberá o castigo ou punição de acordo com o delito cometido. Não existindo mais marcas pelo corpo, como acontecia no poder soberano, retratado no século XVI e XVII, os suplícios eram frequentes e ainda o corpo era marcado de acordo com o ato cometido. Foucault retrata essa grande diferença com o surgimento das instituições, porque existe uma grande preocupação com a preservação do corpo e submetê-lo a uma norma social, onde o indivíduo é obrigado a obedecer para assim permanecer e ter seus direitos garantidos dentro do Estado. (COUTINHO E NASCIMENTO, 2019, p. 197).

O delito cometido pelo povo eldiano aconteceu durante a era das trevas, o Império de Eldia foi marcado por dor, escravidão e sofrimento, ou seja, marcas do poder soberano. A grande sacada do animê, não obstante, é desenvolver os conflitos, não com base nas atitudes reais decididos a escravizar povos e dominar territórios, mas questionar porquê as gerações posteriores devem ser julgadas e sentenciadas pelas atitudes de seus ancestrais. Com a dominação de um novo molde de instituições, os julgamentos permanecem, mas agora são voltados à dominação dos corpos eldianos de maneira não sanguínea.

Logo, não é uma surpresa a Tropa de Exploração ter sido chamada de reconhecimento e seu símbolo ser marcado por duas asas. No animê, eles representam a não disciplina, a

---

<sup>5</sup> A palavra sadio dá-se nesse sentido para o corpo que o governo mantém preso, ele não espanca ou quebra, mas mantém bem fisicamente para trabalhos braçais e serviços gerais.

coragem e a força que provém da queda dos muros em sua consciência. Embora eles ainda estivessem presos em carne, ao governo de Paradis, sua mente estava livre para questionar. Dessa maneira, observamos que as formas de lutar para alcançar respostas vieram principalmente das decisões do seu líder, Erwin. Nas imagens abaixo, o líder da Tropa de Exploração não mede esforços para descobrir toda verdade escondida no governo de Paradis, ele sabe que Eren é a resposta, e essa resposta deve ser respondida a muito custo (FIGURA 13).

FIGURA 13: Ofereçam seus corações!



Fonte: Compilação do autor.

A coragem dele espantava seus companheiros, o suor escorrendo no rosto do soldado representa seu medo, ele olha para a situação pensando nas consequências. O futuro da humanidade depende da sua vida? Quanto custa beber o cálice e usufruir da vitória? É impossível ele responder essas questões, afinal, o lema da Tropa de Exploração é: Ofereçam seus corações. Na imagem o céu está roseado, com tons puxados ao vermelho, o dia está bonito e quando o foco da cena é o discurso de Erwin, ele lembra uma pintura saudosista, como “O grito do Ipiranga” de 1888, com o intuito de reverberar a ideia de prosperidade e que os corações sentenciados naquele dia, darão uma oportunidade de independência ao dia de amanhã.

Devido às lutas, o gosto da liberdade é amargo e violento. Erwin consegue se destacar sobre seus companheiros através de sua força, os convencendo a fazer o necessário para sair vitorioso de mais uma batalha. Consequentemente, a violência apresentada pela personagem é artificial, visto que esse tipo de violência se sobressai de “um excesso de força de uns sobre os outros” (PAVIANI, 2016, p. 08). Ele exerce essa força sobre seus companheiros sendo pulso

de estratégia, o homem que consegue ser decisivo nos momentos mais difíceis e a perseverança de que o futuro do povo de Eldia é a liberdade.

A violência está presente na personagem de forma natural, visto que “ninguém está livre da violência, ela é própria de todos os seres humanos” (PAVIANI, 2016, p. 08). Erwin enfrenta as consequências dessa violência natural durante a batalha travada entre ele e seu desejo pela liberdade, o que faz a personagem compreender de forma dolorosa sua própria morte. Ele se sujeita a curtir a dor desse momento desabafando com seu melhor soldado, durante um ataque, na recuperação da cidade de *Shinganshina* (FIGURA 14).

FIGURA 14: O sonho de Erwin.



Fonte: Compilação do autor.

A expressão cabisbaixa, olhos distantes e a tristeza presente na personagem, contempla o cenário de abandono, dado o tempo desde que a cidade foi invadida. As construções estão com folhagens, casas destruídas e o porão está tão perto dele, porém incansável. A certeza que a resposta virá com sua morte não o impede de tornar essa possibilidade real. É uma violência unânime, todos foram afetados, mas não menos obstinados. Com efeito, a determinação do comandante foi confundida por alguns novos recrutas como nacionalista, originando uma facção que defendia a ideia genocida de Eren, mas além disso, criou-se algo com princípios xenofóbicos.

É fato que a nação de Marley e seus aliados tinham hostilidade pelo povo eldiano, os chamando de demônios e “lixos”. A lavagem cerebral que residentes eldianos do campus de concentração de Marley sofreram foi cruel, mas isso não deveria ser usado como justificativa

para continuar uma guerra de 2 mil anos. Para pensar em dizimar todos que retiraram a liberdade do povo eldiano, Eren fez escolhas, mas são pautadas em uma realidade criada por uma segunda pessoa, pois, parte de sua vida partiu de um rei que trancou seu povo em muralhas, roubou suas memórias e permitiu uma vida criada a partir de um *reset* na “história da humanidade”. Aceitar essa verdade através do poder do Titã de Ataque -que o possibilitava ver as memórias de seus antigos usuários-, causou em Eren um efeito cruel.

Rosset (1989) explica que “é imoral e chocante dar a conhecer, a quem quer que seja, a verdade, quando está é desagradável. Ou ainda: A verdade só é admissível até um certo grau de crueldade” (ROSSET, 1989, p. 18). Ou seja, na busca pela liberdade do povo de Paradis a realidade do povo eldiano mudou completamente, não somente na ilha, mas também para os eldianos que viviam no campus de concentração de Marley. Podemos analisar dessa forma, a chegada dos guerreiros Reiner, Berthold e Anne a ilha de Paradis, que aconteceu como parte de um plano de Marley para encontrar o portador do Titã de Ataque. Eles ainda eram crianças e acham que estavam prontos para cumprir a missão que lhes foi dada. Nesse ponto, entendemos que a crueldade estava presente nas relações que os personagens criam com seus, até então, *arqui-inimigos*.

Identificamos neste momento a crueldade na realidade, está em Paradis e conhecer cada história de vida daquele povo confundiu a cabeça daquelas crianças. Onde estavam os demônios? Qual a culpa que eu carrego e porque eu carrego? Para responder a primeira pergunta é simples: Eles não existiam, não tinha uma nação perversa ou um povo que cultuava a Ymir<sup>6</sup> como uma deusa, alguém que fez pacto com o diabo, contrato ou alguma coisa do tipo. Eram fazendeiros, lavradores, médicos, professores, todos eles cercados por muralhas e a crueldade da realidade. Não existia em Paradis um parâmetro entre Marley e eles, o que eram nações vizinhas, viagens, tudo isso era desconhecido.

Dessa maneira, podemos trazer aqui uma das personagens mais controversa do animê, lembram de Gabi? Mencionamos ela no II capítulo. Ela, além de Reiner, Berthold e Anne, é o exemplo perfeito para sintetizar tanto as questões da culpa que os marleyanos eldianos dizem possuir, como a questão dos demônios (FIGURA 16).

---

<sup>6</sup> Escrava eldiana que obteve o poder do titã original, anos mais tarde tornou-se esposa do Rei de Fritz, além de ser a progenitora dos demais titãs.

FIGURA 15: Gabi e Falco conversam.



Fonte: Compilação do autor.

Quando Gabi consegue fugir da base que estava sendo mantida na ilha de Paradis, ela e Falco se encontram com uma criança de mesma idade, a Kaya. A personagem acolhe as duas crianças e as leva para sua casa, mas a Gabi não tem interesse de ficar muito tempo por lá, ela menciona que não vai conseguir comer junto dos demônios. Falco se espanta e sempre tenta diminuir a tensão que Gabi sente perto das pessoas de Paradis.

Com uma expressão muito firme, olhos fixados e uma boca sempre fechada com força, a personagem não consegue disfarçar seu ódio. Criada em uma cultura de submissão, Gabi acredita que eldianos são demônios e que eles não aceitavam pagar pelos seus pecados. Detalhe, Gabi é eldiana. A lavagem cerebral feita por Marley é resultado de uma crueldade que não está atrelada aos sentimentos, mas a cultura, a história e os efeitos que a sociedade pode gerar como crueldade. Por isso, entendemos “a dupla crueldade do real -, parece que o mais cruel da realidade não reside em seu caráter intrinsecamente cruel, mas em seu caráter inelutável, isto é, indiscutivelmente cruel.” (ROSSET, 1989, p. 11).

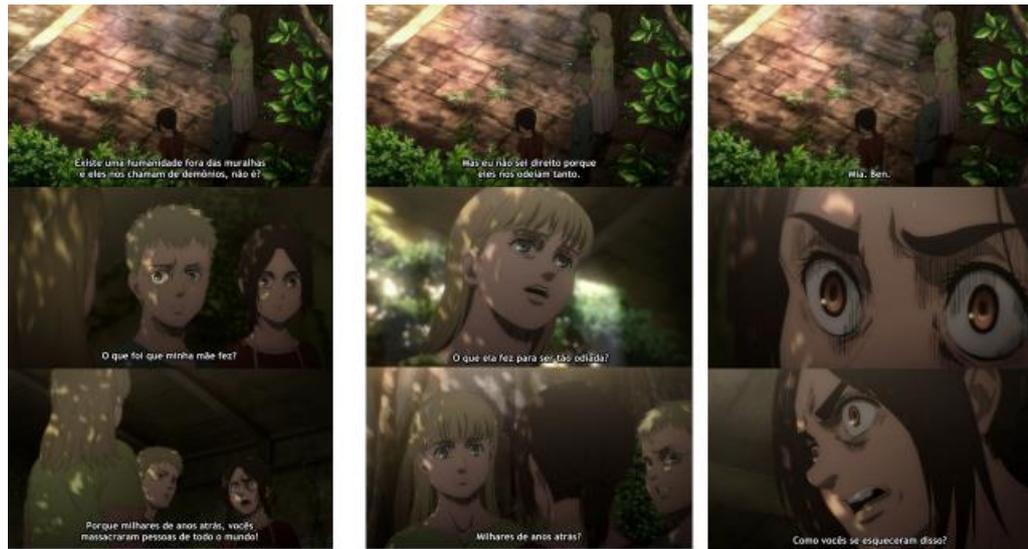
Realmente, a personagem não consegue lutar contra as coisas que lhes ensinaram desde sua pouquíssima idade, além dos discursos dos soldados marleyanos em treinamentos, quando a criança chegava em casa, esses discursos não mudavam, se mantinham linear e repetitivos, algo que podemos definir como indubitavelmente cruel. Kaya<sup>7</sup> e Gabi são personagens que compõem uma tragédia, pois quando Kaya começa a observar as atitudes e os diálogos entre Gabi<sup>8</sup> e Falco, ela consegue identificar os dois como marleyanos e, após ouvir de Gabi coisas

<sup>7</sup> Sim, Kaya já foi mencionada no capítulo II, ela se trata da criança salva por Sasha, quatro anos atrás, quando Marley atacou Paradis.

<sup>8</sup> Gabi é a responsável pela morte de Sasha, ela matou a jovem quando invadiu um dirigível da Tropa de Exploração.

extremamente pesadas, a personagem decide levar os colegas até o antigo vilarejo que morava com sua mãe. A visita era uma oportunidade para Kaya desabafar sobre o fatídico dia da morte de sua mãe, para que assim pudesse perguntar aos dois quais os pecados ou a culpa que sua mãe cometeu para ela ter morrido de forma tão trágica (FIGURA 16).

FIGURA 16: Kaya e Gabi discutem.



Fonte: Compilação do autor.

A presença de Kaya na vida da Gabi foi de suma importância, pois quando a garota relembra a cena de como sua mãe morreu e depois direciona seus questionamentos para as duas crianças residentes de Marley, Gabi fica estarelecida, ela levanta os olhos, levanta a sobrancelha e responde à colega de cena no mesmo tom que lhe foi ensinado, com a mesma hostilidade. Quando ela pergunta “como vocês se esqueceram disso? ”, a personagem não está falando sobre Kaya, mas sobre si mesma.

Gabi cresceu acreditando que fazia parte de uma raça inferior, que deveria aceitar seus pecados e a forma como deveria viver, é uma violência a forma como os eldianos como Gabi cresceram e uma crueldade o poderio do Estado sobre eles. Neste caso, não podemos definir uma crueldade baseado no princípio de incerteza, vai além, já que os corpos são dominados e submissos ao Estado, provocando uma alienação da própria vida e causando um sentimento de falsa liberdade. Nas imagens abaixo, se observa o quanto Kaya segura suas convicções e pressiona Gabi para que ela responda seus questionamentos com respostas concretas, concludentes (FIGURA 17).

Figura 17: Kaya questiona Gabi.



Fonte: Compilação do autor.

Enquanto a jovem paradiana mantém uma expressão de dor e sofrimento, ansiando por respostas que dignifiquem a morte de sua mãe, Gabi usa da força para olhar, falar e repetir a mesma frase: seus ancestrais cometeram crimes e vocês tem que pagar pelos pecados deles. Mas é exatamente entre os seus, sob muralhas, que Gabi, a partir dessa cena começa a refletir sobre suas falas, já que as contas não batem. Como uma guerra de cem anos atrás é responsabilidade de uma criança e sua mãe?

A crueldade, portanto, é algo que faz parte do universo, ela integra a vida, o sofrimento, a dor. Isto é, quando Gabi projeta suas ideias sob outro eldiano, mas não obtém a mesma resposta que seu corpo, agindo estranhamente, causando mais violência e crueldade. Outrossim, a noção de projeção e identificação estabelecida por Morin (1970) se divide em aquilo que nos toca, e aquele que nos integra ao meio ambiente. Em *Shingeki No Kyojin* (2013), é possível observar a noção de projeção FIGURA (18).

FIGURA 18: Reinar e seu desejo de se tornar um soldado/guerreiro.



Fonte: Compilação do autor.

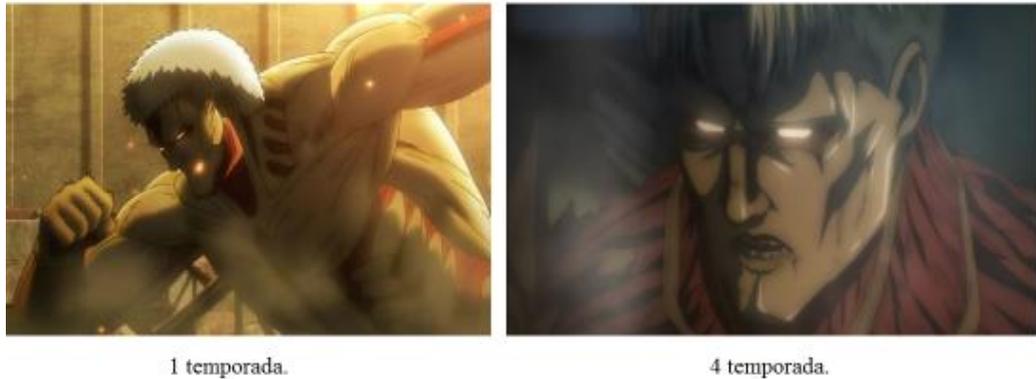
Ao escutar desabafo de sua mãe, a personagem obtém o desejo de se tornar um soldado marleyano, para poder amenizar a dor da sua mãe. Essa projeção acontece na medida que os desejos começam a sair do campo dos sonhos e se tornar uma realidade, afetando seu futuro e todos os seres, pois o papel de soldado é ser a força de seu país durante uma guerra, mas também poderia se tornar um guerreiro (portador de titã). Aqui, também analisamos o fator de identificação conceituado por Morin (1970), pois, trata-se de quando “o sujeito, em vez de se projectar no mundo, absorve-o.” (MORIN, 1970, p. 106). É basicamente o que acontece com o telespectador ao assistir essa sequência de cena, ele se identifica e absorve a dor do personagem, pois a necessidade que ele sente em aliviar o sofrimento de sua mãe faz com que a jovem criança se torne um adulto depressivo.

Vale ressaltar que cada portador de um titã original, como o possuído por Reiner, adquire em sua transformação as características de seu portador, essa personagem apresentou duas transformações diferentes. Nas três primeiras temporadas o Titã Encouraçado<sup>9</sup> apresentava uma imagem neutra, de um guerreiro determinado e focado, já na quarta temporada, Reiner demonstra uma nova roupagem, só que dessa vez depressiva, pois o peso dos treinamentos, as participações em guerras e a infiltração na Ilha de Paradis o afetou psicologicamente, ele apresenta uma situação de transtorno pós traumático. Essa condição de guerreiro fez de Reiner um produto do Estado, suas conquistas em combate eram seus principais triunfos, isso o

<sup>9</sup> Em algumas traduções, legendas e dublagens também podem se referir ao titã como “Blindado”.

perturbava, pois embora ele tem projetado esse futuro, é retirado do campo do sonho. Só algumas pessoas foram beneficiadas com isso (FIGURA 19).

FIGURA 19: Titã Encouraçado.



Fonte: Compilação do autor.

Contudo, as frustrações de Reiner também demonstram que, como eldiano residente do campus de concentração de Marley, ele não tinha sua cabeça totalmente inclinada para a manobra do Estado em controlar a massa. O personagem sofreu desde a infância para tranquilizar sua mãe, mas não conseguiu externar seu sofrimento e a culpa pelas mortes que já causou, chegando a ter alucinações e atentar contra sua própria vida. Aqui não existe um espaço tempo sem que haja crueldade e violência. Ambas questões estão tão enraizadas na personagem, que o único espaço tempo que deu a ele um acerto de paz, foi na Ilha Paradis, quando ele fingiu ser alguém para espionar as tropas inimigas. É irônico, pois esse espaço tempo acontece nas muralhas.

Destarte, a estética da crueldade e a violência está presente nas ações humanas, em como a sociedade se molda e se relaciona. Ela é propagada através da evolução do ser e tem um papel fundamental na arte cinematográfica, pois está presente “sob a condição de que eles lhe permita liberar a liberdade mágica do sonho, que ele só pode reconhecer enquanto marcada pelo terror e pela crueldade”. (ARTAUD, 1999, p. 73).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa propôs, de modo geral, elaborar um estudo sobre a violência e a estética da crueldade presente no animê *Shingeki no Kyojin* (2013), uma obra contemporânea e de acesso ao público mais jovem. Seu roteiro é cheio de surpresas e garante ao telespectador temas relevantes para serem discutidos, sendo de suma importância a sua escolha. Ao entrar no desenvolvimento da pesquisa, observamos que a crueldade não está ligada apenas a atos sanguinários, torturas e vingança, mas é relacionada a dois princípios: O primeiro, o princípio de realidade suficiente e o segundo, o princípio da incerteza. No primeiro, só temos o real, em que nada escapa dele, uma vez que ele existe. Ao passo que entendemos essa existência, porém, descobrimos que existe a incerteza, pois nada é absoluto.

Dessa maneira, a realidade dos fatos também acontece em dois paralelos: aquele que você conhece e o que você acha que conhece, pois tudo é incerto. Esta é uma das questões que debatemos dentro do animê, já que as realidades que o povo eldiano desfruta, são controladas pelo Estado. Nesse sentido, identificados que “tudo o que age é uma crueldade” (ARTAUD, 1999, p. 71), por isso a personagem Gabi agiu de forma cruel e violenta, mesmo que inconscientemente, pois a sua vida foi pautada em uma crueldade que trabalha dentro da sua consciência. Aqui, nós identificamos o poder do Estado sobre o corpo da jovem, o mantendo sadio fisicamente, mas doente psicologicamente, podendo assim servir ao Estado economicamente.

Ao longo da pesquisa, debatemos sobre o conceito de violência, e atentamos que ela “é uma das infinitas maneiras com as quais o modo finito humano se expressa existindo em ato”. (LEITE, 2016, p. 53). Este ato, por si só, é o centro de tudo, pois é nele que o cinema consegue aplicar no telespectador a fantasia, provocando uma projeção, que se caracteriza pela forma que transcende a imaginação e o plano dos sonhos, voltando-se aos seres. Ela também pode provocar a identificação, que consiste em absorver o mundo diante do que ele tem para lhe oferecer.

O trabalho também estabeleceu a ideia de servidão, uma vez que citamos a importância de acompanhar a realidade e questioná-la, por ser de suma importância para evolução. Quando essa questão não acontece, no entanto, o que existirá é servidão disfarçada de liberdade. Portanto, ficou claro que não desenvolvemos essa problemática mais adiante no texto, mas é uma discussão que deve receber uma atenção maior, podendo ser trabalho em estudos posteriores. Diante do exposto, é importante ressaltar que nossa pesquisa não tinha como intuito

concluir teorias ao serem aplicadas no animê aqui supracitado, mas iniciar as discussões sobre elas dentro de uma obra nipônica.

## REFERÊNCIAS

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, Thiago Lopes de. **O animê: Públicos, Consumo, e modos de Apropriações Culturais**. Monografia (Bacharel em Produção, em Comunicação e Cultura) – Faculdade de Comunicação Produção em Comunicação e Cultura. Universidade Federal da Bahia. Salvador, p. 80. 2010.

ARTAUD, Antonin. **O Teatro e seu Duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ARENDDT, Hannah. **Da Violência**. 2004.

COUTINHO, Kesley Gabriel Bezerra; NASCIMENTO, Márcio Alessandro Neman do. Entre Muros e Titãs: Análise das relações hierárquicas e de poder no mangá/anime Shingeki no Kyojin. **Revista Nanduty**. v. 7, n. 10, p. 192-216. 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.30612/nty.v7i10.10307>>. Acesso em: 10 dez. 2022.

FRANÇA, Fagner Torres de. **Para um cinema da crueldade em Antonin Artaud**. Orientador: Alessandro Galeno Araújo Dantas. 2016. 232 f. Dissertação (Pós-Graduação) – Ciências Sociais, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Disponível em <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/21150>>. Acesso em: 27 jan. 2022.

FRANÇA, Fagner Torres de. Ética, estética e o cinema da Crueldade. **Rebeca: Revista Brasileira de estudos de Cinema e Audiovisual**. a. 1, n. 2, p. 177- 198, ago- ago. 2012. Disponível em: < <https://rebeca.socine.org.br/1/article/download/32/12> >. Acesso em: 20 mar. 2022.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**. 20ª Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.

LEITE, Wiltonn William. O homem livre: Um homem adequadamente violento. *In*: MODENA, Maura Regina (org). **Conceitos e Forma de Violência**. Caxias do Sul, RS: Educs, 2016. p. 52-65.

LIMA, Cristiane da Silveira. Nos realismos e estéticas da violência: a questão da figura humana. *In*: FABRIS, Mariarosaria; SOUZA, Gustavo; FERRARAZ, Rogerio; MENDONÇA, Leandro; SANTANA, Gelson (org). **XI Estudos de Cinema e Audiovisual Socine**. São Paulo, 2010. p. 612-623. Disponível em: <[https://www.socine.org/en/?smd\\_process\\_download=1&download\\_id=311](https://www.socine.org/en/?smd_process_download=1&download_id=311)>. Acesso em: 20 dez. 2021.

MARCIO, Luiz Silva. O conceito de liberdade em Aristóteles, Hegel e Sartre: Implicações sobre Ética, Política e Ontologia. **Aufklärung: Revista de Filosofia**. João Pessoa, v. 6, n. 2, p. 141- 160, maio- ago. 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/arf/article/view/44640>>. Acesso em: 02 abr. 2022.

MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização: Uma Interpretação Filosofia do Pensamento de Freud**. 8ª Edição. São Paulo: Guanabara Koogan, 1975.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Moraes Editores, 1970.

MORIN, Edgar. A Alma do Cinema. *In*: XAVIER, Ismail (org). **A Experiência do Cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983. P. 145-182.

ROSSET, Clément. **O princípio de crueldade**. Rio de Janeiro: Rocco, 1989.

SILVA, Duciélma Rocha da. Biopoder na concepção de Michel Foucault: O poder do Estado no controle da sociedade. **Periagoge**. v. 1, n. 1, p. 27- 39, dez- fev. 2018. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/periagoge/article/download/8909/5871>>. Acesso em: 27 mai. 2022.

PAVIANI, Jayme. Conceitos e formas de violência. *In*: MODENA, Maura Regina (org). **Conceitos e Formas de Violência**. Caxias do Sul, RS: Educs, 2016. p. 08-20.

POZZA, Gustavo Luiz. A Violência no Cinema. *In*: MODENA, Maura Regina (org). **Conceitos e Formas de Violência**. Caxias do Sul, RS: Educs, 2016. p. 123-134.

## REFERÊNCIAS FÍLMICAS

**O MENINO QUE MATOU OS PAIS**. Direção: Mauricio Eça. Roteiro: Raphael Montes; Ilana Casoy. Distribuidora: Amazon Prime Vídeo, 2021. Mídia Digital (85 min), son., color. Acesso em: 20 jan. 2022.

**A VIAGEM DE CHIHIRO**. Direção; Roteiro: Hayao Miyazaki. Jap ão: Studio Ghibli, 2001. 1 DVD (125 min), son., color.

**YU- GI- OH** [Animê]: Kunihisa Sugishina. Produção: Hidetaka Ikuta, Noaki Sasada, Noriko Kobayashi. Roteiro: Junki Takegami, Atsushi Maekawa, Shin Yoshida, Akemi Omode. Japão: Studio Gallop, 2000-. Son., color. Animê exibido pela CRUNCHYROLL. Acesso em: 15 mar. 2022.

**SHINGEKI NO KYOJIN** [Animê]. Direção: Tetsuro Araki, Masashi Koizuka, Yuichiro, Jun Shishido. Produção: Tetsuya Kinoshita, Kensuke Tateishi, Toshihiro Maeda, Shin Furukawa, Tomohito Nagase, George Wada, Tetsuya Endo, Yasuki Nishiya, Soya Kiyota, Hitoshi Ito, Makoto Kimura. Japão: Wit Studio; MAPPA, 2013-. son., color. Animê exibido pela Crunchyroll. Acesso em: 02 fev. 2022.

## REFERÊNCIAS ILUSTRAÇÕES

Como começar a assistir One Piece. **Omelete**, 2020. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/series-tv/one-piece-como-comecar-a-assistir#15>>. Acesso em: 10 abr. 2022.

CASTRO, Carmen. Cinema na quarentena: Filme “Corra! ”: terror ou comédia?. **Brasil de Fato**, 2020. Disponível em: <<https://www.brasildefatorj.com.br/2020/05/11/cinema-na-quarentena-filme-corra-terror-ou-comedia>>. Acesso em: 15 abr. 2022.