

IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO: UM ESTUDO SOBRE ASUKA LANGLEY

Maicon Cyrilio Galdino Pereira¹

Vanessa Wendhausen Lima²

RESUMO: o presente artigo busca identificar as conceituações acerca de identidade e representação com uma aplicação voltada à personagem Asuka Langley do anime da década de noventa, Neon Genesis Evangelion, para que, por meio do estudo de teorias voltadas ao estudo social coletivista, ajude-nos a entender como a personagem que, mesmo após duas décadas de sua estreia, ainda seja considerada, dentro da cultura pop, uma heroína forte, icônica e memorável até os tempos atuais. No referencial teórico são utilizados os estudos de Stuart Hall (2016) sobre a questão de identidade, as categorias de sujeitos, seus mapas mentais compartilhados e as questões representativas presentes nas relações linguísticas dentro de uma cultura, assim como também as teorias dos papéis e funções sociais de Castells (2010) e suas ordenações dos diferentes modelos de identidade na qual acabam por influenciar a sociedade no geral. Citações de Bauman (2001) também complementam a análise do tema por meio das ideias apresentadas no livro do autor, Modernidade Líquida. Tais conteúdos tornam-se alicerces essenciais para examinação da personagem e seu desenvolvimento de identidade que é construído dentro da obra. Com o estudo, o objetivo de identificar como a personagem Asuka é representada na série se concretizou por meio de análises de cenas do episódio e interpretações dos tipos de interação entre os personagens, isso enquanto, mediante de assimilações das teorias do autores utilizados, conclui-se em classificar Asuka a um sujeito de cunho pós-moderno, com conflitos paradoxais e crises de identidades oriundas do mesmo. Concluindo, tais elementos corroboram para uma maior credibilidade na representação feminina e por consequência, gerando um maior engajamento para com este público.

PALAVRAS-CHAVE: Identidade; Representação; Asuka.

¹ Graduando em Publicidade e Propaganda. E-mail: maiconcyrilio@gmail.com

² Orientadora e Professora do curso de Publicidade e Propaganda. E-mail: vanessa.wendhausen@satec.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Homens e mulheres têm sido retratados nas obras literárias e cinematográficas desde muito tempo, no entanto, nem sempre é possível perceber um papel de protagonista efetivo quando se trata de personagens femininas. Entretanto, com a chegada de movimentos sociais buscando a igualdade e confrontando certos tabus e estigmas, desprendendo-se de estereótipos sociais, a representatividade feminina dentro da cultura pop como cinema, quadrinhos e animações vem ganhando espaço, mas ainda pouco se discute acerca disso e seu impacto sociocultural.

Seja como Ellen Ripley, a protagonista do filme *Alien - O 8º Passageiro*, mostrando uma personagem feminina corajosa com motivações fortes, tendo seu trabalho reconhecido ao ponto de receber uma indicação ao Oscar por seu papel, ou como Claire Underwood, da série *House of Cards*, uma personagem centrada que toma o protagonismo de uma forma orgânica, mostrando uma densidade em sua psique, tal atriz que recebeu cinco indicações ao Emmy de melhor atriz e também três indicações ao Globo de Ouro, ganhando um, ou seja, personagens femininas representadas com camadas não explícitas, porém com uma complexidade beirando o real. Ainda discorrendo acerca de personagens femininas representadas de modo coerente, complexa e real em obras prestigiadas, agora adentrando na escolha e afetividade pessoal do acadêmico, têm-se a animação em que se encontra nosso objeto de estudo, o anime *Neon Genesis Evangelion*, este que acabou sendo a primeira série a receber o prêmio da categoria de “série mais amada” do Anime Grand Prix por três anos consecutivos, de 1996 até 1998, assim como ter sido classificada em décimo lugar na publicação das “Top 100 melhores séries animadas da história” publicado pelo o website IGN. Por apresentar personagens aclamados pelo público em uma obra tão ovacionada, torna-se valioso o estudo de tais

representações para compreender este processo, que acaba resultando um vínculo tão forte com o público.

Assim, baseando-se na arguição supracitada, emerge a pergunta problema: como a personagem Asuka Langley é representada dentro da série animada Neon Genesis Evangelion, visto isso, é tomado o objetivo de identificar a forma como a personagem Asuka é representada no anime Neon Genesis Evangelion.

Neon Genesis Evangelion é uma série animada dirigida por Hideaki Anno, apresentando um mundo distópico em que monstros gigantes conhecidos como Anjos, esses que começaram seu ataque após um evento cataclísmico chamado de Segundo Impacto. Para defender-se desta ameaça desconhecida, foi criada uma organização paramilitar financiada pelas nações unidas, a Nerv. Para combater os invasores, a Nerv deu início a série EVA, robôs humanóides gigantes controlados por jovens crianças, dentre elas está Asuka Langley Soryu, uma garota de nacionalidade alemã, esta que externamente exibe um impressionante currículo escolar junto de uma personalidade bastante forte, que com o decorrer da trama, mostra-se extremamente complexa e cheia de conflitos.

Percebe-se que, com a conquista de direitos, alguns conglomerados midiáticos, observando o impacto de tais movimentos, vem apropriando-se de um discurso que tenta pregar a igualdade, mas na prática, usa como um produto de massa apenas como um instrumento para conquistar mais público que tendem a priorizar o caminho direto, superficial e, por consequência, gerando pouca credibilidade em sua representação.

Tais questionamentos são de suma relevância no âmbito publicitário, visto que quando uma peça publicitária, obra literária ou cinematográfica apresentarem representações fiéis e verdadeiramente relacionáveis, tendem a se consolidar como clássicos, não obstante, também há a necessidade do aprimoramento sobre a representação feminina e sua identidade.

O estudo presente é de natureza básica e constitui-se como uma pesquisa qualitativa-descritiva. Tal análise caracteriza-se como um estudo de caso sobre a representação feminina e o estudo de identidade performedo por meio da personagem Asuka Langley Soryu, do anime Neon Genesis Evangelion. Estudo esse concebido a partir de materiais já publicados, qualificando-se, segundo Freitas e Podanov (2013), como bibliográfica.

2 IDENTIDADE CULTURAL

2.1 REPRESENTAÇÃO

Castells (2010) faz uma distinção entre identidade e papel social, tradicionalmente estudado pelos sociólogos: os papéis são estabelecidos por meio de um contrato social entre os indivíduos e as instituições, como por exemplo, funcionário, mãe, vizinho, católico e dependente químico, tudo isso concomitantemente, de forma a construir um papel em uma sociedade, papel esse, que é definido por diretrizes sociais. Já a identidade pode ser constituída por um processo de individuação do sujeito, essa individuação também pode ser formada por um processo de osmose, ou até mesmo coincidir-se com o papel designado por sua cultura. Um exemplo usado pelo autor, é o do indivíduo que considera ser pai a definição preponderante de si mesmo, coincidindo com o papel que lhe foi imposto pela sociedade. Todavia, o processo de identidade tem mais significado que os papéis, pois leva em consideração a autoconstrução do indivíduo. Em termos mais amplos “pode-se dizer que identidades organizam significados, enquanto papéis organizam funções. Defino significado como a identificação simbólica, por parte de um ator social da finalidade da ação praticada por tal ator” (CASTELLS, 2010, p. 23).

Castells (2010) supõe que a construção da identidade coletiva, bem como seu conteúdo e significado são estipulados pelas relações de poder aludidas posteriormente a identidade legitimadora é inserida pelas instituições imperantes da sociedade buscando expandir e racionalizar sua dominação em detrimento aos atores sociais: a identidade de resistência se opõe ao modus operandi da identidade legitimadora, e se mantém na vanguarda da defesa da pluridentidade, já a identidade de projeto é quando, por meio da comunicação, os determinados sujeitos desenvolver uma nova identidade para dar outro sentido ao seu papel no contexto social.

O autor relaciona o desenvolvimento das identidades coletivas com a construção de uma sociedade civil. Esse raciocínio tem o intuito de explicar a organização da sociedade, tendo em vista que, mesmo internamente diverge em ideais, políticas, tradições e, ainda assim, estrutura-se baseando-se na correlação desses princípios de identidade. Nesse contexto, pode-se exemplificar a identidade legitimadora como uma condição sine qua non para a formação de hierarquias sociais. O autor afirma que, embora essa explicação pareça contraditória, visto que geralmente nos referimos à sociedade civil como um modelo inteiramente democrático e igualitário, Gramsci explana seu real conceito.

Na concepção de Gramsci, a sociedade civil é constituída de uma série de "aparatos", tais como: a(s) Igreja(s), sindicatos, partidos, cooperativas, entidades cívicas etc. que, se por um lado prolongam a dinâmica do Estado, por outro estão profundamente arraigados entre as pessoas. É precisamente esse duplo caráter da sociedade civil que a torna um terreno privilegiado de transformações políticas, possibilitando o arrebatamento do Estado sem lançar mão de um ataque direto e violento (CASTELLS, 2010, p. 25).

No que se refere à teoria social, há a questão acerca da identidade e uma determinada premissa que busca entender melhor seu conceito e seus posteriores impactos no mundo social, argumento esse que, em sua essência, apresenta ideias que apontam uma desestabilização ou crise das, assim denominadas, "velhas identidades" que, após períodos de predominância em seu conceito de identidade,

apresentam rachaduras e fragmentações que apontam para o fim de uma conceituação rudimentar e simplista de identidade e de sujeito, concomitantemente à aparente brecha para o surgimento de novas concepções do que se pode ser caracterizado como identidade.

A assim chamada “crise de identidade” é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social (HALL, 2006, p. 7).

Para a continuação de tal argumento, o autor distingue três diferentes conceitos de identidade: sujeito do Iluminismo, sujeito sociológico e sujeito pós-moderno. De acordo com Hall (2006), a proposta do primeiro tipo de conceito de identidade, **o sujeito do Iluminismo**, é a do indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação. O autor afirma também que o sujeito ainda possuía um núcleo, um lugar onde residiria sua essência, na qual era adquirido logo em seu nascimento e, posteriormente, iria continuar a se desenvolver ao longo de sua vida por meio de experiências desse mesmo indivíduo. Todavia, o indivíduo ainda se mantém o mesmo do início ao fim de sua jornada, tudo isso culminando em uma visão demasiado individualista, tanto do sujeito quanto de sua identidade. Identidade essa, bastante exemplificada no contexto histórico pré-contemporâneo, vide a sociedade feudal, em que o sujeito, mesmo que em sua intimidade possuísse particularidades, opiniões, crenças ou objetivos fora do modelo pregado socialmente, estava fadado a se manter imerso e limitado à imposição social de identidade invariável. Ainda sob tal contexto, um nobre manteria seu título, independentemente de suas posses ou índole, apoiando-se apenas na imobilidade social.

Entrando agora no segundo modelo citado, o **sujeito sociológico**, mostra-se, segundo Hall (2006), que tal noção conceitual era sustentada pela ideia de que o núcleo do sujeito não era autônomo, suas referências e parâmetros para valores, símbolos e sentidos - a cultura - eram mediados por meio de interações

entre pessoas próximas a ele. Visão essa que refletia a crescente complexidade do mundo moderno. Nessa visão, que acabou por se tornar a própria concepção sociológica clássica da questão, a identidade do indivíduo se molda por meio de suas experiências, sendo elas positivas ou negativas, fazendo dela o produto de suas vivências e estudos, bem como de suas interações sociais que, por sua vez, dão origem às culturas. Pode-se citar como exemplo, o sujeito que experimentou um conflito armado, como a Segunda Guerra Mundial, que lhe proporcionou situações extremas e traumáticas, modificando sua identidade e, a pareando com a de outros semelhantes, podendo criar culturas tanto pacifistas quanto belicosas.

De acordo com essa visão, que se tornou a concepção sociológica clássica da questão, a identidade é formada na "interação" entre o eu e a sociedade. O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o "eu real", mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais "exteriores" e as identidades que esses mundos oferecem (HALL, 2006, p. 11).

Ainda nessa concepção, segundo Hall (2006), a identidade é o elemento que preenche o espaço entre o interior, que seria o mundo pessoal, e o exterior, que seria o mundo público do sujeito. O autor explica que, justamente, por projetarmos a nós próprios dentro dessa identidade cultural e, concomitantemente a isso, absorvermos diversas partes dos valores, simbologias e símbolos da mesma, acabamos contribuindo para com os alinhamentos de sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo sociocultural. Com isso, resta à identidade, o trabalho de juntar o sujeito à estrutura formada desses elementos.

Apesar disso, argumenta-se, também, que tal fator vital sobre o sujeito sociológico está mudando, pois, de acordo com Hall (2006), o sujeito antes já visto em uma identidade estável e unificada, encontra-se agora fragmentado, sendo composto por tantas faces que poderia ser contraditório em si mesmo, ou até podendo conter faces não resolvidas, faces em aberto. Para complementar, Hall (2006, p. 13) afirma que o "próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e

problemático.” De acordo com Bauman (2000, p. 12), em uma entrevista do sociólogo alemão Ulrich Beck, acerca da família na sociedade pós-moderna, em que não há mais um modelo inflexível de hierarquia ou papel no núcleo familiar: mesmo ainda havendo conceitos de paternidades e maternidade, eles não estão mais bitolados em patriarca ou matriarca.

O que está acontecendo hoje é, por assim dizer, uma redistribuição e dos "poderes afetaram as instituições existentes, as molduras que circunscreviam o domínio das ações-escolhas possíveis, como os estamentos hereditários com sua alocação por atribuição, sem chance de apelação. Configurações, constelações, padrões de dependência e interação, tudo isso foi posto a derreter no cadinho, para ser depois novamente moldado e refeito; essa foi a fase de quebrar a forma" na história da modernidade inerentemente transgressiva, rompedora de fronteiras e capaz de tudo desmoronar. (BAUMAN, 2000, p. 12).

Todo este processo se mostra como um catalisador para a conceituação do **sujeito pós-moderno**, um ser que apresenta um contraste com os dois modelos anteriores, por ter como principais características a ausência de uma identidade fixa, essencial ou permanente. A essência desse sujeito não mais é definida biologicamente, mas sim, historicamente, pois, segundo Hall (2006), os sujeitos, em diferentes momentos, assumem distintas identidades que não necessariamente unificam seu “eu” em uma forma coesa ou nítida. Hall (2006, p. 13) diz que “dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas”. Ainda de acordo com Hall (2006, p. 13): “se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte apenas porque construímos cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora ‘narrativa do eu’”. Seguindo tais concepções de Hall (2006, p. 13), sugerir a ideia de uma “identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia”. Tal sujeito seria uma desconstrução dos dois modelos anteriores, na qual baseiam-se em podendo ser exemplificado por Em contrapartida, com o decorrer do aumento dos sistemas de representação e significação, apresentam-se ainda mais variáveis e possíveis as

identidades, em números exponenciais, nas quais poderíamos nos identificar mesmo que temporariamente.

2.1.1 Representação

Representação é a junção de sentido com a linguagem, ou seja, “é a conexão entre conceitos e linguagem que permite nos referirmos ao mundo ‘real’ dos objetos, sujeitos ou acontecimentos, ou ao mundo imaginário de objetos, sujeitos e acontecimentos fictícios” (HALL, 2016, p. 34). Em suma, o autor elabora dois sistemas de representação: sendo que um é relacionado ao estudo da nossa habilidade de interpretar e dar sentido às coisas, enquanto o outro explica a nossa capacidade de organizar tais sentidos.

Embora bastante complexo, Hall (2016) se dispõe a simplificar o primeiro sistema como sendo “um conjunto de conceitos ou representações mentais que nós carregamos” (HALL, 2016, p. 34). Ou seja, o sentido que cada palavra possui e a ela é atribuída, segundo nossas experiências, aprendizados e conhecimentos estabelecidos pela nossa identidade cultural replicada pela nossa cultura. Vale salientar que tal exposição é apenas uma simplificação de um sistema complexo, para que seja relativamente descomplicado conceituar signos para itens mais palpáveis e concretos como um prato, copo ou talher; todavia, também criamos conceitos para coisas mais complexas e abstratas, coisas que não podemos representar com facilidade, pois não há como sentir, ver ou tocá-las, desde sentimento até cenários completamente imaginários.

Para o autor isso é um “sistema de representação” que consiste na conceituação de diferentes modos de classificação e organização para, assim, definir relações mais complexas entre si. Ainda sobre isso, Hall (2016, p. 35) utiliza o

exemplo da similaridade e diferença para “estabelecer relações entre conceitos ou para distingui-los uns dos outros”. Quanto ao exemplo, um pássaro, em certas circunstâncias, é como um avião, pois ambos compartilham a similaridade de poder voar, entretanto, também, nota-se que, em outras circunstâncias, são diferentes, pois enquanto um é oriundo da natureza, o outro tem sua origem vinda das mãos humanas. Esse exemplo classifica os conceitos por voa/não voa, e natural/artificial, porém não necessariamente limitam-se a esses, já que existem princípios de organizações disponíveis, como causalidade, finalidade e afins, pois, o que realmente importa não é uma compilação de conceitos ordenados, mas sim “organizados, dispostos e classificados em relações complexas com os outros. É assim que nosso sistema conceitual se apresenta” (HALL, 2016, p. 36).

Ainda segundo Hall (2016), poderia ocorrer a possibilidade de o “mapa conceitual” de uma pessoa ser completamente diferente do de uma segunda, o que poderia levá-las a uma compreensão de mundo divergente, uma visão única e individual, o que resultaria em uma dificuldade para a representação e interpretação do mundo. Todavia, possuímos a capacidade de comunicação graças à semelhança de nossos mapas conceituais, mesmo que em diferentes níveis de semelhança, fazendo com que tenhamos conceituações e significações mais próximas. “Uma vez que nós julgamos o mundo de maneira relativamente similar, podemos construir uma cultura de sentidos compartilhada, e então, construir um mundo social que habitamos juntos” (HALL, 2016, p. 36).

O termo geral que usamos para palavras, sons ou imagens que carregam sentido é signo. Os signos indicam ou representam os conceitos e as relações entre eles que carregamos em nossa mente e que, juntos, constroem os sistemas de significado da nossa cultura. (HALL, 2016, p.37)

Mesmo assim, segundo Hall (2016), compartilhar um mapa conceitual não é o suficiente, já que sem uma linguagem comum, seríamos incapazes de representar e de trocar sentidos e conceitos. Por conseguinte, nosso mapa precisa ser traduzido para uma linguagem comum, portanto, para o autor, o segundo

sistema seria o da linguagem, que organiza os signos, signos esses que definimos como imagens, sons e palavras que carregam algum sentido que, em razão da linguagem, podem ser usados para comunicar sentimentos e conceitos para outras pessoas.

2.1.2 Linguagem e Representação

Hall (2016) salienta que o termo “linguagem” é utilizado de forma abrangente, não só em suas formas básicas de comunicação como a fala e a escrita, mas também em representações visuais, sendo elas oriundas de produção manual, digital, ou quaisquer outros meios que buscam expressar sentido.

E assim também ocorre com outras coisas não "linguísticas" em nenhum sentido usual: as expressões faciais ou dos gestos, por exemplo, ou a "linguagem" da moda, do vestuário, ou das luzes do tráfego. Até mesmo a música se apresenta como uma "linguagem", com relações complexas entre diferentes sons e acordes; trata-se, contudo, de um caso muito especial, já que ela não pode ser facilmente utilizada para fazer referência a coisas ou objetos reais no mundo (HALL, 2016, p. 37).

Pessoas compartilhando o mesmo tipo de mapa mental são somente uma parte de todo o processo, pois sem o mesmo tipo de interpretação para esses, a tradução para a compreensão dos sujeitos não seria possível. Dando continuidade nessa parte, o autor nos questiona, e também a si mesmo, “como sabemos que conceito indica tal coisa? [...] como saber que sons ou imagens trarão, por meio da linguagem, o sentido de meus conceitos e do que quero expressar com eles?” (HALL, 2016, p. 38).

Em signos visuais pode ser menos difícil para uma interpretação comum, já que em um desenho ou imagem de, por exemplo, um animal, um cachorro que, sendo exibido em uma filmagem, apresenta semelhança do animal

com pelos, correndo, brincando ou latindo, sobre a qual se pretende referir, todavia, mesmo tendo detalhes semelhantes ao original, segundo Hall (2016, p. 38), “uma versão desenhada, pintada ou digitalizada de uma ovelha não é exatamente igual ao ser ‘real’”.

Hall (2016) também afirma que, em se tratando de imagens e signos, mesmo contendo detalhes relacionados ao original sobre o qual se referem, ainda se mantêm como signos, pois eles carregam sentido e ainda precisam ser interpretados. Para isso, é necessário o uso de ambos os sistemas supracitados, o mapa conceitual compartilhado que correlata o animal peludo que late e a palavra que o define.

3 ANÁLISE

Neon Genesis Evangelion é uma série animada que, mesmo nos tempos atuais, se mostra influente na cultura pop, algo que é notável após ver o recente relançamento da série agora em versão remasterizada e com uma dublagem mais atual pelo serviço de streaming Netflix, este que acarretou diversas discussões nas redes sociais sobre os benefícios e malefícios da sua popularização e acesso menos nichado de uma obra tão complexa e conceituada como Evangelion. No Japão, em seu primeiro lançamento causou um impacto por se utilizar de um tema popular e talvez, saturado, que é o gênero cinematográfico mecha³, termo utilizado para se referir a obras focadas em batalhas entre robôs gigantes, e usar isso para realizar um estudo de personagem, apresentando camadas, nuances e conflitos raramente trabalhados em obras do gênero ou época.

Com a produção dos estúdios Gainax e Tatsunoko, e a direção de Hideaki Anno, Evangelion teve sua transmissão iniciada em 1995 pela “TV Tokyo” e foi

³ Um mecha (abreviatura de mechanical, inglês para mecânico) ou meca é um robô gigante (geralmente bípede) controlado ou não por um piloto ou controlador, comuns em algumas obras de ficção científica, mangá e anime.

encerrada no ano seguinte, após 26 episódios. Com o impacto de seus episódios finais, um filme mostrando um final alternativo foi lançado um ano depois, gerando controvérsia entre a crítica, porém ainda mantendo um saldo positivo. Com o aumento da popularidade, Evangelion se expandiu ainda para outras mídias, como mangá, jogos eletrônicos, assim como dois filmes-resumo, e posteriormente, outros quatro filmes que recontaram a história.

Na análise adiante será discorrido sobre as categorias de sujeitos de Hall, questões representativas presentes nas relações linguísticas dentro de uma cultura e seus mapas mentais compartilhados, não obstante, faz-se também o uso das teorias dos papéis e funções sociais de Castells e suas ordenações dos diferentes modelos de identidade na qual acabam por influenciar a sociedade no geral. Usando tais princípios, será feita a correlação destas teorias com personagem Asuka Langley dentro do contexto do enredo presente na obra de Hideaki Anno, Neon Genesis Evangelion.

A narrativa situa-se em um cenário distópico do ano de 2015, quinze anos após um cataclisma global nomeado de Segundo Impacto, o que resultou em um massivo número de vítimas, aproximadamente metade da população mundial. Assim como também colaborou para o despertar de seres gigantescos chamados “Anjos”, e para combatê-los, a organização governamental NERV detém o trabalho de comandar as bio-máquinas humanoides denominadas EVAs. Dentro deste contexto, o comandante da NERV, Gendo Ikari, convoca uma criança para pilotar a unidade 01 do Eva, seu filho Shinji Ikari, que fica assustado com toda a situação repentina e se recusa a cumprir a função estabelecida pelo seu comandante e também pai, o que gera ainda mais atrito entre eles. A trama continua se desenvolvendo em cima do protagonista Shinji com os demais pilotos e seus relacionamentos, cada um com suas peculiaridades e psicológicos perturbados por trabalharem com os mistérios que envolvem o trabalho da NERV.

A obra sofre uma súbita mudança de tom em seu oitavo episódio, quando somos apresentados à segunda criança, a piloto da unidade 02 vinda da Alemanha,

Asuka Langley Soryu. Uma criança prodígio, bastante explosiva e orgulhosa, que se junta à Shinji e Rei para o confronto aos anjos. Diferentemente do estilo mais melancólico e frio dos primeiros sete episódios protagonizados majoritariamente por Shinji tendo conflitos internos sobre pilotar o EVA, suas dificuldades em se comunicar com as pessoas ao seu redor, sua tentativa de compreensão e aproximação para com a primeira criança, Rei Ayanami, tudo sendo mostrado de um modo mais sóbrio, como se fosse doloroso ter a responsabilidade de comandar um EVA. Asuka, por outro lado, aparenta gostar desta responsabilidade e demonstra sentir prazer em pilotar, sempre se esforçando ao máximo na sua busca por reconhecimento e admiração dos adultos.

Asuka, assim como os demais personagens, é constantemente trabalhada em cada episódio desde sua primeira aparição, sendo por meio de diálogos e interações com outros ou com reflexos e pensamentos internos. Todavia, alguns episódios centralizam mais na personagem, como o oitavo e, principalmente, o vigésimo segundo, este se aprofunda nos conflitos internos da segunda criança.

Para expor as ideias do projeto, selecionou-se como objeto de pesquisa o episódio 22 da série, lançado em 1996. A escolha deste capítulo se dá pela abordagem que a trama fornece à personagem Asuka Langley que se utiliza de ferramentas presentes em seu próprio enredo para expor seus conflitos internos, bem como o subconsciente da personagem para o telespectador. Com isso, a trama também a destaca durante todo o episódio.

O episódio começa com um prelúdio, mostrando acontecimentos anteriores à primeira aparição de Asuka na série, mais especificamente a ela reagindo, junto de Kaji, à notícia de que será transferida para o Japão, diálogo este representado na Figura 1, que mostra o desejo de aceitação dos demais adultos e, conseqüentemente, o reconhecimento como uma mulher madura e independente, o que é refletido em sua personalidade no seu sentimento romântico em relação a Kaji, visto que ela o deseja por o considerar um adulto maduro e, caso fosse correspondida, estaria no mesmo patamar, não podendo mais ser considerada uma

criança. Toda essa sua fixação aparenta ser oriunda de experiências traumáticas do passado, principalmente com o suicídio de sua mãe. Então, como um método para suportar tal situação, Asuka elucida que para evitar ser ferida por outros novamente, ela precisa ser forte e independente, características essas que acabam por definir, o papel social, segundo Castells (2006), de Asuka: uma criança. Isso faz com que a personagem rejeite tal função social à ela atribuída, e assim estabelece para si sua nova identidade, alguém forte e independente, algo totalmente oposto ao seu papel social de criança.

Figura 1 – Diálogo entre Asuka e Kaji.



Disponível em: Neon Genesis Evangelion (1995).

Após tal cena, surgem alguns *flashbacks* expondo um pouco da infância de Asuka e seu relacionamento materno, que fora bastante traumatizante para a jovem criança, visto que sua mãe, Kyouko Soryu, por se dedicar em demasia às pesquisas científicas relacionadas ao trabalho, acabou se ausentando significativamente de suas responsabilidades maternas e perdendo, também, parte de sua sanidade, isso ao ponto de substituir sua filha por uma mera boneca. Fator

esse, que acabou por distanciar Asuka de sua mãe, fazendo com que a menina não se comovesse no velório de Kyouko, que tirou a própria vida.

Tais lembranças são abruptamente interrompidas e a cena transiciona para o tempo atual, mostrando a personagem que agora se encontra em um laboratório, tendo seu teste de sincronização examinado e, de acordo com os cientistas presentes na sala, está com um desempenho bastante decadente, e para complementar, ainda comentam que caso sua performance mantenha tal ritmo, chegará um momento em que sua compatibilidade para com seu EVA será insuficiente para a manter como piloto da unidade. Tal situação acaba gerando uma crise de identidade na personagem, conceito esse explanado por Castells (2010).

Entendo por identidade o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas. No entanto, essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na auto-representação quanto na ação social. Isso porque é necessário estabelecer a distinção entre a identidade e o que tradicionalmente os sociólogos têm chamado de papéis, e conjuntos de papéis (CASTELLS, 2010, p. 22).

Corroborando com o conceito supracitado, Asuka, após ver sua posição como piloto prodígio da unidade do EVA-02 ameaçada, sente como se toda a identidade que havia construído estivesse ruindo, já que, por sua infância carente de atenção maternal, a jovem começa a procurar validação entre seus superiores e colegas, por meio do reconhecimento de suas habilidades com o EVA.

Asuka, desde sua apresentação inicial, demonstra ter uma personalidade forte e carismática. Dentre os trejeitos marcantes que perduram nas cenas da obra, os traços de arrogância e autoestima são os que recebem um destaque maior e mais marcante quando se fala em representação de sua personalidade. Diferente das outras duas crianças, Asuka se orgulha por fazer parte das crianças escolhidas para pilotar os EVAs. Detalhe este que por muitas ocasiões durante a série é explicitamente verbalizado pela personagem, assim como também é manifestado

por meio de aspectos visuais em seu design de personagem. Por exemplo seu *headset* de interface vermelho, presente em sua cabeça, que é utilizado durante a pilotagem do EVA como um acessório de sincronização para com o mesmo, porém, diferentemente dos demais pilotos, Asuka utiliza até quando não está pilotando. Usa a veste em sua vida cotidiana como um acessório estético para prender o seu cabelo, fazendo com que, conforme sua personalidade arrogante de piloto indica, seja empregado um significado simbólico para o item, representando seu orgulho, algo como um troféu para que seja reconhecida por terceiros.

A existência de linguagens comuns nos possibilita traduzir nossos pensamentos (conceitos) em palavras, sons ou imagens, e depois usá-los, enquanto linguagem, para expressar sentidos e comunicar pensamentos a outras pessoas. O sistema escrito ou o sistema falado de uma língua em particular são ambos, obviamente, considerados "linguagens". Mas igualmente o são as imagens visuais, sejam elas produzidas pela via manual, mecânica, eletrônica, digital ou por outros meios, quando usadas para expressar sentido (HALL, 2016, p. 37).

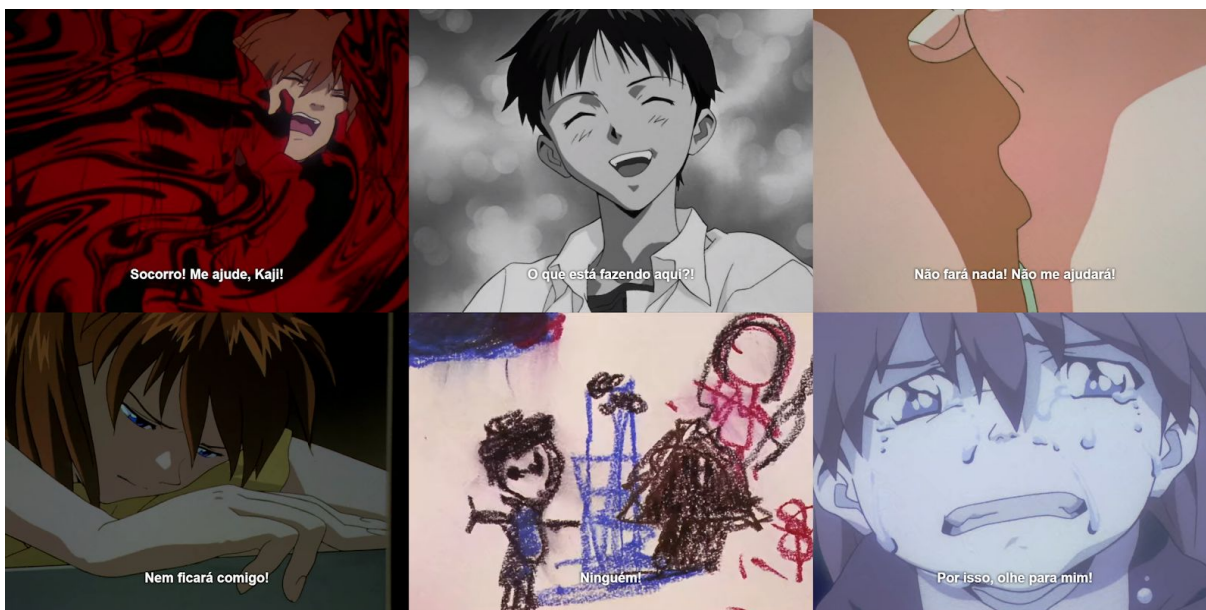
Com o declínio em seu desempenho no processo de sincronização com a unidade-02 do EVA, de modo concomitante com a percepção pessoal competitiva de Asuka referente à terceira criança, Shinji Ikari, acerca do notório desenvolvimento das habilidades dele em pilotar o EVA e o tratamento especial que o garoto aparentemente recebe dos seus superiores, ela começa desenvolver um ascendente sentimento de revolta e ciúmes, não só em relação à terceira criança, mas com todos ao seu redor que, segundo interpretações dela, são coniventes com toda a situação. Esses sentimentos negativos acabam sendo verbalizados quando Asuka está nua, prestes a tomar banho. Tal cenário e contexto acabam representando a personagem em seu momento mais íntimo, para que possa contrariar a sua personalidade fechada, e abri-la para si e para o espectador. Asuka, ao olhar a água da banheira, começa a encarar e com isso, logo vem à mente as pessoas que ali se banharam recentemente, seus colegas, sua nova família.

Asuka: que nojo!
Asuka: quem tomaria banho na mesma água que a Misato e aquele idiota do Shinji?
Asuka: quem usaria a mesma máquina que lavou as roupas íntimas da Misato e daquele idiota do Shinji?
Asuka: quem sentaria no mesmo vaso que a Misato e aquele idiota do Shinji?
Asuka: quem respiraria o mesmo ar que a Misato e aquele idiota do Shinji?
Asuka: odeio a Misato! Odeio o Shinji!
Asuka: e a Rei mais ainda!
Asuka: odeio o meu pai! Odeio a minha mãe!
Asuka: mas, acima de tudo, eu me odeio!

O monólogo de Asuka tem seu início relacionado à banheira e às pessoas que, naquela residência coabitam, com uma forma de sentimento lamentoso que, ao decorrer do monólogo, transiciona gradativamente para um sentimento de ira, que se intensifica ao ponto de, aos berros, chutar alguns utensílios presentes no local. Toda essa sequência funciona como um modo de representar a personalidade quebrada e contraditória da personagem, afirmação que é corroborada por Hall (2016), esse que acaba por sugerir que, dentro dos conceitos do sujeito pós-moderno, seria uma fantasia a ideia de uma identidade segura, coerente e consolidada. Tal cena funciona para retratar a desconstrução de uma de suas personas, a que é usada como resposta à sua carência, que resolve mascarar seu maior medo circundando-se de pessoas e de atenção.

O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais "lá fora" e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as "necessidades" objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais (HALL, 2016, p.37).

Figura 2 – Solilóquio de Asuka sobre seus medos e inseguranças.



Disponível em: Neon Genesis Evangelion (1995).

Em um momento mais a frente do episódio, representado pela figura 2, Asuka tem sua mente e subconsciente invadidos por um anjo, em uma sequência de cenas em que é mostrado outra personalidade, agora seus medos e inseguranças são expostos para o espectador. Nesse trecho vemos detalhes de seu passado e sua relação com a própria mãe, entre outros pormenores, mostrando que a personagem se alinha com o sujeito pós-moderno teorizado por Hall (2006). Ela tem sua personalidade quebrada e reconstruída diversas vezes de diversas formas, tanto pelos seus traumas que a fizeram criar uma identidade defensiva, quanto por fatores sociais que a fazem se retratar como um modelo ideal, visto que a personagem passou por um ensino rigoroso, se viu obrigada a conquistar sua liberdade ainda jovem e possui uma gigantesca responsabilidade tendo que defender a própria raça de uma possível extinção.

Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 2016, p. 12).

Revedo agora a primeira metade do episódio, após uma conversação entre duas das superiores de Asuka acerca das possíveis razões do declínio da taxa de sincronização da jovem, uma curta sequência é exibida ao espectador, cena essa que destaca Asuka em um breve monólogo em tom lamentoso enquanto encara seu reflexo no espelho do banheiro na qual se encontra. Tal monólogo, mesmo limitando-se a duas linhas de fala, consegue externar um questionamento reflexivo sobre uma função social materna que a personagem terá futuramente em razão de uma imposição biológica.

Figura 3 – Confronto de identidades.



Disponível em: Neon Genesis Evangelion (1995).

Mais a frente do episódio, há um momento em que as duas pilotos, representado pela figura 3, Asuka e Rei, se encontram presas em uma situação delicada, uma cena estática das garotas caladas sem contato visual algum por mais de 50 segundos em um espaço preenchido por silêncio colabora para a construção de uma atmosfera desconfortável entre as personagens e também para o espectador. A quietude é quebrada após um comentário de Rei sobre a personalidade fechada de Asuka, esta que rapidamente adota uma postura mais agressiva e contrapõe tal comentário criticando sua colega por sua postura passiva e submissa perante seus superiores hierárquicos, momento este que Asuka acaba por reduzir sua identidade a de uma boneca. Tendo este contraste ideológico de personagem corroborando para uma distinção mais inteligível da noção de identidade de ambas as personagens, Asuka, por ter conflitos constantes com relação a seus papéis sociais, geralmente de maneira opositiva, acaba mostrando traços que se relacionam ao conceito de **identidade de resistência** de Castells, esta que é:

Criada por atores que se encontram em posições/condições desvalorizadas e/ou estigmatizadas pela lógica da dominação, construindo, assim, trincheiras de resistência e sobrevivência com base em princípios diferentes dos que permeiam as instituições da sociedade, ou mesmo opostos a estes últimos. (CASTELLS, 2010, p. 24).

Asuka ainda não se mantém em tal conceito, pois esta sensação de resistência oriunda de sua posição desvalorizada da função social a ela empregada, após conflitos com outros personagens fundamentalmente diferentes, como exemplificado na figura 3, transmuta essa identidade defensiva e oprimida, revertendo julgamento de valores e convergindo a desejos que mais se enquadram na identidade legitimadora. Conforme Castells (2010, p.24), identidades que inicialmente podem ser denominadas como de resistência podem acabar sucedendo em projetos, ou tornarem-se dominantes, tornando-se em legitimadoras.

Figura 4 – Monólogo de Asuka no banheiro.



Disponível em: Neon Genesis Evangelion (1995).

Como explica Castells (2006, p. 23) sobre papéis sociais, a autodefinição do ponto de vista relativo do autor é o que acaba sendo mais importante na hora de definir o papel social da personagem, em virtude do processo de autoconstrução e individuação que são envolvidos. Assim como o exemplo do pai que se autodefine com tal papel e, coincidentemente, o considera como o mais significativo para si, Asuka mostra um contraponto disso, ainda na temática paternal/maternal, em que o ator não se identifica com seu papel, e ainda expressa uma rejeição para com ele, conforme expresso na figura 4, em que a personagem verbaliza seu questionamento e aborrecimento sobre sua cólica. Fazendo uma relação de seu papel como mulher e potencialmente mãe.

Figura 5 – Colapso de Asuka



Disponível em: Neon Genesis Evangelion (1995).

Ainda no vigésimo segundo episódio, sendo demonstrada pela figura 5, agora na conclusão do mesmo, vemos a personagem externar outro conflito, de mesma natureza que o supracitado, em que Asuka mostra insatisfação por sua decadência como piloto, papel este que lhe fora bem recebido, contradizendo a função maternal socialmente inerente à representação feminina. Neste momento, a personagem, após ter sido resgatada por sua colega, na qual era julgada por Asuka como alguém com habilidades inferiores e pouco destacáveis, se encontra agora em um nível abaixo disso, criando uma situação bastante contrastante com seu status inicial de prodígio. Em consequência disso, ocorre a dispensa de seu posto, que era sua principal identidade e pilar para sua estabilidade emocional.

Identities são fontes mais importantes de significado do que papéis, por causa do processo de autoconstrução e individuação que envolvem. Em termos mais genéricos, pode-se dizer que identidades organizam significados, enquanto papéis organizam funções. Defino significado como a identificação simbólica, por parte de um ator social, da finalidade da ação praticada por tal ator (CASTELLS, 2010, p. 23).

Para a personagem, ser piloto da unidade 02 era não apenas uma função social dentro do contexto da obra, mas também um traço importante de sua identidade, ao melhor, era o que definia sua identidade. Pilotando o Eva, Asuka conseguiria mostrar seu grande poder e imponência por meio de um grande *mecha* na qual protegeria seus colegas, cidade e toda sua raça, elementos esses que teriam grande valor preenchendo seu vazio interior, complementando para manter a auto suficiência de seu ego.

4 CONCLUSÕES

O presente trabalho trazia como objetivo identificar a forma como a personagem Asuka é representada no anime Neon Genesis Evangelion, bem como identificar os aspectos que constituem uma personagem feminina com função narrativa, construção coerente de personagem e, como o atual contexto pode assimilar tais apensos para aprimorar sua eficácia no trabalho de representação feminina. Para atingir tais objetivos, foram analisados cenas de interação entre os personagens, como diálogos, monólogos, solilóquios e demais elementos usados pelo diretor para passar sua mensagem por meio desses artifícios de metalinguagem.

O estudo mostrou uma personagem, segundo critérios supracitado no parágrafo anterior, bem desenvolvida e apresentada de um modo bastante crível, dando uma complexidade maior, características estas que enquadram a personagem como um sujeito pós-moderno, com conflitos internos contraditórios sobre seus papéis sociais, o que resulta em crises de identidade pela mesma, proporcionando uma possibilidade mais acurada de identificação para com a personagem trabalhada na obra, o que pode gerar um engajamento maior com o produto. Isto posto, é também de interesse do autor por se tratar de uma obra na qual se destaca por abordar temas delicados de maneira orgânica e bem trabalhada,

somado a uma lista de personagens com características únicas, apresentando conflitos densos e um universo rico em conteúdo filosófico e reflexivo.

Como sugestão para futuras pesquisas acerca deste tema, para complementar o assunto abordado, seria interessante o estudo de personagens que realizam funções de representação feminina focado em um âmbito mercadológico e quantitativo, trazendo dados acerca dos resultados dessas representações coesas e orgânicas dentro do audiovisual.

REFERÊNCIAS

ASUKA LANGLEY SORYU. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Asuka_Langley_Soryu&oldid=56767467>. Acesso em: 21 abril. 2020.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Editor Ltda., 2001.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. São paulo, SP: Editora Paz e Terra Ltda., 2010.

FREITAS, Ernani Cesar de; PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo, RS: Editora Feevale, 2013.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro, RJ: Editora Apicuri, 2016.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª edição. Rio de Janeiro, RJ: DP&A, 2006.



MECHA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019.
Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Mecha&oldid=56931282>>.
Acesso em: 14 jun. 2020.