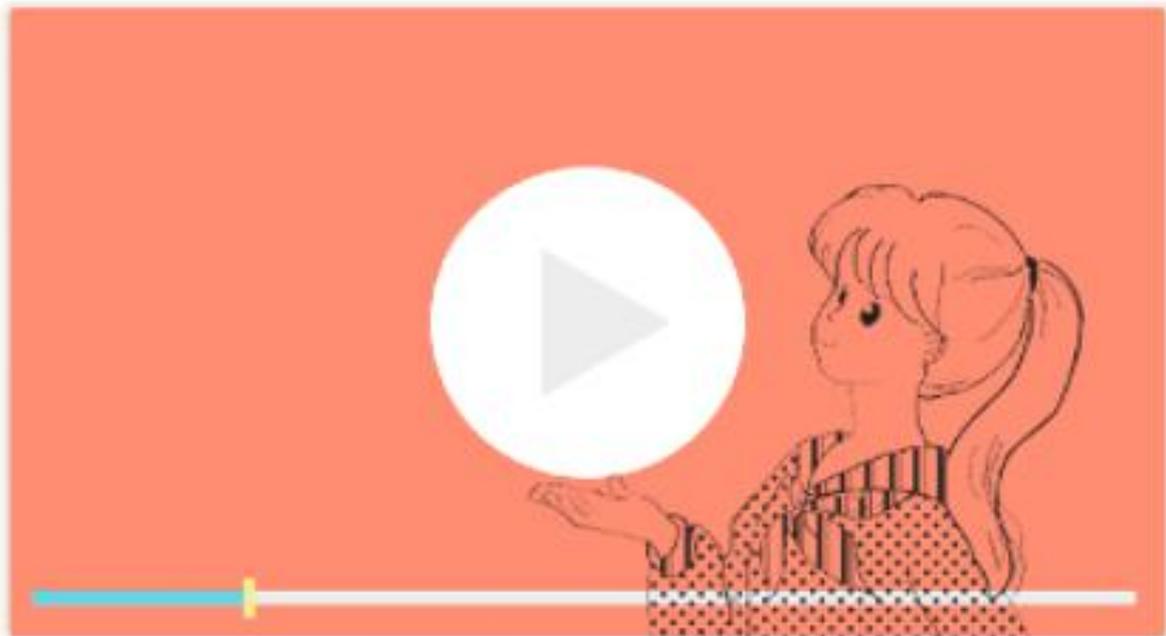


# *Mídias como ferramenta de comunicação*

EDIÇÃO ÚNICA  
SETEMBRO



# Introdução

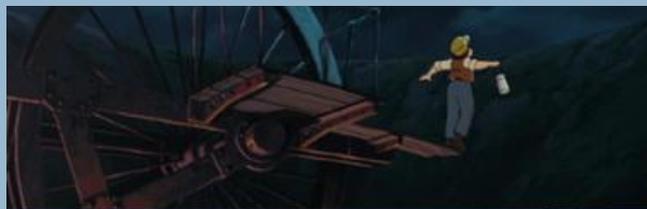
## **As diferentes abordagens culturais como por meio de gêneros midiáticos como ferramenta informativa na mídia**

Enxergamos que muito do que consumimos, enquanto espectadores através de filmes, séries, músicas, livros e animações não são apenas formas de entretenimento e expressões artísticas, mas também ferramentas poderosas de comunicação, capazes de trazer contextos culturais e sociais que influenciam gerações e ensinam conteúdos de maneira a atingir diferentes públicos, cativando suas atenções tanto para assuntos educativos e da atualidade, quanto para situações nas quais as pessoas possam se identificar, possibilitando novos aprendizados e reflexões.

A proposta em “As diferentes abordagens culturais por meio de gêneros como ferramenta informativa na mídia” é exatamente de apontar como essa comunicação é feita, dispoendo de exemplos nos quais essa troca de informações é realizada (com foco nos gêneros música, filmes e animes/mangás), como ela é utilizada (qual linguagem é utilizada? Por que a escolha dessa linguagem?), e qual sua importância na sociedade (quais foram seus impactos? O que o autor conseguiu através de sua obra?), com uma temática informal e com inspirações de design nas cores da década de 80 e dos anos 2000.

Podemos utilizar como exemplo inicial programas infantis, tais como o “Castelo Rá-Tim-Bum”, série educativa produzida pela TV cultura entre os anos de 1994 a 1997, que marcou a infância de muitos e que até hoje faz muito sucesso, pois, apesar de ser voltada ao público infantil, sua maneira lúdica, “mágica” e divertida de apresentar novos conceitos (como com o personagem “Professor Tibúrcio”, interpretado por Marcelo Tas, com os cientistas Tíbio e Perônio, o quadro “Como Se Faz”, entre outros) chama a atenção de diferentes faixas etárias.

Além de programas infantis que podem ajudar na educação e na dispersão facilitada da informações, também podemos citar como outros exemplos a temática de animações. Uma das mais citadas e conhecidas hoje entre jovens e até mesmo adultos, são os animes e os mangás que fazem parte da cultura japonesa. Os animes são animações feitas a partir das histórias em quadrinhos/mangás e são ambos ricos em informações e histórias.



É importante citar o fato de muitas pessoas verem esse tipo de arte como algo supérfluo, sem profundidade ou propósito, apenas para entretenimento. Muitas histórias presentes nesses desenhos são reflexos de estudos de culturas de outros países. É preciso saber o que se está escrevendo e por esse motivo os autores muitas vezes chegam a estudar meses ou anos para conseguir criar algo realmente conciso. Nesta e-zine, iremos citar várias obras as quais tratam de múltiplas informações, seja educacional, política, histórica etc.

Falar sobre informações por meio de mídias inclui também músicas pelas quais é possível passar não só informações, como também sentimentos e emoções. Hoje em dia, é normal se ver pessoas abrindo seus corações em uma letra de música, ou descrevendo um ato de preconceito ou injustiça, contando a história de um povo durante os séculos passados, entre outros. Um retrato disso é o rap, um meio que muitos povos usam para expressar como eram as represálias que sofriam, além de mostrar a violência nas ruas e o preconceito que eram obrigados a conviver lado a lado.

Portanto, é de suma importância a aceitação de que as mídias, seja em qualquer forma, é um meio importante e necessário para a sociedade, já que é possível distribuir quantias grandes de informações de um jeito fácil, rápido e prático e de um jeito descontraído e divertido de se consumir.



Rebeca Ciriaca Santos (791747)

Vanessa Azevedo da Luz (801533)

Mariana Proenca Damaral (801965)

Amanda Dameto Hortencio (804105)

Ananda Gabriele de Jesus Silva (801370)

Vitória de Freitas Ramos Aguielo (802816)

# Mídias reflexivas



Dirigido pelo diretor Francis Lawrence, e baseado nos quadrinhos de Jamie Delano e Garth Ennis, Constantine foge um pouco dos roteiros tradicionais dos filmes, e isso não passou despercebido pelo público; John Constantine, interpretado por Keanu Reeves, é um perfeito anti-herói: cínico, egoísta e... demoníaco, literalmente. Seu personagem comete atos moralmente aceitáveis, mas por razões nada altruístas e de maneiras que desafiam os códigos de ética e moral convencionais de um personagem heróico - que é, em geral, o que se espera de um protagonista de qualquer narrativa.

Mas não é apenas sua personalidade que torna a obra um objeto de estudo interessante, e pra isso vamos recapitular a história (spoilers a seguir, mas veja bem, o filme é de 2005 afinal, então corre lá se ainda não viu!): John Constantine é um detetive e ocultista de Los Angeles, EUA, que, incapaz de lidar com sua habilidade sobrenatural - era perturbado por visões de demônios, anjos, híbridos etc - tirou sua própria vida aos 15 anos. Após passar alguns minutos no inferno antes de ser ressuscitado pelos paramédicos, Constantine acaba por tornar-se destinado a ir para o Inferno após sua morte e passa o resto de sua vida salvando outras almas, com a esperança de ser perdoado por Deus e, dessa forma, conseguir entrar no Céu.

Temos, então, uma *jornada de herói* na qual todas as ações heróicas de fato da personagem são, na verdade, para seu próprio benefício, onde não há desejo de salvar ou ajudar a humanidade, apenas a si mesmo. John Constantine tem o arquétipo de um anti-herói, mas nos é comunicado no filme como nosso herói, a quem nós devemos torcer a favor.

E o mais interessante disso tudo é que funciona. Quem assiste ao filme se apega ao cinismo, egoísmo e toda a personalidade cinzenta do protagonista, mesmo que absolutamente tudo no filme, objetivamente, deveria ser contrário. E isso ocorre porque o filme nos comunica esse diálogo minuciosamente para que haja essa conexão do telespectador com a história - em diálogos, imagens, expressões, e até mesmo as cores utilizadas na versão final do filme.

A moralidade das narrativas não são e nunca foram “preto ou branco” e sim uma enorme área cinzenta, a qual não necessariamente se distingue o bem e o mal da forma tradicional (na qual o herói representa claramente o bem e deve derrotar o vilão, que representa claramente o mal); os filmes, por sua vez, muitas vezes aderem à essas narrativas cinzentas e se utilizam de seus diversos meios de comunicação para trazer o público à essa realidade híbrida na qual o telespectador vai se encontrar durante os minutos em que assistir à obra.

E você, quantas vezes não torceu para personagens ou narrativas moralmente duvidosas sem pensar a respeito? As mídias muitas vezes são mais complexas do que parecem à primeira vista!



A discussão sobre a moralidade não é a única que pode vir a gerar discussões interessantes numa obra. O problema do ser também é algo que pode e é muito bem explorado em diversas instâncias.

O que somos? Por que estamos aqui? Qual o nosso propósito? Essas e muitas outras questões existencialistas podem alimentar a história que uma mídia quer contar, como é o caso de *Neon Genesis Evangelion*, anime dos anos 90 do diretor Hideaki Anno.

A produção apresenta um grupo de adolescentes lutando contra monstros — chamados de “anjos” —, em busca de salvar a terra do apocalipse e da destruição total. Embora todo o núcleo central tenha problemas em relação à própria identidade, quem recebe mais destaque é o protagonista Ikari Shinji. Com somente 14 anos, o garoto não se vê feliz em sua posição de salvador do mundo, muito menos com a relação deturpada com seu pai. Entre diversos problemas de autoestima, Shinji não sabe quem é e por toda a série se pergunta qual o sentido de suas ações e se realmente deveria ocupar a posição que ocupa.

Um ponto importante na obra e para a personagem é o dilema do porco espinho, onde uma pessoa tenta se aproximar de outras mas, pelo medo de ser machucado acaba se afastando. Isso acaba por permear todas as relações que Shinji tem na animação, tornando as interações com outros personagens muito mais complicadas



Da mesma forma, no filme *Perfect Blue*, obra do final dos anos 90 de Satoshi Kon, Mima Kirigoe é uma idol pertencente ao grupo CHAM!, mas quando sua empresa decide que agora ela seguiria uma carreira solo, a personagem perde seu senso de identidade, o que só piora quando ela descobre que existe um blog de um fã obsessivo que se passa por ela mesma.

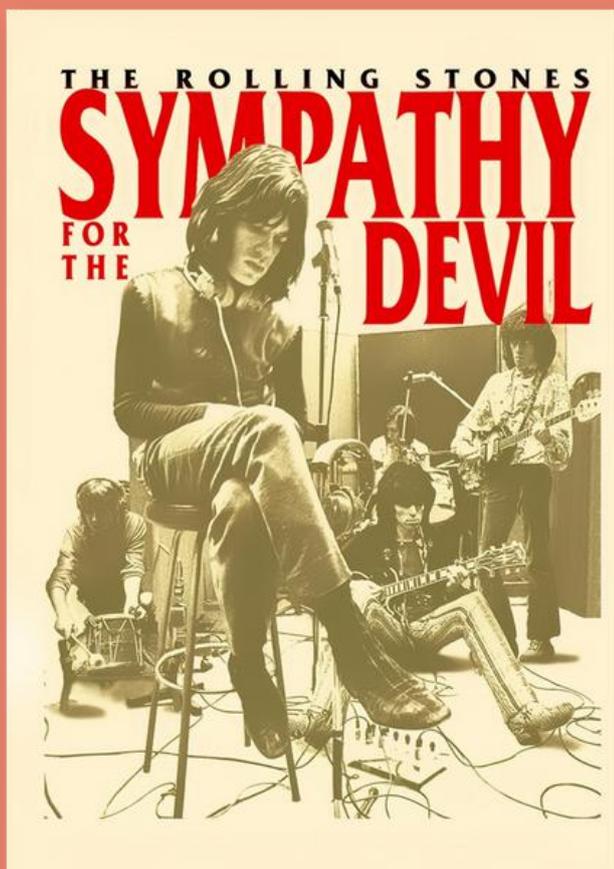
Tratando-se de um suspense psicológico, entramos a fundo no que Mima pensa e sente. Ela não vê separação entre o seu eu dentro e fora do trabalho e considera até mesmo estar enlouquecendo ao ler “seu” blog, pois tais pensamentos deturpados não poderiam ser seus, poderiam? A personagem chega ao ponto de ter alucinações consigo mesma e o espectador é levado a questionar o que é real e o que não é. Como o filme é na visão da personagem principal, cada vez fica mais claro que ela não é confiável, o que apenas aumenta as dúvidas sobre os acontecimentos.

Embora tenham objetivos e abordagens diferentes, as duas obras nos levam a questionar os protagonistas. Ambos Shinji e Mima buscam entender quem são e para que estão ali, se eles conseguem ou não, cabe de certa forma aos espectadores decidirem.

A moralidade diz respeito a códigos universais de conduta desenvolvidos pela sociedade como um modelo aceito para o comportamento individual, delimitando o que é certo ou errado e o que é bom ou ruim. Porém, sabemos que interpretações de bem e mal e moralidade são muitas vezes relativas e ambíguas, dependendo de quem está contando seu lado da história.

Uma das músicas de Rock mais famosas do mundo, "Sympathy for the Devil" dos Rolling Stones, te convida a entender o ponto de vista e o papel do Diabo em algumas atrocidades históricas. A ideia da letra, composta por Mick Jagger, surgiu das leituras do poeta francês Charles Baudelaire, escritor dos poemas "As litânicas de Satã", que transforma elementos do catolicismo em algo satânico, e "The Generous Gambler", que tem o diabo como personagem principal.

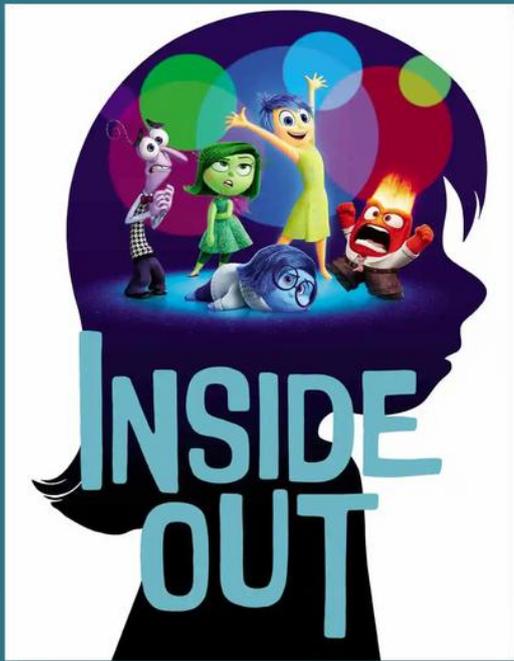
A música cantada da perspectiva de Lúcifer, explica como por anos ele testemunhou a violência humana sendo usada contra a própria humanidade,



muitas vezes em nome da religião e colocando ele [o Diabo] como o culpado, e usa das referências históricas para fazer o ouvinte questionar sobre o lema "contanto que você mate pelos motivos certos, é permitido para algumas pessoas" e isso podemos ver no trecho "Mas o que está te intrigando é a natureza de meu jogo". Ao final da música temos o trecho "Diga-me, meu bem, qual é o meu nome? Eu direi uma vez, a culpa é sua" falando para o ouvinte que, por mais que a humanidade tente culpá-lo por seus erros e pela falta de moralidade, o verdadeiro protagonista das atrocidades históricas citadas sempre será a própria humanidade e sua falta de tolerância com outras culturas e pensamentos.

O sucesso inicialmente foi pensado como uma música folk que remetesse às baladas de Bob Dylan, porém Keith Richards trouxe a ideia da sonoridade da música ser voltada para uma versão mais de samba/rock com ritmo ocultista e ritualístico, para que conversasse com a letra. Dessa forma, é evidente que a partir de elementos sonoros e metáforas vistas na mídia podemos obter discussões e reflexões sobre sociedade e a moralidade dentro dela.

# Mídias educacionais



As mídias, muitas vezes, podem ser utilizadas como uma forma não-convencional de aprendizado em diversos temas, mas você provavelmente já sabia disso, pelas inúmeras vezes que precisou se manter acordado durante algum documentário de duas horas sobre células, ou o reino animal na sua vida escolar. Entretanto, nem sempre um filme didático precisa ter esse exato formato: às vezes, quando menos esperamos, estamos aprendendo.

Divertida Mente (2015) é uma animação produzida pela Pixar Animation Studios e conta a história de Riley, de 11 anos, que se vê forçada a se mudar para outra cidade por conta dos pais e deve aprender a lidar com os conflitos internos e externos causados por essa mudança. Um enredo clichê, - o que normalmente não é um problema para o público alvo infantil - mas que abre um leque de possibilidades ao trazer um tema complexo: a máquina do nosso pensamento.

A animação faz o uso de diversas metáforas visuais para explicar o funcionamento do cérebro, criando um “mundo” engenhoso na mente de Riley, com um literal trem do pensamento, um arquivo de memória, e os mais destacados personagens foram criados com base nos sentimentos mais destacados: Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojinho.

Cada um tem um papel importantíssimo para o desenvolvimento da protagonista, e, novamente, não faltam recursos visuais para mostrar isso ao telespectador. Alegria é brilhante e amarela como uma estrela, enquanto Tristeza é pequena, azul e lembra uma lágrima. Já a Raiva é compacta, vermelha, retangular, enquanto Nojinho é inteiramente verde com seu semblante mesquinho. Por fim, o Medo é roxo, fino, inquieto, lembrando um nervo. Através dessas personagens e suas interações com o mundo, podemos entender de forma didática e educativa diversos processos essenciais no crescimento de uma criança, e até mesmo como eles seguem no futuro, quando adultos.

Ao acompanhar a difícil jornada de Riley e seu misto de sentimentos, que tenta fazer novos amigos em uma escola e uma cidade novas, o filme conquista tanto as crianças quanto os adultos, nos lembrando como interpretávamos esses sentimentos no passado, e também nos reafirmando que eles não somem quando envelhecemos - pois a administração de nossas emoções é extremamente importante por refletir diretamente na vida adulta.

De uma forma interessante e interativa, Divertida Mente traz como moral o papel da inteligência emocional desde criança, nos explicando detalhadamente todo esse processo enquanto nos divertimos com os visuais, as personagens e a trama.



Hoje em dia, é natural que consigamos extrair informações e conhecimentos de qualquer lugar, seja eles informação educacional, informação histórica ou até mesmo informações que trazem uma certa reflexão na nossa vida.

Enquanto filmes como *Divertidamente* passam de um jeito descontraído e fácil de entender, situações que podem nos ajudar no dia a dia e nos trazem uma reflexão tanto pessoal quanto acadêmica, animes como *Células ao Trabalho* (*Hataraku Saibou*) conseguem nos levar um pouco mais fundo nessa temática importante. *Células ao Trabalho* é um mangá/anime criado por Akane Shimizu, que tem como sua história as funções de várias células do nosso corpo. A protagonista, um Glóbulo Vermelho que constantemente se perde no seu caminho para levar oxigênio para o corpo e nutrientes, e um Glóbulo Branco, que luta contra quaisquer germes que invadem o corpo, passam por várias aventuras na difícil tarefa de mantê-lo saudável.

Durante todo o percurso do anime, nos é apresentado outras células muito importantes para o funcionamento do nosso corpo, tais como as Células T Citotóxicas, que são um tipo de glóbulo branco que é representado como um personagem mais agressivo, arrogante e desordeiro, como também as famosas Plaquetas que são responsáveis pela reconstrução do corpo após lesões, que são representadas como crianças, devido ao seu pequeno tamanho de célula.



*Células ao Trabalho* é um exemplo de como as diferentes mídias no nosso dia a dia conseguem nos manter informados sobre as situações do nosso cotidiano, chegando até mesmo a nos ajudar. Muitas pessoas já chegaram a explicar como esse anime ajudou a entender melhor as funções do nosso corpo ao estudar para uma prova ou uma matéria.



Outro exemplo, muito popular, é o *Haikyuu*, um anime famoso pela temática esportiva. A história gira em torno de um estudante do ensino médio chamado Hinata Shoyo que, após assistir uma partida de vôlei, acaba se apaixonando pelo esporte e, apesar de sua pouca altura, segue sua paixão ao entrar em uma escola que já havia sido prestigiada pelos seus jogadores.

Nessa situação, nos é apresentado o personagem de Kageyama Tobio, um estudante conhecido desde a secundária pelos seus talentos de levantador. O mangá/anime ficou tão famoso, que até mesmo foi citado por jogadores da seleção brasileira nas Olimpíadas de 2021, além de muitos jogadores da seleção japonesa o ter levado como inspiração no começo de suas carreiras, sendo mais um exemplo de como podemos tirar informações valiosas no mundo dos esportes, tanto para nossa vida pessoal quanto para a vida acadêmica.

Você já parou para pensar que a música pode ser utilizada para fins educativos? O aprendizado através da música é possível e é exatamente isso que educadores buscam como ferramenta de ensino para seus alunos, realizando paródias de músicas populares, por exemplo, com o intuito de cativar a atenção dos alunos para determinado assunto por meio dos ritmos contagiantes e letras de fácil memorização.

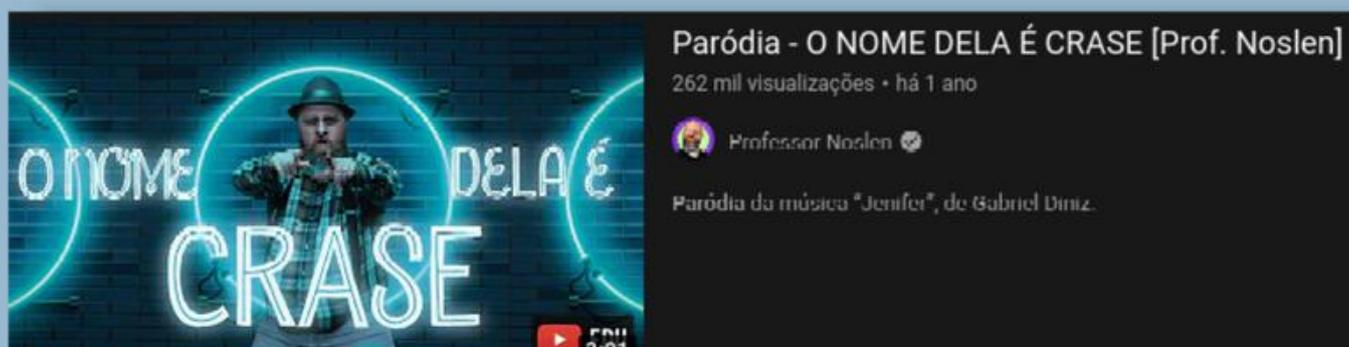
Um exemplo é o caso do professor de Língua Portuguesa e Redação Noslen, em que em seu canal do youtube criou uma paródia da música "Jennifer" de Gabriel Diniz, trocando o contexto original da música de um romance iniciado através de um aplicativo de relacionamento para como utilizar a crase de maneira correta.

Para Lino (2008, p. 12), "A música é uma prática social e cultural que as crianças experimentam nos múltiplos e variados contextos das quais participam", e, com foco no ensino infantil, ela é um complemento importante, pois motiva os pequenos a aprenderem conceitos novos de maneira lúdica. Tendo como exemplos:

- Hi-5 USA - Cinco Sentidos (Português) - Aprendizado dos 5 sentidos (audição, olfato, paladar, tato, visão).
- Xuxa - Abecedário da Xuxa (Clípe Oficial) - Aprendizado do alfabeto.
- Xuxa - Misturando as cores / Onde estão as cores ? (Colours all around) - Aprendizado da mistura de cores.
- As Quatro Estações - Hi-5 - Temporada 11 canção da Semana - Aprendizado das 4 estações do ano (primavera, verão, outono e inverno).
- Castelo Ra Tim Bum - Ratinho - Escovando os Dentes
- Castelo Rá Tim Bum - ratinho tomando banho - TV Cultura/TVE - Aprendizado da importância de uma boa higiene.
- Hi-5 USA - Norte, Sul, Leste e Oeste - Aprendizado dos pontos cardeais.

Outro exemplo de como ela pode ser utilizada na prática é apresentado no estudo "Criação Musical & Teorias da Comunicação (um relato sobre o aprendizado crítico e lúdico através da música)" realizado por Adriana Schryver Kurtz na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM Sul) onde estudantes de Jornalismo e Publicidade e Propaganda tiveram como tarefa produzir uma música/paródia de acordo com as Teorias da Comunicação, tendo como resultado uma melhor reflexão sobre o assunto por terem participado do processo criativo.

Considerando as informações apresentadas, pode-se concluir que a música utilizada como ferramenta comunicativa educacional torna o ato de aprender uma tarefa prazerosa para quem utiliza dela para este fim, vindo desde o ensino fundamental até o superior.



# Mídias históricas



São inúmeros os aprendizados que podemos obter em diferentes formatos. As mídias que procuram trazer, para além dos livros didáticos, histórias reais, são uma delas. Como exemplo, trouxemos aqui o filme "A Lista de Schindler" (1993), trazendo seus principais pontos didáticos e como isso é representado através das técnicas do cinema.

Oskar Schindler se juntou ao Partido Nazista em 1939. No final desse mesmo ano, quando comprou uma fábrica de judeus destituídos, sendo a única que empregava judeus escravos - dando-lhes uma "certa segurança" - sua visão a respeito do povo judeu aos poucos superou sua ganância, o que fez o homem largar toda a sua fortuna para salvar mais de 1200 judeus.

Steven Spielberg foi quem decidiu contar essa história real e inusitada em seu filme A Lista de Schindler no ano de 1993. Recebeu muitas críticas pela ideia: afinal, por que alguém traria uma história que se passa durante a Segunda Guerra Mundial focando em um protagonista que fazia parte do Partido Nazista, e não no povo judeu?

As críticas têm credibilidade, e é um tópico discutido até os dias de hoje; no entanto, trazemos aqui uma análise da maneira de Spielberg de comunicar essa história, e de como ele estava consciente de todas essas problemáticas. Primeiro, o filme é inteiramente em preto e branco - quando ele poderia muito bem ser colorido. Essa foi uma estratégia visual utilizada para representar a dualidade entre o "bem" e o "mal": e como ambos estavam o tempo todo emaranhados naquela história. Enquanto a trama é discorrida aos olhos dos telespectadores, ele cria essa sensação de dualidade, estranheza, os fazendo lidar com a realidade de que havia, ali, um "herói" nazista que, vez fazia algo abominável, vez fazia algo heróico. É uma realidade desconfortável para quem assiste, intencionalmente.

Ao final do filme, o detalhe principal desse jogo de imagens surge: a única cor mostrada no filme todo, a da roupa vermelha de uma criança judia. Aquilo prende a atenção do protagonista, Schindler, e também do telespectador. Você, enquanto assiste, acompanha com os olhos a garotinha correndo pelas ruas, até eventualmente encontrar o tão reconhecível casaco vermelho numa carroça, sendo carregada junto com outro corpo já sem vida. Schindler acompanhou junto com você - e nada fez a respeito.

Spielberg disse, em entrevistas, que "A perseguição de judeus era tão óbvia quanto uma menininha com um casaco vermelho andando pela rua. E, ainda assim,[...] nada foi feito para desacelerar a aniquilação dos judeus na Europa". Ele utilizou o vermelho como algo que saltasse aos olhos do protagonista, enquanto ele não faz nada: assim como o extermínio de judeus estava saltando aos olhos dos americanos, que continuaram apáticos com a situação - e permaneceram imóveis.

Dessa forma, podemos reconhecer que Spielberg utilizou da fotografia e do roteiro para construir essa narrativa de forma minuciosa. Procurou utilizar imagens que parecessem reais, fazendo uma mistura de cinema ficcional com cinema documental, para cumprir a sua ideia de comunicar, de forma didática, essa realidade, no formato cinematográfico.



A Lista de Schindler é capaz de nos mostrar uma visão diferente, a visão de um alemão, até então nazista, capaz de ajudar os judeus naquela época tão horrenda. A partir disso podemos citar, com uma perspectiva diferente dessa guerra, o famoso filme/anime Túmulo dos Vagalumes.

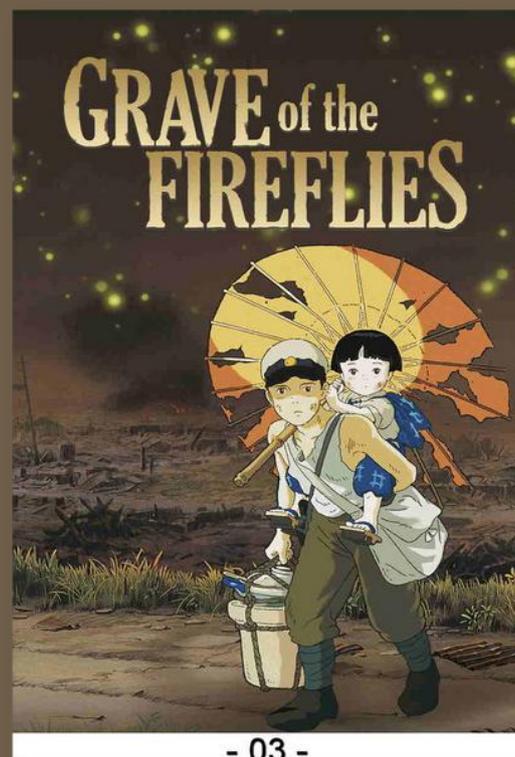
Apesar do famoso Studio Ghibli ser conhecido por diversas animações fantásticas que encantam aqueles que assistem, quando falamos de Túmulos dos Vagalumes, não é essa a impressão que o filme passa.

Dirigido por Isao Takahara, a mídia de 1988 acompanha Seita e Setsuko, um casal de irmãos, durante o final da Segunda Guerra Mundial. A criança e o adolescente têm que viver nas cidades atacadas pelo bombardeio aéreo dos Estados Unidos.

Não há final feliz, mesmo que existam várias cenas de Setsuko (a mais nova) sorrindo. O filme trata de perda (dos pais, da casa, da infância e, por fim, da vida), questionando qual o real valor de uma guerra e tudo que acontece por trás dela. Historicamente falando, o Japão já havia se rendido no momento em que aconteceram os bombardeios, então, de fato, era necessário eles terem acontecido? Até onde civis inocentes devem sofrer as consequências? O debate que se abre é muito amplo.

É importante ressaltar como o filme/anime consegue passar a visão das pessoas que sofreram com toda essa guerra. Sempre é nos mostrado a visão geral dos Estados Unidos ou até mesmo da Alemanha, já que os dois países foram o palco da guerra toda, mas dessa vez o autor conseguiu passar um pouco do terror e do sofrimento que todos os habitantes sentiram naquele momento tão triste.

Ser capaz de mostrar de um jeito animado como foi um dos maiores eventos históricos da humanidade, nos leva a refletir em como podemos tirar proveito de qualquer mídia, seja para aprendermos a não repetir os erros passados, seja para entendermos a situação ou até mesmo para entendermos os sentimentos e emoções sentidos por aquelas pessoas. Túmulo dos Vagalumes nos mostra a capacidade que temos de informar e cultivar conhecimento através da tela.



Dando continuidade, a música “Brighter Than a Thousand Suns” (Mais Brilhante Que Mil Sóis) da banda britânica Iron Maiden também faz referência ao período da Segunda Guerra Mundial, citando indiretamente o físico estadunidense Robert Oppenheimer que ajudou a desenvolver a bomba atômica e Robert A. Lewis, co-piloto americano que lançou a bomba de Hiroshima em 1945.

Já na música “Epiphany” (Epifania), da cantora norte-americana Taylor Swift, são descritos os extenuantes efeitos mentais e físicos desse período histórico [a guerra], bem como o subsequente PTSD (transtorno de estresse pós-traumático) que assola os veteranos de guerra. Ao longo da música, é descrito um momento de descanso como sendo o momento em que essas pessoas sonham com um sinal de que o futuro trará sentido a todo o trauma e sofrimento que vivenciaram. Infelizmente, é indicado pelo tom e pela dicção que a ideia de tal sinal é pouco mais que um sonho, e que todo o trabalho árduo, exaustão e horror que os soldados estão experimentando podem nunca fazer sentido.



As mídias, como as músicas que vimos acima, são grandes elementos de reflexão sobre momentos históricos e seus impactos. Analisando as letras, pode-se dizer que o contexto histórico utilizado foi escolhido para refletirmos nas consequências causadas pela ganância do homem, que por um momento se acha um Deus por tamanho poder (mesmo que destrutivo) colocado em suas mãos através das armas e como isso afeta o individual e o social de maneira imutável.



# Conclusão

Agora que vimos diferentes tipos de temas que podem ser explorados e compartilhados por meios não convencionais como já citados, conseguimos concluir que o fato de estarmos em constante contato com a tecnologia se torna um agente promissor para que consigamos extrair informações, lições de vida e aprendizados que podem ser levados conosco para a vida toda, seja num âmbito acadêmico e até mesmo na nossa vida pessoal. Podemos afirmar que não é só sentados numa cadeira escolar ou lendo artigos e sites que podemos aprender e descobrir conhecimentos novos e importantes para nossa vida e para a evolução da nossa sociedade. E você? Qual mídia você gostou mais?

## Referências

- FIGUEIREDO, Olívia Maria Ferreira Gonçalves. A semiótica das emoções no discurso ficcional. [S.I.], 03 de set. de 2018. Disponível em: <<https://ojs.letras.up.pt/ojs/index.php/re/article/view/3600>>. Acesso em: 21 de nov. de 2021.
- GONÇALVES DA SILVA, Mônica; LIMA, Diandra Tábata Nunes; JUNG, Hildegard Susana. Cantar, divertir-se, aprender: um relato de experiência docente com música. **EDUCA - Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho, v. 6, nº 14, p. 178-191, abr./jun., 2019. DOI: <https://doi.org/10.26568/2359-2087.2019.3099>.
- KURTZ, A. S. CRIAÇÃO MUSICAL & TEORIAS DA COMUNICAÇÃO (um relato sobre o aprendizado crítico e lúdico através da música. **Revista Observatório**, v. 4, n. 2, p. 820-846, 1 abr. 2018.
- Gatti, G. (2021). The Mecha that therefore we are (not): an eco-phenomenological reading of Neon Genesis Evangelion. *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, 7(1). <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/12465>.
- MONTEIRO, Ênio Chaves. História em quadrinhos Neon Genesis Evangelion: tautologia e guia de resiliência pop da modernidade líquida. Repositório Institucional PUCRS, [S.I.], 2020. Disponível em: <<https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/16733>>. Acesso em: 21 de nov. de 2021.
- PIRES, Jader. "Sympathy for the Devil" fez o que o rock parece não fazer mais: deixou os pais de cabelo em pé. Papo de Homem, [S.I.], 16 de jul. de 2014. Disponível em: <<https://papodehomem.com.br/sympathy-for-the-devil-fez-o-que-o-rock-parece-nao-fazer-mais-deixou-os-pais-de-cabelo-em-pe/>>. Acesso em: 21 de nov. de 2021.
- Filosofia e cinema: uma antologia, Techio, J., and Williges(Orgs.) F., Pelotas, (2020).
- VIEIRA, Marcelo Lopes. Sympathy for the Devil | Rolling Stones e a Simpatia pelo Demônio. Gaveta de Bagunças, [S.I.], 24 de ago. de 2021. Disponível em: <<https://gavetadebaguncas.com.br/os-rolling-stones-simpatia-demonio/>>. Acesso em: 21 de nov. de 2021.
- <https://www.youtube.com/watch?v=rohaZ8mB1zE>
- WILLIGES, Flavio. Filosofia e Cinema: Uma Antologia. [S.I.], 2020. Disponível em: <[https://www.academia.edu/43765233/Filosofia\\_e\\_Cinema\\_Uma\\_Antologia?pop\\_sutd=true](https://www.academia.edu/43765233/Filosofia_e_Cinema_Uma_Antologia?pop_sutd=true)>. Acesso em: 21 de nov. de 2021.
- <https://whiplash.net/materias/biografias/322366-ironmaiden.html>. Acesso em 21 de nov. de 2021.