



HISTÓRIA EM AULA:

práticas através das mídias

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO
MARIO MARCELLO NETO
FELIPE RADÜNZ KRÜGER

ORGANIZADORES



HISTÓRIA EM AULA:

práticas através das mídias

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO

MARIO MARCELLO NETO

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

ORGANIZADORES



Porto Alegre
2022

Copyright ©2022 dos organizadores.

Direitos desta edição reservados aos organizadores, cedidos somente para a presente edição à EDITORA MUNDO ACADÊMICO.



LICENCIADA POR UMA LICENÇA CREATIVE COMMONS

**Atribuição - Não Comercial - Sem Derivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Você é livre para:

Compartilhar - copie e redistribua o material em qualquer meio ou formato. O licenciante não pode revogar essas liberdades desde que você siga os termos da licença.

Atribuição - Você deve dar o crédito apropriado, fornecer um link para a licença e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer maneira razoável, mas não de maneira que sugira que o licenciante endossa você ou seu uso.

Não Comercial - Você não pode usar o material para fins comerciais.

Não-derivadas - Se você remixar, transformar ou desenvolver o material, não poderá distribuir o material modificado.

Sem restrições adicionais - Você não pode aplicar termos legais ou medidas tecnológicas que restrinjam legalmente outras pessoas a fazer o que a licença permitir.

Este é um resumo da licença atribuída. Os termos da licença jurídica integral está disponível em:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

Os dados e conceitos emitidos nos trabalhos, bem como a exatidão das referências bibliográficas, são de inteira responsabilidade dos autores.

EXPEDIENTE:

Projeto gráfico, diagramação e capa:
Casalettras

Imagens da capa:
Montagem a partir de imagens de Freepik.com

Editor:
Marcelo França de Oliveira

Conselho Editorial

Prof. Dr. Amurabi Oliveira - UFSC
Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes - UFPEL
Prof. Dr. Elío Flores - UFPE
Prof. Dr. Fábio Augusto Steyer - UEPG
Prof. Dr. Francisco das Neves Alves - FURG
Prof. Dr. Jonas Moreira Vargas - UFPEL
Prof.ª Dr.ª Maria Eunice Moreira - PUCRS
Prof. Dr. Moacyr Flores - IHGRGS
Prof. Dr. Luiz Henrique Torres - FURG

Dados internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

H62999 História em aula: práticas através das mídias / Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho, Mario Marcello Neto e Felipe Radúnz Krüger (Orgs.). [Recurso eletrônico] Porto Alegre: Mundo Acadêmico, 2022.

85 p.
Bibliografia
ISBN: 978-65-89475-36-1

1. História - 2. Ensino de História - 3. Mídias - 4. Cultura das mídias - I. Lopes Filho, Artur Rodrigo Itaquí - II. Marcello Neto, Mario - III. Krüger, Felipe Radúnz - IV. Título

CDU:900

CDD-900.371



EDITORA MUNDO ACADÊMICO

Um selo da Editora Casalettras

R. Gen. Lima e Silva, 881/304 - Cidade Baixa

Porto Alegre - RS - Brasil CEP 90050-103

+55 51 3013-1407 - contato@casalettras.com

www.casalettras.com/academico

SUMÁRIO

PREFÁCIO	5
<i>ISSO É ESPARTA? A BATALHA DAS TERMÓPILAS EM SALA DE AULA.....</i>	8
MARIO MARCELLO NETO	
<i>MARVEL 1602 E A HISTÓRIA MODERNA.....</i>	22
FELIPE RADÜNZ KRÜGER	
O CAPITÃO AMÉRICA DE 1940 E O POSICIONAMENTO DOS EUA FRENTE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.....	38
ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO	
A REPRESENTAÇÃO DE MAOMÉ NO DESENHO ANIMADO: <i>LIGA DA JUSTIÇA</i> ...	47
MARIO MARCELLO NETO	
<i>V FOR VENDETTA: REFLEXÕES VOLTADAS À SALA DE AULA.....</i>	62
FELIPE RADÜNZ KRÜGER	
MACGYVER, REAGAN E O FIM DA GUERRA FRIA.....	71
ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO	
POSFÁCIO	82
SOBRE OS AUTORES.....	83

PREFÁCIO

Este livro reúne artigos que buscam pensar as mídias e seus usos nas aulas de história. Os três autores e idealizadores desta obra partem de uma pressuposta que busca auxiliar o professor no planejamento e execução de uma aula acerca de temáticas importantes da formação escolar no Brasil.

Na busca de fugir de modelos que tendem para a realização de um manual, este livro se propõe a ser uma inspiração com teoria, análise e prática pedagógica destacada de forma simples e direta. A busca por atender as demandas de docentes que possuem muita vontade, pouco tempo e baixo salário nos fez explicitar de forma concisa e profunda as discussões, ao mesmo tempo que propõe atividades avaliativas capazes de desenvolverem habilidades e saberes dos discentes de tal forma que estes consigam ter uma visão crítica e autônoma do passado.

O livro organiza cada capítulo a partir de quatro tópicos. O primeiro é a introdução, a qual denominamos de Introdução ao tema, onde explicitamos a temática, a fonte analisada e contextualizamos a obra. Depois partimos para a análise deste objeto midiático a partir de um aporte teórico que faça sentido às convicções do autor e ao propósito que se busca estabelecer na atividade pedagógica proposta.

Em Atividade Avaliativa, destacamos qual proposta pedagógica pode ser feita com os alunos, buscando elucidar pontos importantes e planejar etapas de sensibilização e reflexão dos alunos para com a temática. Por fim, não menos importante, realizamos um Resumo, por tópicos, de tudo que foi visto para que com isso os leitores possam retomar as discussões e voltar a elas quando acharem necessário de forma mais dinâmica e didática.

O livro está organizado em seis artigos com temáticas variadas. O capítulo 1: *Isso é Esparta? A Batalha das Termópilas em Sala de Aula*, escrito por Mario Marcello Neto apresenta uma análise sobre a obra consagrada de Frank Miller para as histórias em quadrinhos chamada

300 de Esparta. O autor faz uma discussão aprofundada sobre como a batalha das Termópilas é representada na obra e propõe uma atividade dinâmica para a compreensão da mesma pelos alunos.

Já o capítulo 2: *Marvel 1602 e a História Moderna* escrito por Felipe Radünz Krüger a discussão versa sobre a modernidade europeia e os dilemas entre o mercantilismo, o absolutismo e a descoberta do Novo Mundo. De forma criativa e crítica o autor lança luz sobre uma obra pouco conhecida do grande público, mas que permite excelente reflexões e interpretações sobre essa sociedade europeia que construiu o eurocentrismo e subjugou os povos nativos americanos ao seu bel prazer.

O capítulo 3: *O Capitão América de 1940 e o Posicionamento dos EUA frente a Segunda Guerra Mundial* escrito por Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho é um importante mecanismo de reflexão para uma temática já conhecida com um personagem também destacado sobre o tema. No entanto, o texto do autor vai além e problematiza aspectos detalhados do confronto a partir de uma análise empírica, indo para além de deduções feitas por capas ou vídeos curtos de redes sociais. Desta forma, o texto de Artur pode ser considerado uma excelente reflexão sobre como usar uma história em quadrinhos em sala de aula.

O outro capítulo de Mario Marcello Neto chamado: *A Representação de Maomé no desenho animado: Liga da Justiça* trata-se de uma instigante análise de uma temática pouco recorrente no ambiente midiático de cultura pop. Normalmente quando trata-se do Islã nas mídias contemporâneas, se fala em terrorismo ou pautas mais contemporâneas. No entanto, a análise do autor sintetiza estes dois aspectos. Por um lado, a releitura feita pela animação, de forma metafórica, sobre a trajetória de Maomé. Em outra via, a associação da religião islâmica como algo ruim desde sua origem para justificar o terrorismo é um ponto interessante que foi problematizado pelo autor buscando oferecer aporte de análise e crítica por parte dos alunos da obra em questão.

No capítulo 5: *V For Vendetta: Reflexões Voltadas à Sala de Aula*, o segundo texto de Felipe Radünz Krüger, o autor traz uma reflexão provocativa ao leitor sobre como esta obra pode ser um forte e poderoso instrumento de reflexão sobre as políticas neoliberais e sua capacidade de desidratar as instituições ao ponto de abrir espaço para estados fascistas e totalitário.

Encerrando a obra, o capítulo 6 denominado: *Macgyver, Reagan e o Fim da Guerra Fria* escrito por Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho trata

de um produto midiático capaz de permitir uma análise profunda e complexa sobre a Guerra Fria. Artur nos provoca a ir além do clichê de associar MacGyver a Guerra Fria, desdobrando sua análise para a compreensão do contexto final deste período, sobretudo na era de desintegração da URSS e a forma como o seriado vai abordar estes temas.

Portanto, cabe dizer que o livro foi pensado como um instrumento de reflexão e ajuda aos professores tanto na escolha, quanto na análise ou na proposta pedagógica para os alunos. Optamos por uma escrita menos acadêmica, mais fluida, mas com rígidos critérios de trazer a seriedade e confiabilidade nas análises e referências que fazemos.

Esperamos que todos os leitores possam fazer um excelente uso dessa obra!

MARIO MARCELLO NETO
ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO
FELIPE RADÜNZ KRÜGER

Pelotas, outubro de 2022.

ISSO É ESPARTA? A BATALHA DAS TERMÓPILAS EM SALA DE AULA

MARIO MARCELLO NETO

APRESENTANDO O TEMA

Trezentos homens, fortes, viris, guerreiros por natureza, lutam contra um exército poderoso e cruel. Um lugar inóspito, um líder exemplar, discursos e apropriações do passado grego são elementos cruciais na narrativa de Frank Miller em *300 de Esparta* (HQ) e *300* (filme). Isso, por si só, já traz elementos importantes para a análise histórica. Além disso, é importante compreender que tais representações do passado são realocadas em obras de arte da atualidade com um discurso contemporâneo.

Embora esse debate já esteja consolidado, existem elementos que nos permitem refletir sobre as obras de Miller. Primeiramente, o fato recorrente na narrativa de Miller é o uso de violência como fator determinante para o desenvolvimento de seu roteiro, bem como os detalhes dos corpos dos personagens envolvidos: musculosos e fortes, beirando a um exagero em relação ao seu tipo físico, além, é claro, dos discursos nacionalistas e fortalecedores da moral e honra de um dito guerreiro espartano.

Esses elementos básicos, que compõem tais fontes, nos suscitaram inúmeras perguntas as quais achamos pertinentes tentar responde-las. O que levou um renomado quadrinista a buscar a Grécia Antiga como cenário para sua obra? Quais as impressões do autor com relação ao evento representado? Como podemos trabalhar isso em sala de aula? O autor desenvolve a história em uma perspectiva maniqueísta, na qual

um lado é o heroico e outro lado o vilão? A relação da nacionalidade grega (no caso espartana) e heroísmo, abordados por Miller, compõe um imaginário social contemporâneo por uma sociedade justa e honrada?

Estas questões tentarão ser respondidas por nós no decorrer deste texto, com o intuito de compreendermos os fetichismos e apropriações que a Grécia Antiga pode nos proporcionar, mostrando que a cultura se ressignifica e dá outras formas e sentidos aos objetos e conceitos do passado, como também nos desperta novas formas de vê-la. Essas formas de apropriações e representações são o combustível necessário para o uso de mídias em sala de aula. Este momento é quando nós, professores, conseguimos sair do lugar comum do *'imaginem o passado'* (a mídia como ilustração) e vamos para o *'usem o passado'* (a mídia como representação).

Nesta transição fica evidente a necessidade de compreender o fato de que o passado, em si, não existe. O que existe são apenas as suas representações (WHITE, 2010). Sendo assim a HQ de Miller não é a verdade sobre os espartanos de 480 a.C., ela é uma forma de representar aquele passado mediado pelos olhares de seus autores, os quais se encontram imersos num dado presente corrente. A obra, em si, é fruto do olhar do presente para o passado e toda a significação que está envolvida neste ato. O aluno deve ser instrumentalizado para que consiga atingir uma dupla capacidade: 1) imaginar o passado e tentar compreender como as coisas poderiam ter acontecido; 2) analisar o produto midiático através de uma crítica cultural capaz de perceber as formas como os tempos históricos se entrecruzam na obra e estabelecer uma leitura do passado a partir do seu presente. Para isso, nos instrumentalizamos com as análises feitas por Douglas Kellner (2001) a partir da noção de cultura.

Quando em 1998, Frank Miller lança essa *Graphic Novel*, após seu longo histórico de produção de HQs, chamou muita atenção no cenário comercial do período. O autor conhecido por sucessos como *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, *Demolidor* entre outros, caracterizado por traços escuros e corpos bem definidos, seu roteiro, normalmente, exaltava violência, lutas, confrontos e a ideia de superação, ultrapassar obstáculos para atingir um objetivo final. Miller se destaca, também, por exercer um papel duplo na produção das HQs, uma vez que ele é seu roteirista e desenhista, deixando apenas as cores por conta de outro profissional.

Tal função foi exercida por sua ex-cônjuge, Lynn Varley, que foi responsável pelas cores da HQ. Ela e Miller já haviam trabalhado juntos

em outras oportunidades e o estilo de Varley soma-se ao traço de Miller, obtendo tons escuros e sombrios, com poucas cores, e abusando do jogo de contraste entre elas.

Vale destacar que a importância das HQs e seu estilo, tanto de roteiro quanto de arte gráfica, são extremamente importantes para a construção da narrativa cinematográfica do mesmo. No filme, dirigido por Zack Snyder, em 2006, *300* adquiriu um caráter mais atrativo em termos de ação, cenas foram realocadas, evidenciando momentos de clímax da história, com a finalidade de agradar e entreter a maior parte de seu público. O roteiro do filme foi remodelado pelo próprio Miller, com as ajudas de Zack Snyder e Kurt Johnstad, que conjuntamente modificaram elementos a fim de que se tornasse possível esta adaptação. Interessante notar que, embora Miller tenha se inspirado no filme de Rudolph Maté, *Os 300 de Esparta* (1962), a adaptação de sua obra para o cinema teve como característica manter a fotografia e traços semelhantes a uma obra de história em quadrinhos, permitindo ao público experimentar uma nova sensação ao assistir tal filme.

Sabemos que Snyder não é historiador (quanto a sua formação acadêmica) e não tem um compromisso com a História (e nem deveria ter). Portanto, acreditamos não ser adequado para este trabalho discutir os 'erros' cometidos pelo roteirista em seu trabalho de remontar um dado evento histórico. Focaremos nossa análise para o campo das representações feitas sobre esse período, suas apropriações, bem como a relação existente entre a narrativa, que tenta remontar a um passado específico e o discurso contemporâneo presente em ambas as obras: na HQ e no filme, e propor uma atividade pedagógica para o uso destas mídias em sala de aula.

ISSO É ESPARTA: ANÁLISE

Quando nos deparamos com um objeto de estudo tão significante como o cinema e as histórias em quadrinhos, aliando-se a uma narrativa que tenta reconstruir o passado, temos um campo repleto para a análise histórica. Vale lembrar que este texto versará sua análise focada na obra de Miller, porém relacionaremos a mesma com o filme quando julgarmos necessário para problematizações em sala de aula. Desta forma, a atividade não tratará de uma análise do filme e da HQ. O foco será a HQ e o filme será utilizado como propulsor para discussões

acerca da HQ, a partir da exibição de trechos, na busca por otimização de tempo e dinâmica de aula.

O motivo que nos leva a analisar mais densamente a HQ são dois: o primeiro, versa sobre o vanguardismo, ou seja, foi o primeiro trabalho a ser realizado pelo autor dentro desta temática; o segundo motivo, ainda mais lógico, trata-se do fato de que o filme tem seu roteiro baseado na arte sequencial de Miller (lembrando que o roteiro do filme também teve sua participação), tendo poucos elementos modificados, cenas acrescentadas ou narrativas alteradas.

Iniciaremos nossa discussão comentando sobre a forma como Miller divide os quadrinhos em tomos. *300 de Esparta* (tradução para o português do título original: *300*) foi publicado no Brasil e nos EUA sob 5 tomos, cada um deles com um título muito sugestivo sobre a visão do autor em relação ao evento representado. O primeiro tomo foi chamado de *Honra*, deixando clara a intenção do autor quanto à discussão feita com o mensageiro de Xerxes, que exigia rendição por parte dos espartanos e Leônidas, o detentor da integridade moral e representante de virtudes exemplares que permitiriam ele, não somente falar pelos seus, mas lutar e morrer pelo seu povo. Esse primeiro arco mostra como a superação é algo importante no processo para que a vitória seja atendida. Isso nos permite inferir algumas questões que vão além da tentativa de representação do passado grego.

A visão idealista de nação (grega, regional espartana) que se sobrepõe a um império (os persas) pode ser entendido como uma clara referência ao contexto em que Miller escreve a obra, em 1998, logo após a constituição de eventos que foram considerados o marco final do século XX. É sabido que o levante bósnio, durante a década de 1990, ratificou a ideia de uma crise nas identidades nacionais (HOBBSAWM, 2007, p. 14). Miller, em sua obra, tenta resgatar esta ideia associando a honra, a lealdade e o amor à pátria como princípios fundamentais de um nacionalismo próspero, algo que, talvez, na visão dele, tenha se perdido e deveria ser resgatado. Para tanto, Miller buscou na Grécia Antiga um modelo, que aos seus olhos, seria um exemplo de devoção e amor nacional, no qual 300 homens e um líder (invejável), mesmo sabendo que iriam morrer, dedicaram sua vida em nome da glória e da preservação dos seus.

Anderson (2008) comenta que para haver um Estado Nação é necessário que as pessoas que o compõe assim o imaginem. Tais comunidades imaginadas se pautam na relação estabelecida entre as

formas em que se baliza a sua história, sua língua e suas relações com os outros. A forma como um se vê deverá ter relação direta com a forma que eu vejo o outro. Deixando esse debate ainda mais claro, Kathryn Woodward (2012) afirma que “a identidade é, assim, marcada pela diferença” (p.09).

Evidencia-se a necessidade que Miller aponta de se diferenciar em relação aos outros em diversos momentos de sua obra. Algo que nos chamou a atenção foi quando, indagado pelo mensageiro de Xerxes sobre sua possível rendição, Leônidas afirma que se os atenienses ‘pederastas’ não se renderam, porque os espartanos fariam isto (MILLER, 1999, n.1, p. 26). No filme, tal diálogo ganha proporções ainda mais tensas, destacando a depreciação dos atenienses a chamarem eles de pederastas e filósofos, num contexto de inferioridade distintiva, deixando subjetiva a ideia de que eles, os espartanos, simbolizariam, por sua vez, o seu radical oposto. A inclusão da palavra ‘filósofo’, no filme, é fundamental de ser trazida em sala de aula. Afinal, por qual motivo existe a menção a Atenas? Seria uma tentativa de discutir a democracia ateniense? E a filosofia, o que teria haver com a Batalha das Termópilas? Essas questões não serão respondidas agora, mas elas devem suscitar o debate para ampliar a discussão.

Embora seja só no início que o autor faz essa separação entre espartanos e atenienses, ao longo da obra ele faz questão de diferenciar gregos de não gregos. Seja pela arte, traços mais monstruosos, escuros e diferenciados (como a inserção de inúmeros adornos na face de Xerxes), ou pelo próprio discurso. Sobre este ponto o que mais marcou foi quando Leônidas encontra-se com seus aliados, que em número era bem superior aos seus 300 soldados, e ironiza sua ineficiência quanto a não profissionalização de seu exército comentando que “Está vendo meu amigo? Eu trouxe mais soldados que você” (MILLER, 1999, n.2, p. 17-18).

Essa necessidade de se diferenciar do outro, vai de encontro a uma ideia, ainda na perspectiva nacionalista, de que juntos somos mais fortes. Esse ideal é transmitido tanto no filme quanto na HQ. Embora reconheçamos a forma de como a historiografia representa o modelo de luta executada pelas falanges espartanas, fica evidenciado que a ideia de unidade e espírito de grupo é exaltada na narrativa de Miller. O segundo tomo ao qual o fragmento supracitado se refere tem por nome *Dever*. A qual dever o autor se refere?

Seguindo a mesma linha de pensamento, destacamos o dever de todos protegerem os seus. Além disso, a ideia de nunca se render, principalmente se for tirano e/ou traidor. Para evitar tais ações é preciso preservar a união, lutar e conquistar a sua própria glória, dado o entendimento de que a morte não será o fim, e sim o início de um mártir que perpetuará para ao longo da história.

Essa visão não é exclusiva de Miller, isso pode ser notado em vários outros discursos, até o próprio Hino Nacional Brasileiro comenta: “Desafia o nosso peito a própria morte! Ó Pátria amada”, ou seja, em primeiro lugar a pátria, a nação, em segundo o eu, o individual. Essa é a incessante luta de Miller em seu roteiro, buscando recriar elementos de uma provável nacionalidade perdida. Afinal, “Isso é Esparta!” (MILLER, 1999, n.1, p. 26).



Figura 01: Leônidas empurrando mensageiro persa para o poço.
Fonte: MILLER, 1999, pág. 26.

O terceiro tomo foi denominado de *Glória*, marcado pelo avanço das tropas Persas e a parcial derrota dos mesmos na região das Termópilas

frente a resistência espartana, colocando em evidência o diálogo entre Leônidas e Efiltes, na qual o futuro traidor já é representado como um monstro, corcunda e deformado. Nesta ocasião ele é proibido pelo rei de exercer sua função como soldado, fato que mais adiante vai permitir que Xerxes o aceite em seu exército como um importante aliado. Porém, além disso, uma questão de extrema importância chama a atenção neste arco: a forma como a unidade e a liderança de Leônidas levam o grupo à obter uma vitória gloriosa sobre seus inimigos.

Essa glorificação está muito mais na forma em que seu grupo consegue resistir e atrasar os Persas para que após a Carnéia (festival espartano em homenagem ao deus Apolo) o resto do exército espartano pudesse se juntar aos 300 e auxiliá-los na batalha. O idealismo de um líder que luta ao lado de seu povo, e a honra como a glória mais efetiva existente é a tônica desta parte da obra. Também pode ser destacada, aqui, à ideia existente nos samurais japoneses (LUYTEN, 2005), algo a qual Miller se identifica muito, basta ver em sua obra Ronin (1983). A honra espartana de Miller pode ser apresentada aos alunos com uma problematização sobre os discursos militares e nacionalistas que buscam, nesta virtude, uma característica indenitária de superioridade aos demais, quando, na verdade, a honra deveria ser uma premissa ética de qualquer cidadão de um país civilizado. Exemplos como o nazismo alemão, o bolsonarismo brasileiro, o chavismo venezuelano entre outros podem ser trazidos para o debate, se for uma discussão para Ensino Médio. Em caso do Ensino Fundamental, não indicamos esta problematização militarista dada a carência de instrumentos analíticos ofertados aos alunos.

No quarto tomo sua titulação, em relação aos outros, foi a mais contida: *Combate*, na qual evidencia-se o conflito entre as tropas de Xerxes e de Leônidas, estando ambos os soberanos no campo de batalha. Esse combate entre os líderes é marcado por bravura e destreza por parte do espartano, como também destaca a incidência de muita violência com as primeiras vitórias das falanges espartanas. Por fim, o último tomo tem o nome mais sugestivo que poderíamos encontrar: *Vitória*.

É neste momento que Leônidas e seus soldados morrem, porém conseguem fazer com que um de seus soldados volte a Esparta, para noticiar aos seus conterrâneos os feitos realizados por aqueles bravos homens que por eles lutaram. Ali explicita-se o exemplo de como a história pode ser utilizada para a justificação e motivação de

determinadas atitudes. Nesse caso, foi o relato dos eventos acontecidos em Termópilas que permitiu que o exército grego se reorganizasse e se motivasse para um novo embate. Aqui, é necessário explicitar aos alunos a importância do testemunho como narrativa histórica, modelo grego de história que deu origem ao modelo histórico que hoje conhecemos.

Sendo assim, analisando superficialmente cada tomo dessa HQ, é possível perceber três elementos básicos dentro da obra de Miller. O primeiro trata-se da sua exaustiva busca pela afirmação de uma nacionalidade, justificando-a como algo importante e necessário para a convivência em sociedade.

O segundo versa sobre a sua relação com os ideais de honra, justiça e glória, através da superação, muito se assemelham com o que (LUYTEN, 2005) comenta sobre os samurais, objeto de admiração de Miller de muitos anos. E, por fim, a sua relação maniqueísta entre bem e mal, na qual tenta expor sua visão do conflito, taxando os 'traidores' (Efiltes) e persas como os inimigos, vingativos e perversos da história.

Portanto, passaremos agora a analisar algumas questões que achamos pertinentes sobre a relação do filme e das HQs, suas intervenções e adaptações sobre elementos que edificaram alguns aspectos que julgamos importantes para problematizarmos em sala de aula. Primeiramente vale ressaltar o papel da mulher em cada obra, principalmente a rainha Gorgo. No filme, ela tem um papel extremamente importante ao participar efetivamente de decisões políticas e econômicas da *pólis*. Todavia, na HQ, ela é apenas figurativa, vista apenas no início, durante pouco tempo e sem um papel de maior importância. Tal questão se deve a ampliação do público das *Graphic Novels*, normalmente masculino (VIANA, 2005), e sua ampliação para o cinema, na qual uma quantidade muito maior de mulheres assistem e, talvez, fosse necessário a inclusão de uma mulher mais atuante no filme para não se tornar uma narrativa totalmente masculinizada, girando em torno de protagonistas homens. Essa discussão deve ser alimentada pelo professor para que os alunos consigam alcançar este debate a partir de estímulos do professor.

Além disso, vale ressaltar que os corpos masculinos representados, tanto no filme quanto nas HQs, ambos abordam uma perspectiva exagerada em relação aos músculos, com roupas extremamente curtas enaltecendo uma virilidade exagerada. Tal questão nos faz refletir a tentativa de demonstrar a masculinidade como algo hegemônico, a única capaz de salvar seu povo. Além disso, visa resgatar a ideia de que o homem, o masculino, é o que deve ser seguido e repetido (LOURO,

2013). Talvez aí consigamos compreender ainda mais o motivo pelo qual os atenienses foram chamados de pederastas. A heteronormatização dos espartanos também deve ser questionada aos alunos, afinal, a sexualidade dos homens espartanos pode ser caracterizada com as das sociedades atuais? Para encontrar essas diferenças será necessário um debate e uma análise conjunta das obras.

Outro fator importante de destaque é a imagem criada em relação aos éforos (5 idosos pertencentes a classe mais alta de Esparta, responsáveis por comandar a *pólis* em questão), por sua vez, considerados mais monstros do que homens. Os éforos e os deuses foram taxados como desmoralizados, representantes do atraso e da corrupção da civilização. Nos levando a crer haver aí um claro debate entre razão e fé (MILLER, 1999, n.1, p.12). Qual seria o motivo da analogia entre os éforos e os deuses? Seriam eles políticos atuais, corruptos que representam o atraso e o desvirtuamento de homens íntegros e justos como Leônidas? O rei, nesta versão, representa a razão, aquele que contraria a fé, caso ela se oponha a ele – como no caso –, buscando pensar e agir de acordo com a objetividade necessária para garantir os resultados almejados. Nada mais contemporâneo do que isso, não acham?

Outra questão que fica evidenciada na obra de Miller é que, embora injusta, o bom homem não contraria sua lei, ele apenas acha mecanismo para lutar pelos seus ideais. Isso foi o que Leônidas fez, ao sair para caminhar com seus 300 soldados, não declarando que iria para a guerra contra os persas. A presença figurativa dos anciões nos permite, ao menos, refletir sobre seu papel na sociedade espartana, sob o olhar da HQ e do filme em questão. Estes esparciatas mais antigos são tidos como exemplos, sábios que devem ser escutados e, por conseguinte, obedecidos. Outro modelo seguido por várias etnias, dentre elas a japonesa, na qual Miller muito se identifica.

Para terminarmos nossa breve abordagem pedagógica sobre a HQ e o filme baseado na obra de Frank Miller, encerramos nossas discussões com uma frase proferida por Xerxes no filme, mas que também é referenciada na HQ. Ele comenta que caso a decisão de Leônidas seja negativa quanto a sua possibilidade de rendição, ela terá que invadir a Grécia e destruir Esparta. Ele seria obrigado a “apagar a história e a matar todos os historiadores” que quisessem sustentar e reavivar o passado grego. Talvez a tentativa de Miller foi justamente essa: reavivar o passado glorioso dos espartanos, o qual tentaram apagar.

Neste trabalho, tentamos demonstrar como eventos tão conhecidos, estudados e documentados podem ser apropriados, ressignificados e representados das formas mais diversas possíveis. A obra de Miller nos é interessante, não para analisarmos os erros históricos presentes, pois os filmes e as HQs não têm, necessariamente, o objetivo de ensinar algo, normalmente, sua função é de entreter, porém eles são interessantes na medida em que somos convidados a observar o contexto em que essas foram produzidas, nos permitindo explorar suas muitas abordagens em sala de aula.

Conseguimos perceber as apropriações feitas pelo autor de um evento passado e como ele as utilizou para representar o seu próprio contexto, seus anseios e, de certa forma, sua xenofobia. O contexto de Miller, conjuntamente com a falta de conhecimento sobre os escritos de Heródoto, leitura obrigatória para quem se pretende escrever sobre os acontecimentos das guerras greco-pérsicas, mostram claramente que ele não estava comprometido com uma pretensão de enaltecer a verdade histórica, pelo contrário, sendo visível as interferências valorativas trazidas pelo autor, destacando o que Miller julgava ser necessário enaltecer, não constituindo, de maneira alguma, uma relação entre o autor e o passado, mas sim entre Miller e o seu presente.

Na sua HQ, Miller aborda muito a questão da liberdade da pequena Grécia, frente à escravidão imposta pelo Grande Império de Xerxes, todavia esta abordagem era inexistente, pois não existia (entre os gregos da época) a ideia de nação grega, bem pelo contrário, a *polis* descentralizava uma possível organização central que pudesse criar um sentimento de unidade, ou mesmo de nação, contrariando o que vemos no trabalho de Miller.

A divinização da figura de Leônidas e seus 300 soldados, que permaneceram de armas em punho frente à inevitável aniquilação, é a exaltação do sacrifício esperado dos soldados modernos na defesa de sua pátria, atos de bravura e coragem são cantados nos quartéis do mundo todo, para incutir nos guerreiros da atualidade, a ideia de que morrer em combate é glorioso. Como na canção do Exército Brasileiro, que na letra do Tenente Coronel Alberto Augusto Martins nos diz: “E quando a nação querida, frente ao inimigo, correr perigo, se dermos por ela a vida rebrilha a glória, fulge a vitória. Assim ao Brasil faremos oferta igual de amor filial. E a ti, Pátria, salvaremos! Rebrilha a glória, fulge a vitória”.

Contudo, devemos lembrar que essa ideia de uma nação grega, presente tanto na HQ, quanto no filme, são completamente anacrônicos àquele tempo. Miller, neste quesito, se assemelha a Heródoto, no tocante a sua narrativa tentar dar uma unidade a algo que não era uno, ambos criam a unidade a partir da oposição do bárbaro ao grego, mas Miller ainda mostra-se mais preconceituoso, ao representar os persas sempre como figuras monstruosas e cheias de adornos, fanáticos religiosos que lutam por um deus vivo.

Estas representações são sim produtos de um pré-conceito do autor quanto a outros povos (presente em toda a obra), que não seguem o seu ideal de austeridade e masculinidade. Os heróis de sua obra são todos homens brancos, machões, livres, dispostos a fazer a guerra contra qualquer um e um tanto quanto céticos quanto aos deuses. Isso não nos lembra alguém? Ou melhor, não nos lembra alguma nação? Os EUA e sua prática de estarem acima de tudo é reverberada nesta obra, fator que é importante ser problematizado junto aos alunos.

A Grécia é considerada o berço da civilização ocidental, a Pérsia, no seu contraponto com o Ocidente, pode ser vista como o berço das civilizações do Oriente Próximo. Esta contraposição pode, a princípio, não querer dizer nada, porém se observarmos as tensões no Oriente Médio após os atentados de 11 de setembro de 2001, já num momento pós Guerra Fria, e a proibição de o filme ser exibido no Irã, entenderemos um pouco as questões políticas as quais Miller acaba por entoar.

A Guerra Fria contrapôs o mundo em dois blocos: capitalistas e comunistas. A obra de Miller, escrita cerca de uma década após o fim deste período bipolar, continuou a dicotomia da guerra, separando o mundo (em questão) em dois blocos, antecedendo (ou podendo mesmo até ter impulsionado) os eventos do 11 de setembro de 2001, em que facções ditas terroristas, provenientes do Oriente Médio, atacaram o coração financeiro de uma das maiores civilizações ocidentais. O filme, que estreou no final de 2006, foi utilizado (de certa forma) como uma vingança contra o Oriente, uma propaganda de como há muito tempo os povos que lá habitam vêm ameaçando a liberdade das 'nações ocidentais'.

O que podemos concluir é que o mundo grego foi apropriado e *representado* de diversas formas durante a história humana, sobretudo Atenas e Esparta, uma pelo seu ideal de democracia e a outra pela obstinação de seus guerreiros. Estes fatores são fundamentais de serem discutidos em sala de aula.

ATIVIDADE AVALIATIVA

A atividade avaliativa proposta consiste em realizar um seminário para apresentar a HQ e o filme para turma. A turma de 6º ano do Ensino Fundamental (também aplicável ao 1º ano do Ensino Médio, com a devida adaptação quanto a profundidade da discussão) deverá ser dividida em 6 grupos.

Cada grupo ficará responsável pela leitura crítica da obra, destacar os principais elementos e problematizar questões que lhe pareçam interessantes de serem destacadas. Fundamentalmente os alunos deverão apresentar uma sinopse e digitalizar as partes da HQ que acharam mais importantes e explicar o motivo de sua escolha.

Um único grupo ficará responsável pela apresentação do filme de Zack Snyder e os outros 5 por apresentar um tomo de cada obra. Após essa apresentação, que durará 2 ou 3 períodos, num espaço de 10 minutos para cada grupo, o professor fará intervenções propondo o debate dos temas supracitados e estimulando os alunos a refletirem sobre aquilo que leram e foram apresentados pelos colegas.

Ao final, o professor solicitará que cada grupo organize um material explicativo da parte da obra que apresentou. Esse material poderá ter suportes diversos como: cartazes, vídeos, infográficos, maquetes, entre outros. Esse material será elaborado em casa ou em aula, a depender do tempo e condições da comunidade escolar, e deverá contemplar as análises e discussões feitas junto ao professor em sala de aula. Como forma de terminar esta etapa, o professor solicitará que cada grupo apresente o seu material e possam agora estabelecer uma visão crítica e aberta da obra.

Como fechamento, sugere-se que os alunos façam um grande cartaz coletivo que narre a história a partir dos elementos que mais chamaram a atenção deles e destaquem pontos que consideram importantes, problematizando a obra, não apenas o contexto histórico que a obra busca reproduzir. Esta atividade foi realizada por nós algumas vezes, sempre adaptada ao contexto da escola e turma em que foram inseridas.

RESUMO

- A Batalha das Termópilas, ocorrida em 480 a.C. entre os invasores Persas, liderados pelo rei Xerxes e espartanos (e demais gregos) comandados por Leônidas um dos reis de Esparta.

- Esta atividade busca propor uma atividade de análise e crítica da HQ “300 de Esparta” de Frank Miller e o filme de mesmo nome, dirigido por Zack Snyder.
- Os alunos serão divididos em 6 grupos. Cada grupo apresentará aos colegas um tomo resumo/explicação da obra em quadrinhos (total de 5 tomos) e outro grupo apresentará o filme a partir de uma leitura crítica da obra (10 min. por grupo).
- O professor realizará intervenções e problematizará as partes destacadas pelo grupo e as ausências importantes, problematizando o contexto da obra, a representação do passado e os valores imbuídos e a visão de mundo da HQ e filme.
- Cada grupo organizará um material explicativo sobre a parte da obra que apresentou incluindo os aspectos críticos que foram levantados em aula. Exemplos: infográficos, cartazes...
- Por fim, construção coletiva de um cartaz com os pontos mais importantes da obra, contexto e crítica da mesma.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas: Reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FERREIRA, José Ribeiro. Educação em Esparta e Atenas: dois métodos e dois paradigmas. In: FERREIRA, José Ribeiro; LEÃO, Delfim Ferreira; FIALHO, Maria do Céu (orgs.). **Cidadania e Paideia na Grécia Antiga**. Coimbra: Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, 2010. p. 11-46.

FUNARI, Pedro Paulo. A Guerra do Peloponeso. In: MAGNOLI, Demétrio (org.). **História das Guerras**. 4ª Ed. São Paulo: Contexto, 2008. 19-46.

GARLAN, Yvon. El Militar. In: VERNANT, Jean Pierre (org.). **El Hombre Griego**. Madrid: Alianza Editorial, 1995. p. 65-99

HARTOG, François. **Memórias de Ulisses: narrativas sobre a fronteira na Grécia Antiga**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

LOURO, Guacira Lopes et al. **Corpo, Gênero e Sexualidade: Um Debate Contemporâneo na Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

LUYTEN, Sonia B. (Org.). **Cultura Pop Japonesa: Mangá e Animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

HOBSBAWM, Eric. **Globalização, Democracia e Terrorismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MILLER, Frank. 300 DE ESPARTA. São Paulo Abril/DC Comics, n. 1, Maio de 1999.

MILLER, Frank. 300 DE ESPARTA. São Paulo Abril/DC Comics, n. 2, Maio de 1999.

MILLER, Frank. 300 DE ESPARTA. São Paulo Abril/DC Comics, n. 3, Maio de 1999.

MILLER, Frank. 300 DE ESPARTA. São Paulo Abril/DC Comics, n. 4, Maio de 1999.

MILLER, Frank. 300 DE ESPARTA. São Paulo Abril/DC Comics, n. 5, Maio de 1999.

MILLER, Frank. 300 DE ESPARTA=**The 300 Spartans**. Direção de Rudolph Maté. Produzido por Rudolph Maté e George St George. Roteiro de Gian Paolo Callegari, Remigio Del Grosso e Giovanni d'Eramo. Distribuído por 20th Century Fox. EUA, 1962. 1 DVD (109 min), Son., Color.

TESTI, Dario. La Segunda Guerra Medica desde una perspectiva militar. **Roda da Fortuna**: Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo. v.1, n.2, p. 10-29, 2012.

TURNER, Frederick Jackson. O significado da História. **História**, Franca, Vol.24, N.1, 2005.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

WALKER, John; CHAPLIN, Sarah. **Visual culture**: an introduction. Manchester: Manchester University Press, 1997.

WHITE, Hayden. Pratical Past. **Historien**, Santa Cruz, Califórnia, EUA, Vol. 10. 2010.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e Diferença: Uma introdução teórica e conceitual. In SILVA, Tomaz Tadeu. **Identidade e Diferença**: A Perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2012. p. 7-72.

GOIDA; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos Quadrinhos**. São Paulo: L&PM, 2011.

MARVEL 1602 E A HISTÓRIA MODERNA

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

APRESENTANDO O TEMA

Todo historiador deve seguir certas normas na produção de um texto de cunho acadêmico. Essas amarras impedem, muitas vezes, que profissionais da área exercitem sua interpretação e imaginação sobre o passado. Por outro lado, a literatura possui mais liberdade na elaboração de um enredo. Nessa perspectiva, Hayden White, historiador americano, afirmou durante a década de 1970 que a história possui mais semelhanças do que diferenças com a literatura. Desde então, historiadores ao redor do globo tratam de direcionar críticas a esse argumento, o qual, segundo alguns, agride o estatuto científico da disciplina. O que muitos autores não entendem ou parecem não querer entender é que a proposta de White defende que todo relato sobre o passado – que já existiu, mas não existe mais – só é acessível por texto (WHITE, 1991, p. 21). Nesse sentido, a interpretação de historiadores e literatos sobre um determinado evento são igualmente plausíveis, pois não existem versões únicas e definitivas sobre o passado.

A literatura, no nosso caso as HQs, e a historiografia profissional possuem objetivos diferentes. A primeira trata de entreter o público leitor e conseqüentemente, quando trabalhada de forma correta, informar com mais leveza. A segunda, tem como objetivo principal alavancar a reflexão acadêmica sobre as diversas narrativas construídas que constituem as nossas visões de história e, diversas vezes, a sua leitura pode ser truncada e difícil para leitores casuais.

Tendo essa premissa em vista, a literatura que iremos abordar no presente capítulo não faz parte do panteão de obras consagradas pela academia. Aqui, discutiremos sobre a potencialidade pedagógica e histórica das HQs e *graphic novels*, mais especificamente com a série *1602*, escrita por Neil Gaiman, desenhada por Andy Kubert e arte-finalizada digitalmente por Richard Isanove.

1602 foi publicada no ano de 2003 pelo selo *Marvel Comics*. Sua trama se desenrola no início do século XVII na Europa e na América. Com o sucesso da série, o projeto acabou sendo estendido. Foram lançadas mais três mini-séries: *1602: New World* (*1602: Novo Mundo*), escrita por Greg Pak e ilustrada por Greg Tocchini, cuja primeira edição foi lançada em Agosto de 2005, que apresenta alguns novos heróis explorando e se instalando na América.; *1602: Os Quatro do Fantástico*, com roteiro de Peter David e desenhos de Pascal Alixe, que foi publicada em 2007, onde o Quarteto Fantástico parte em uma missão com objetivo de salvar o famoso dramaturgo William Shakespeare; e *1602: Homem Aranha*, com roteiros de Jeff Parker e desenhos de Ramon Rosanas, publicada em 2010.

Devemos lembrar que, na presente análise serão abordados os temas referentes à obra original *Marvel: 1602* de Gaiman e Kubert e, *1602: Os Quatro do Fantástico*, de Peter David e Pascal Alixe. Todavia, cabe ressaltar que as duas outras obras também apresentam potencialidades para o ensino de história.

O século XVII é muito atraente como pano de fundo de qualquer obra ficcional. Neil Gaiman inovou na elaboração desse projeto. Inserir uma grande parte do universo Marvel no século XVII é no mínimo uma empreitada inusitada. Quem poderia imaginar os X-men de Charles Xavier, Nick Fury, Demolidor, Quarteto-Fantástico, entre outros heróis, inseridos no reino de Elizabeth? Preocupados com os horrores da Inquisição? Parece um tanto estranho, mas basta folharmos algumas páginas da obra e veremos que a pesquisa histórica dos autores foi realizada com muito afinco e que os resultados foram excelentes.

Para começarmos nossa análise será necessário que deixemos de lado a ideia tradicional e engessada de história, que muitos insistem em perpassar e darmos espaço para o 'e se' como Neil Gaiman nos proporcionou com *Marvel: 1602*. O historiador muitas vezes é visto como um profissional extremamente tradicional e pouco receptivo a novidades. Este texto é direcionado principalmente a professores que buscam inovar em suas práticas didáticas.

A obra original é dividida em oito tomos. Sua linguagem é bastante rebuscada. Os personagens utilizam termos eruditos, o que pode proporcionar um aumento do vocabulário do leitor. *1602: Os Quatro do Fantástico* é dividida em cinco tomos e mantém as mesmas características da série original.

Dentre os aspectos característicos do século XVII, temos: as rotas de navegação entre o Novo mundo e a Europa; o absolutismo, representado na HQ principalmente por Elizabeth (a última herdeira dos Tudor) e por Jaime I (rei da Escócia, que ascenderá ao trono com a morte de Elizabeth); o crescimento de religiões protestantes; as lutas religiosas; a inquisição; o Renascimento e o Humanismo. Esses assuntos são muitas vezes vistos com entediamentos por diversos estudantes do ensino médio, pois um número considerável de professores é adepto de uma metodologia tradicional, em que o professor se coloca como centro de todo o saber. Suas aulas são basicamente expositivas e suas principais ferramentas são o livro didático e a lousa.

1602: ANÁLISE

É de conhecimento geral que os heróis da Marvel são dotados de grandes poderes e capazes de realizar incríveis façanhas. No universo criado por Gaiman essa situação não se altera. No decorrer da trama encontramos indivíduos com poderes especiais, vistos com repúdio pelo resto da população, principalmente pela igreja e pela inquisição. Os mutantes são chamados de ‘sangue bruxo’ e seus poderes especiais são vistos como atos de bruxaria. No primeiro tomo, temos uma passagem interessante, em que o conhecido mutante Arcaño foi condenado pelo tribunal inquisitorial na Espanha e sua sentença é a morte na fogueira. Porém, um grupo organizado de ‘sangue bruxos’ impedirá a sua morte (Figura 01).



Figura 01 – Arcanjo prestes a ser queimado pela Inquisição
Fonte: 1602, Tomo I. p. 29

Outro aspecto relevante está no fato de a sede da Inquisição ser na Espanha. É sabido que a Espanha foi um dos países mais intolerantes frente às crenças protestantes. A seguinte citação Delumeau é válida para comprovar tal ideia:

Felipe III fora o mais incompreensivo em relação aos Mouriscos, só exteriormente convertidos ao catolicismo. Entre 1609 e 1614 expulsou cerca de 275.000. [...] No ocidente, o ódio ao herético se tornou lei. Francisco I deixou massacrar 3.000 Valdenses do Sul. Filipe II liquidou em cinco grandes autos de fé todos os protestantes e Erasmizantes que a Espanha contava. perto de 30.000 reformados foram vítimas em França da Noite de São Bartolomeu [...] Mas a intolerância foi dos dois lados [...] em 1572, os Mendigos enterraram monges vivos, deixando contudo as cabeças deles emergir da sepultura; delas se serviram então como balizas para um sinistro jogo de bola. Na Inglaterra de Elizabeth se esventaram mártires católicos ainda vivos para lhes arrancarem o coração e as vísceras; [...] Em Vivarais, por volta de 1579, os protestantes encerraram católicos em campanários e deixaram-nos morrer à fome; colocaram crianças em espetos e assaram-nas à vista dos pais [...] (DELUMEAU, 2003, p. 163).

As palavras de Delumeau apresentam sua interpretação caótica em que, segundo seu posicionamento, a Europa se encontrava imersa

e, ao mesmo tempo, deixa explícito que os horrores eram praticados por ambos os lados. Essa característica deve ser abordada com maior cuidado pelos professores, pois muitos acabam comentando apenas a respeito dos horrores praticados pela Inquisição e esquecem que em uma guerra não existem ‘mocinhos’.

Os vilões do universo Marvel também se mostram presentes na obra. O inimigo dos X-men, Magneto, indivíduo dotado de poderes extraordinários que o permitem manipular todos os tipos de metais, é o Grande Inquisitor. Outro vilão que deve ser lembrado é o Doutor Destino, conhecido no universo de 1602 como Barão Otto Von Doom. Este clássico arqui-inimigo do Quarteto-fantástico será o responsável pela morte da ‘Rainha Virgem’ no tomo III.

Gaiman coloca uma característica interessante na obra: os ‘sangues bruxos’ liderados por Carlos Xavier são extremamente devotos a Deus (Figura 02), devido à realidade da época, em que a explicação divina imperava. Eles atribuem às suas novas capacidades a uma espécie de dádiva divina, diferentemente dos X-Men originais que são vistos como uma nova etapa do processo evolutivo.



Figura 02 – Grupo de “sangue bruxos” agradecendo a Deus pelos seus dons
Fonte: 1602, Tomo III, p.12

Os reinados absolutistas são uma característica vital para o entendimento da História Moderna. Gaiman se utilizou de dois exemplos principais em sua obra: Elizabeth 'A rainha Virgem' (Figura 03) e Jaime I, Rei da Escócia (Figura 04). Na imagem de destaque do Rei Jaime I (Figura 04), podemos observar o chamado direito divino dos reis sendo explorado pela HQ, onde o personagem Peter Parguarh está sendo interrogado, e seu interrogador, o próprio monarca, faz referência à ideia de que todo rei tem o direito divino de governar.



Figura 03 – Elizabeth e Nick Fury conversam sobre assuntos relacionados ao Estado
Fonte: 1602, Tomo III, p.16



Figura 04 – Jaime I interroga Peter Parguarh

Fonte: 1602, Tomo VII, p.21

Marcos Antônio Lopes em sua obra *O Absolutismo: Política e sociedade na Europa Moderna* (1978) apresenta aspectos esclarecedores a respeito do direito divino dos reis, tratando de desmistificar os conceitos didáticos que fazem parte do imaginário popular. Segundo ele:

Que a monarquia era uma instituição de ordenação divina foi algo que a mentalidade comum, nunca comportou margem para dúvida. Como segunda premissa temos a defesa de que o direito de governar advindo de uma tal ordenação é hereditário e irrevogável. Disso, à maneira de um silogismo, podemos concluir que o direito adquirido por virtude de nascimento não pode perder-se por qualquer ação terrena. [...] “A capacidade para governar não é do bom governo, o direito de reger não significa reger direito”, dizia-se à época (LOPES, 1978, p. 48).

Na mini-série *1602: Os Quatro do Fantástico* foram encontradas algumas relações interessantes, que podem ser de grande valia se utilizadas em sala de aula. Um exemplo é a menção de que o mundo teria um fim (Figura 05), pois sabemos que é característico do período das grandes navegações a existência de boatos com o intuito de desestimular novos exploradores a navegação.

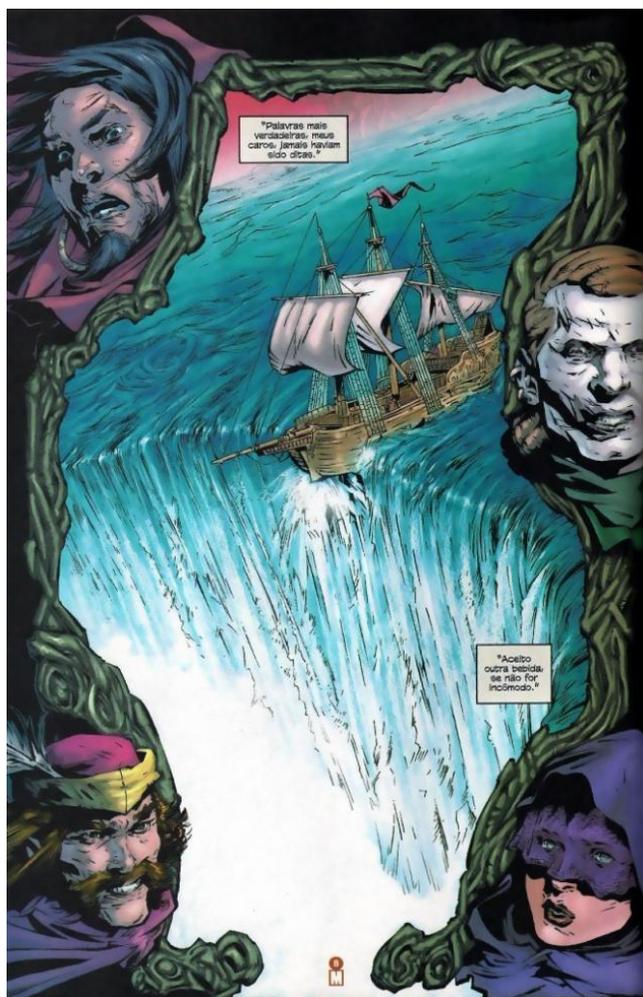


Figura 05 – Relatos sobre o final do mundo
Fonte: 1602, Os Quatro do Fantástico, Tomo I, p.08

De acordo com Janaina Amado e Leônidas Garcia em sua obra *Navegar é preciso: grandes descobrimentos marítimos europeus* (1989) os conhecimentos europeus do início do século XV sobre o planeta também estavam longe da exatidão. Muitos acreditavam que a terra era plana, como uma espécie de disco achatado, terminando de repente em um abismo. Logo, o roteirista foi muito feliz na atribuição do imaginário

na HQ, pois mesmo se tratando do século XVII, essas informações continuavam a ser relatadas. De acordo com os autores:

Os europeus do século XV costumavam misturar conhecimentos geográfico com lendas, realidade com imaginação. Acreditavam, por exemplo na existência de um país imaginário, chamado de Offir, de onde teriam originado todos os tesouros do rei Salomão[...] Outro reino imaginário, governado por um rei cristão bondoso e rico chamado Preste João, reunia as cavaleiras amazonas, as relíquias de Santo Tomé, a fonte da juventude e enormes rios de Ouro, prata e pedras preciosas (AMADO; JANAINA, 1989, P. 25).

No Tomo IV dos *Quatro do Fantástico*, os heróis encontram uma cidade perdida chamada Bensalyum, governada pelo conhecido personagem Namor. Ao contrastar o que é apresentado na HQ com a citação anteriormente apresentada, podemos concluir novamente que os autores foram muito criativos ao utilizarem a descoberta de um reino ultramarino para ilustrar o fascínio do homem europeu em relação aos mares desconhecidos. Os professores podem se utilizar dessa ligação para falar um pouco da famosa obra de Thomas Moore, *Utopia*.

Os europeus acreditavam que nos oceanos desconhecidos habitavam criaturas terríveis, monstros assustadores e até mesmo sereias. Os autores da HQ apresentam essa ideia através da aparição de um monstro marinho gigante no meio da jornada dos heróis, chamado de Leviatã (Figura 06). Além do medo, uma segunda conexão pode ser feita através dessa informação, pois os autores podem ter escolhido o nome do monstro justamente para fazer referência à obra de Thomas Hobbes, publicada em 1651.



Figura 06 – Aparição do Leviatã
Fonte: 1602: Os Quatro do Fantástico, Tomo III, p.23

Os autores exploram o teatro na Idade Moderna. Primeiramente temos a ilustre presença de Willian Shakespeare, que será um coadjuvante na história, mas diversos trechos de suas obras serão citados. Na imagem que segue (Figura 07) temos o próprio Jaime I, já rei da Inglaterra, tomando parte nas decisões relacionadas com o teatro. Uma curiosidade também está presente na mesma, já que no século

XVII era proibido que mulheres participassem de peças teatrais, por isso temos, dentre os atores, um homem com vestimentas femininas.



Figura 07 – Jaime I e Shakespeare
Fonte: 1602, Os Quatro do Fantástico, Tomo I, p.17

Duas características devem ser observadas na Figura 08. Primeiramente, o personagem William Shakespeare demonstra deter certo conhecimento relacionado com a antiguidade clássica ao citar Platão. De acordo com Quentin Skinner, os humanistas acreditavam que o homem deveria centrar seus estudos num conhecimento interligado entre a filosofia antiga e a retórica (SKINER, 1996), evidenciando apego à antiguidade, principalmente à Grécia. Essa é uma característica vital relativo ao período Moderno.

O segundo ponto de relevância é a menção do famigerado estudioso Francis Bacon (1561 – 1626), filósofo inglês considerado o criador do método científico. Sua última obra foi intitulada de *Nova Atlântida*, de 1626. Aqui seria válido aproveitar a referência feita na HQ para aprofundar os estudos relacionados a Bacon, como a importância do método científico e a categorização das ciências na Enciclopédia. Vale ressaltar que mesmo Bacon sendo um grande cientista, a Teologia era uma parte fundamental do conhecimento em suas pesquisas (DARTON, 1986).



Figura 08 – Chegada dos heróis em Bensalyum e Shakespeare cita Bacon
Fonte: 1602: Os Quatro do Fantástico, Tomo IV, p.21

Uma característica bastante interessante está na personalidade de Reed Richards, um típico humanista influenciado pelo pensamento renascentista e que durante a narrativa passa a travar um constante duelo com sua consciência. (Figura 09). Reed busca explicar de forma racional todos os acontecimentos passados no decorrer da trama, deixando explícito o seu lado cientificista. Além disso, ele se mostra um indivíduo extremamente educado e um grande guerreiro. Logo, é viável explicar o conceito de *virtu* utilizando o personagem, pois Reed está sempre buscando a excelência universal, tal quais os humanistas. De acordo com Skinner:

[...] o ideal de “homem renascentista” é aquele de quem não quer nada a menos do que a excelência universal. Ele não pode mais pensar em si próprio como especialista nas artes do governo nem nas do estudo nem nas da guerra. Só tem o direito de considerar completada sua educação quando se puder falar que ele – como diz Ofélia a respeito de Hamlet – conseguiu bem combinar “o olho do cortesão, a língua do letrado, o gládio do guerreiro” (SKINNER, 1996, p. 112).



Figura 09 – O Humanismo presente na personalidade do líder do quarteto
Fonte: 1602: Os Quatro do Fantástico, Tomo IV, p.22

Em suma, acreditamos que no decorrer da presente análise, os principais pontos de relação entre a história moderna e as obras *Marvel 1602* e *Marvel 1602: Os Quatro do Fantástico* deixaram explícitas as potencialidades do uso das HQs em sala de aula e como relato interpretativo sobre o passado. Cabe agora aos professores tomarem ciência destas mídias (HQs, jogos eletrônicos, etc.), pois ao se utilizar de ferramentas didáticas diferenciadas e de objetos que realmente façam parte do cotidiano de crianças e adolescentes, o ensino e aprendizagem, não só de história, mas de todas as disciplinas, se dá de forma mais prazerosa.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Como atividade avaliativa propomos a criação de mapas e cartazes que ilustrem os medos do desconhecido característicos da história moderna. Os alunos devem utilizar a sua imaginação com base nos relatos históricos e literários disponíveis para desenvolver a tarefa. Posteriormente, os desenhos podem ser expostos pela sala de aula e escola.

RESUMO

- O presente artigo tem como objetivo principal apresentar uma proposta de análise das características do mundo moderno através da obra *Marvel:1602* de Neil Gaiman e Andy Kubert . Para isso, selecionamos os pontos que representam os temas mais trabalhados pelos professores do ensino fundamental e médio.
- No universo criado por Gaiman encontramos indivíduos com poderes especiais, vistos com repúdio pelo resto da população, principalmente pela igreja e pela inquisição. Os mutantes são chamados de “sangue bruxo” e seus poderes especiais são vistos como atos de bruxaria.
- Os reinados absolutistas são uma característica vital para o entendimento da História Moderna. Gaiman se utilizou de dois exemplos principais em sua obra: Elizabeth “A rainha Virgem” e Jaime I Rei da Escócia.
- Na obra é possível observar a menção de que o mundo teria um fim, pois sabemos que é característico do período das grandes navegações a existência de boatos com o intuito de desestimular novos exploradores à navegação.
- Os autores exploram o teatro na Idade Moderna. Temos a ilustre presença de William Shakespeare, que será um coadjuvante na história, mas diversos trechos de suas obras serão citados.

REFERÊNCIAS

- AMADO, Janaina; GARCIA, Leonidas Franco. **Navegar é preciso**: grandes descobrimentos marítimos europeus. 18 ed. São Paulo: Atual, 1989, PP. 02 – 71.
- ARNOLD, Dana. **Art History**: A Very Short Introduction. Oxford, 2004.
- ARRUDA, Jobson. O Estado Absolutista. In **História Moderna e Contemporânea**. 9º ed. Ver. São Paulo: Editara Ática, 1978. PP 61-69.
- BLOCH, Marc. **Apologia da História ou O Ofício do Historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BOOKER, M. KEITH(org.). **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels** Vol. 01. Greenwood. 2010. p. 285)
- DARNTON, Robert. Os filósofos podam a árvore do conhecimento: a estratégia epistemológica da Encyclopédie. In: **O Grande Massacre dos Gatos e outros episódios da história cultural francesa**. Rio de Janeiro: Graal, 1986, PP. 247 – 275.
- DAVID, Peter; ALIXE, Pascal. **1602**: Os Quatro do Fantástico. Marvel Comics: 2007.
- DELUMENAU, Jean. **Nascimento e Afirmação da Reforma**. São Paulo: Pioneira, 1989. Parte 1 – b, Cap. V e VI, PP. 161 – 198.
- DELUMENAU, Jean. Um tema que renasce continuamente (14-16). In: **O pecado e o medo**: a culpabilização no Ocidente (séculos 13 – 18). Bauru/SP: Edusc, 2003, PP. 35 – 67.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva. 5ª ed. 1993.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. Conferência proferida por Michel Foucault no Cercle D'Études Architecturales, em 14 de março de 1967(publicado igualmente em Architecture, Movement, Continuité, 5, de 1984.
- FREITAS, Artur. **História e imagem artística**: por uma abordagem tríplice. 2004.
- GAIMAN, Neil; KUBERT, Andy. **1602**. Marvel Comics. 2003.
- GLENISSON, Jean. História e Tempo: A Renascença. In: **Iniciação aos Estudos Históricos**. Rio de Janeiro/São Paulo: Editora DIFEL, 1979, PP. 50-51; 86-95.
- KELLNER, D. **A Cultura da Mídia** - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP. EDUSC, 2001.
- LOPEZ, Marcos A. **A Imagem da realeza**: simbolismo monárquico no antigo regime. São Paulo: Ática, 1978.
- PAK, Greg; TOCCHINI, Greg. **1602**: New World. Marvel Comics: 2005.

PARKER, Jeff; ROSANAS, Ramon. **1602: Homem Aranha**. Marvel Comics: 2010.

PERRY, Marvin. **Civilização Ocidental: uma história concisa** / Marvin Perry; Tradução Waltensir Dutra, Silvana Vieira. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PERRY, Marvin. **História Ocidental: uma história concisa**. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes.

SKINNER, Quentin. A Renascença Florentina. In: **As fundações do pensamento político moderno**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996, PP. 91-133.

SKINNER, Quentin. **As Fundações do Pensamento Político Moderno**. Trad. e revisão técnica: Renato Janine Ribeiro. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

VILELA, T. “Os Quadrinhos na Aula de história”. P. 105-130. In: VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2018, p.105-130.

WHITE, Hayden. Teoria Literária e Escrita da História. In: **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, vol. 7, n. 13, 1991, p. 21-48.

WHITE, Hayden. The Modernist Event. In: **Figural Realism**. Studies in the Mimesis Effect. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999. P. 66-86.

O CAPITÃO AMÉRICA DE 1940 E O POSICIONAMENTO DOS EUA FRENTE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO

APRESENTANDO O TEMA

A revista *Captain America #01* foi (oficialmente) lançada, pela editora *Timely*, em maio de 1941, sendo essa a data registrada em sua capa inaugural, porém, sua comercialização é datada de dezembro de 1940 (FERTIG, 2017). Sendo disponibilizada para consumo em todo o território nacional estadunidense, a revista teve um grande impacto, sobretudo pela ousadia de trazer em sua capa a ação de um vigilante mascarado (e trajado com a bandeira dos Estados Unidos da América), desferindo um (violento) soco no rosto do *Führer* alemão, ícone do partido nazista e pivô da Segunda Guerra Mundial: Adolf Hitler.

Apesar de um vasto conjunto de heróis das Histórias em Quadrinhos (HQs) daquele período já virem apresentando um posicionamento reativo aos eventos da Segunda Guerra Mundial, ainda que anteriores ao posicionamento oficial do país (que viria ingressar no conflito apenas em Dezembro de 1941, após o ataque japonês a base militar de Pearl Harbor), a revista *Captain America #01* protagonizou uma exposição até então inaugural de um ideal representativo, que se alimentava do temor de uma possível invasão, para enaltecer um posicionamento nacionalista (teoricamente) necessário para garantir a segurança de seu país frente a uma ameaça que já se fazia vigorar por sobre grande parte da Europa (LOPES FILHO, 2017).

Em meio ao avanço das forças do Eixo, diversos autores de origem judaica, que viviam em meio ao território estadunidense, passaram a reagir, a sua maneira, as ações eugênicas que se encontravam em plena atividade, sobretudo na Alemanha e na Itália, e que encontravam, em uma deturpada leitura tendenciosa da ciência, a justificativa necessária para fazer valer políticas segregacionistas e em defesa de um extermínio. Porém, muitas das informações que chegavam aos EUA, ao longo dos anos pré-intervenção nacional (1930 à 1941), advinham de fontes não-oficiais, como cartas de parentes que viviam na Alemanha, por exemplo, e que questionavam o desaparecimento de vizinhos, o fechamento de fábricas, a tomada de patrimônio de pessoas de origem judaica e o envio de muitos para guetos e/ou para (estranhos) campos de trabalho no interior. Essas e muitas outras fontes alimentavam o imaginário de diversos trabalhadores que temiam por seus parentes na Europa, os levando a imprimir, em algumas de suas produções, parte de suas frustrações e temores. Esse foi o caso dos criadores do Capitão América: Jack Kirby (ilustrador) e Joe Simon (roteirista), assim como da editora onde ambos trabalhavam: a *Timely Comics* (HOWE, 2013).

Seguindo esse mesmo movimento, outras muitas editoras de HQs estadunidenses acabaram se posicionando frente ao conflito, todas elas tendo grande participação de autores judeus, alimentados pelo imaginário fomentado pelas informações que esses tinham do que ocorria na Europa. Esse foi o caso de produções como a *Fantastic Comics* da Fox (1939); a *Top-Notch Comics* da MLJ (1940) e a *Thrilling Comics* da Nedor (1940), que traziam, em suas respectivas capas, (re)ações de seus heróis às forças do Eixo, em destaque, os nazistas – indiscutivelmente colocados em evidência, dado o símbolo da suástica usada para figurar o inimigo a ser abatido.

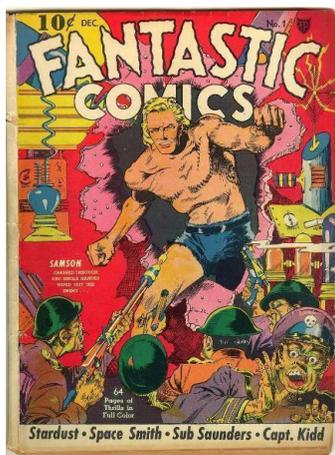


Figura 01: *Fantastic Comics* #01, 1939
Fonte: FERTIG, 2017, p.47

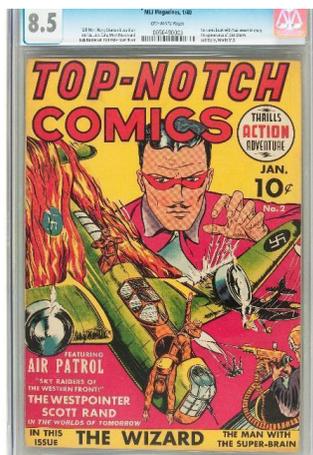


Figura 02: *Top-Notch Comics* #01, 1940
Fonte: FERTIG, 2017, p.47

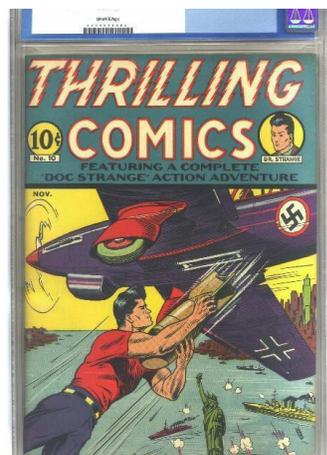


Figura 03: *Thrilling Comics* #10, 1940
Fonte: FERTIG, 2017, p.51

Com o sucesso que a editora *Timely* já detinha em meio ao cenário de publicações de HQs de super-heróis e o movimento de reação de um vasto conjunto de personagens frente ao evento da Segunda Guerra Mundial, era visível o surgimento de uma tendência que se fazia presente para a época, a qual a editora não poderia negligenciar, independentemente do posicionamento oficial da nação ou de seus próprios editores – um nicho de mercado que se mostrava fértil e de grande rentabilidade.

Dado o cenário propício e a escassa representatividade valorativa de personagens que ecoasse, em dada medida, a efervescência do momento, o surgimento do Capitão América pode ser entendido como o resultado de uma conjuntura de fenômenos que inevitavelmente acabaria produzindo algo semelhante e que a editora *Timely* soube articular com maestria (HOWE, 2013).

Ilustrando toda a tensão e os temores vividos por grande parte da população estadunidense, a capa da HQ *Captain America* #01 pode ser entendida como um resumo do posicionamento (ideológico) dos EUA frente ao advento da Segunda Guerra Mundial, sendo possível de ser observado na riqueza de detalhes que a mesma nos traz, ao observarmos com minúcia alguns de seus elementos em destaque.

CAPITAN AMÉRICA #01: ANÁLISE

A capa da primeira edição da revista *Captain America*, ainda que publicada em um período pré-intervenção estadunidense, destaca uma violenta ação do herói –um indiscutível representante (estético) dos Estados Unidos da América – contra o líder da Alemanha nazista (daquele período) e grande figura representativa do estopim da Segunda Guerra Mundial. O destaque dado ao soco do herói ressalta um evidente posicionamento ideológico, o qual explicita a necessidade de colocar tal ato no centro da composição da capa de uma nova HQ, o que acaba por atrair a atenção de seu leitor para uma mensagem diretiva que afirma a discordância do personagem (protagonista) frente a guerra, à ação de Hitler e tudo aquilo que ele representa.

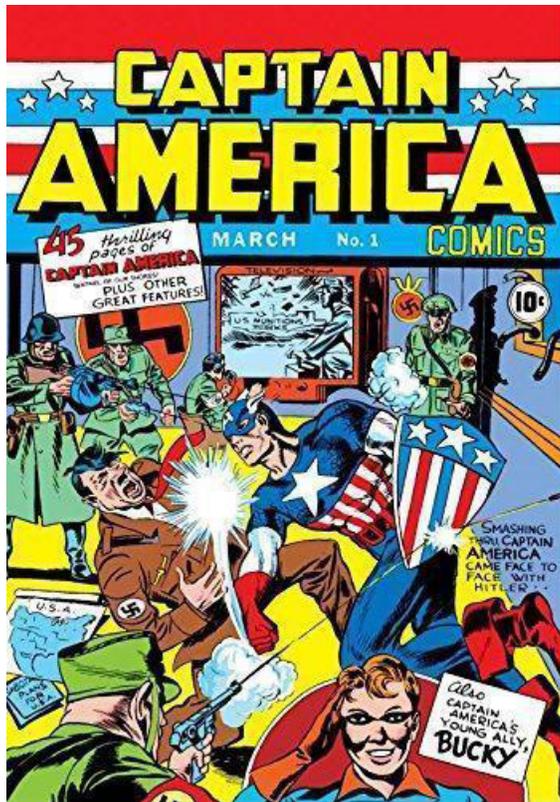


Figura 04: *Captain America* #01 – 1941

Fonte: FERTIG, 2017, p.09

Porém, para além do destaque do soco, a capa dessa edição traz consigo um vasto conjunto de elementos que constroem uma narrativa singular ao instigar o leitor a assumir, tal qual o Capitão América, um claro posicionamento em oposição as forças do Eixo e sobretudo ao nazismo alemão. Para evidenciar isso, destacaremos quatro (4) pontos periféricos a cena principal que, para muitos, pode passar despercebido, mas que reforçam a ação do herói, no sentido de trazer para o mesmo as justificativas necessárias para sustentar a sua decisão final de esmurrar Hitler e se posicionar frente ao advento da guerra.

O primeiro ponto em destaque confere a duas imagens, a primeira se encontra logo acima da cabeça do Capitão América, onde, em uma televisão (*television*) uma fábrica de munições estadunidense (*U.S munitions works*) aparece sendo detonada por uma figura aparentemente masculina, vestindo terno e chapéu de estilo fedora. Frente ao monitor, outra figura está com fones de ouvidos, falando a um microfone e apontando para a cena, dando a impressão de que a detonação (da fábrica) fazia parte de um plano maior, indicando a mesma estar sob sua orientação. A braçadeira com a suástica localizada no braço direito da figura (que se encontra sentada na frente do monitor), reforça a ideia de que a detonação (da fábrica) é de responsabilidade nazista, portanto, instigando a ideia de que a Alemanha (nazista) já se posicionara contra os EUA, antes mesmo da ação do herói (vide que, o Capitão América se encontra agredindo Hitler na mesma sala onde a suposta ordem de detonação está sendo emitida).

A disposição da imagem nos implica entender que, em uma ordem temporal, a oposição aos Estados Unidos da América é prévia a intervenção do herói, ressaltando o fato de sua ação ser, de fato, uma reação. Essa ideia é reforçada pela segunda imagem que se encontra no lado esquerdo da capa, disposta em uma mesa próxima ao braço direito de Hitler. Sob a mesa, é possível observar um mapa dos EUA com as siglas do país em seu topo no idioma inglês – U.S.A (*United States of America*) e logo abaixo do mesmo, em um bloco de notas, escrito em letras garrafais: planos de sabotagem para os EUA (*sabotage plans for U.S.A*). O mapa e os planos de sabotagem reiteram a ideia de que a oposição da Alemanha nazista é prévia a invasão do herói, o que, em dada medida, nos permite suspeitar que a aparição do herói consista, de fato, em uma tentativa de impedir com que Hitler (e seus comparsas), pusessem em prática seus planos de sabotagem contra os EUA.

Tais imagens recorrem, ainda que indiretamente, ao medo implícito de uma possível ação de invasão nazista ao território nacional. Instigar a possibilidade de Hitler e suas forças armadas estarem interessados em tomar os EUA e impor sobre seus cidadãos um regime autoritário ou tomar dos mesmos a sua pátria, acaba por instigar no leitor uma tomada de posição, a qual não se resume a adesão ficcional as práticas de um herói de Histórias em Quadrinhos, mas exige um posicionamento concreto que reverbera aquilo que de fato a Europa já se encontrava vivendo desde os primeiros anos da década de 1930.

Mas como recurso narrativo, ressaltamos o destaque dado a um segundo ponto que, para um herói que estava fazendo a sua primeira aparição, soa um tanto não convencional: o fato deste carregar consigo apenas um escudo como arma. Apesar de soldados nazistas estarem dispostos ao redor do herói e portando armas de fogo, todos erram seus disparos, sendo destaque um único disparo que ricocheteia no escudo (ornado pelas cores e símbolos da bandeira estadunidense). A impenetrabilidade do herói simbolizada pelo escudo, para nós, ressalta dois grandes fatores a serem considerados: 1) a ideia de um escudo nacional que, em um sentido simbólico, responde, ainda que indiretamente, os planos de sabotagem nazistas, como que afirmando que: mesmo que eles tenham a intenção de invadir o país, um escudo se erguerá e protegerá todos os seus cidadãos; e 2) a ideia de que a nação estadunidense apenas se encontra em meio ao conflito, pois almeja se defender e não atacar, desse modo, justificando a permanência de um escudo e não de uma espada ou qualquer outra arma criada para o fins de ferir o próximo.

Porém, por trás do escudo encontra-se o Capitão América, ressaltando que, ainda que o país não almeje o conflito, ele se encontra empoderado de suas forças, sendo capaz de desferir um forte soco contra o coração da Alemanha nazista, claro, caso seja forçado a tal. O que nos leva ao terceiro ponto: a humilhação do adversário.

A face de Hitler ao receber o soco do herói, além da demonstração de dor, destaca algumas características deformantes, como orelha pontiaguda, nariz protuberante, papada avantajada e cabelo desarrumado. Algo desconcertante para uma figura que, naquele período, ostentava um *status* de poder digno de grandes vilões do universo das HQs. Porém, naquele cenário e diante da figura do Capitão América, o mesmo aparenta ser alguém frágil e incapaz de se manter de pé frente aquele que simboliza todo o potencial de uma nação. A

mensagem que ecoa frente a capa dessa edição nos parece clara: diante dos EUA, Hitler e seu poderio bélico serão humilhados.

Por fim, o quarto ponto em destaque rompe com a barreira ficcional do universo das HQs, colocando tudo como que pertencente a uma tela imaginária; um cenário ficcional que, como uma alegoria, nos convida a entender que apesar da ameaça, os EUA é impenetrável, capaz de reagir com fervor contra seu algoz. Essa mensagem se destaca pela face calma de Bucky (o jovem aliado do Capitão América) que, ao pé da capa, bate continência ao leitor, como que dizendo para o mesmo: *calma, estamos aqui para lhe proteger!* Sua face serena, mesmo frente a turbulenta cena de ação que adorna toda a capa da primeira edição, convida o leitor a confiar em sua nação (e em seu herói), o qual, caso necessário for, é capaz de ferir Hitler e manter seus muitos cidadãos protegidos e suas terras imaculadas.

ATIVIDADE AVALIATIVA

A capa da primeira edição da revista *Captain America* traz um aplainado de informações que ressaltam o temor estadunidense frente a ameaça das forças do Eixo e a possibilidade de um ataque aos EUA. Tal premissa justifica, em dada medida, a ação do Capitão América em invadir o lugar onde o *Führer* da Alemanha nazista se encontra e alvejá-lo com um soco. Desse modo, como atividade avaliativa, poderíamos propor ao estudante a seguinte questão: *Ainda que os EUA somente ingresse oficialmente na Segunda Guerra Mundial em dezembro de 1941, após o evento de Pearl Harbor, a capa da primeira edição da revista Captain America apresenta o herói dando um soco no rosto de Adolf Hitler em março de 1941 (9 meses antes do evento nas ilhas do pacífico). Com base nos estudos sobre o período pré-intervenção estadunidense na Segunda Guerra Mundial e observando a capa da primeira edição da revista Captain America, explique, com suas palavras, qual seria a justificativa para tal manifestação.*

RESUMO

- A capa da primeira edição da revista *Captain America* se valeu do medo de uma possível invasão das forças do Eixo para justificar as ações de seu herói;
- As imagens de temor frente a uma possível invasão foram ressaltadas na capa, onde a explosão de uma fábrica estadunidense

é televisionada e planos de invasão aos EUA se encontram dispostos sobre uma mesa;

- Colocando a Alemanha nazista em evidência como um inimigo preste a atacar, a ação preventiva do herói acaba sendo justificada – de invadir a base onde Hitler se encontra e desferir um soco em seu rosto;
- Justificada sua agressão, o seu escudo acaba simbolizando o ideal contido em sua ação – de que seu ataque só foi necessário por conta das ações de Hitler, da Alemanha nazista e das forças do Eixo;
- Por fim, Bucky, o aliado do Capitão América, convida o jovem leitor a aderir a essa mesma lógica que motivara a ação do herói e a compactuar com toda a cena que a capa nos apresenta, batendo continência com um largo sorriso convidativo e em adesão a um levante de guerra em prol da defesa da nação.

REFERÊNCIAS

FERTIG, M. **Take that, Adolf! The fighting comic books of the second war!** Seattle: Fantagraphics Books, 2017.

JUDY, J.; PALMER, B. Boys in the battlefield – kid combatants as propaganda in World War II-era comic books. In. GOODNOW, T.; KIMBLE, J. (ORG). **The 10c war – comic books, propaganda and World War II.** Jackson: University press of Mississippi, 2016.

LOPES FILHO, A. R. I. As histórias em quadrinhos e a propaganda ideológica na Segunda Grande Guerra. In. LOPES, A. E. M.; SILVA, D. G. G.; FARIA, M. L. de. (Org.). **Comunicação & cultura midiática – Diálogos interdisciplinares.** Porto Alegre: Fi, 2017.

LOPES FILHO, A. R. I. **O Capitão América enquanto representação (valorativa) da Segunda Guerra Mundial (1941-1945).** Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2019, 158p.

MOOSER, J. E. Madmen, morons, and monocles: the portrayal of the nazis in Captain America. In. WEINER, R. G. (ORG). **Captain America and the struggle of the superhero.** Jefferson, North Carolina and London: McFarland and Company, 2009.

RIBEIRO, G. S. **Todo poder emana das mãos brancas: Discurso, raça e ideologia nos comic books da editora Timely (1939-1945).** Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2018, 260p.

SOARES, J. Os dilemas do Fantasma e do Capitão América. In. MOYA, A. (ORG). **SHAZAM!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

THOMAS, R. *The little book of Captain America*. New York: Taschen, 2017.

VANCE, D. C. Racial Stereotypes and war propaganda in Captain America. In. GOODNOW, T.; KIMBLE, J. (ORG). **The 10c war – comic books, propaganda and World War II**. Jackson: University press of Mississippi, 2016.

WHITE, M. D. **The virtues of Captain America**. Malden: Wiley Blackwell, 2014.

YANES, N. Graphic imagery: Jewish American comic book creator's depictions of class, race, patriotism and the birth of the good captain. In. WEINER, R. G. (ORG). **Captain America and the struggle of the superhero**. Jefferson, North Carolina and London: McFarland and Company, 2009.

A REPRESENTAÇÃO DE MAOMÉ NO DESENHO ANIMADO: *LIGA DA JUSTIÇA*

MARIO MARCELLO NETO

APRESENTANDO O TEMA

O presente texto visa apresentar uma proposta pedagógica que busca discutir aspectos envolvidos na representação de Maomé em uma releitura feita pela animação estadunidense *Liga da Justiça*. A animação em questão é uma parceria entre a *Time Warner* (multinacional do entretenimento) e a *DC Comics* (multinacional do entretenimento – principalmente de história em quadrinhos e animações – detentora dos direitos legais de diversos super-heróis famosos dos universos da ficção), produzida entre os anos de 2001 e 2004.

A animação foi produzida logo após o atentado ao complexo comercial estadunidense do World Trade Center (em 11 de setembro de 2001), e seguiu ao longo do período em que os EUA se encontrava em processo de invasão ao Afeganistão (2001) e ao Iraque (2003). Durante esse período de diversos conflitos e de reorganização do mundo (no tocante as questões geopolíticas), o país acabou por fomentar uma espécie de paranoia dado o recente trauma vivido, alimentando associações forçadas, simplórias e ignorantes entre o islã e o terrorismo, desencadeando um período teso de xenofobia pulsante (BARBER, 2005).

Levados por essa onda conservadora e preconceituosa, na qual o medo comandou os sentidos e os direitos individuais foram claramente dilacerados por políticas públicas que prometiam garantir a segurança

nacional, a animação de super-heróis acabou por constituir mais um arcabouço imagético da representação de dada realidade. Essa percepção da realidade, ou seja, do que estaria acontecendo no mundo a partir do viés da animação, é o objetivo central o qual passaremos a explorar ao longo do presente trabalho.

A *Liga da Justiça* é uma animação que conta com mais de 52 episódios, de em torno 20 minutos cada um. A narrativa central deste desenho animado são os confrontos travados entre os super-heróis (considerados os guardiões da justiça) e aqueles que a eles se opõe. Os super-heróis que compunham a equipe na animação são: Batman, Superman, Mulher-maravilha, Lanterna Verde, Flash, Marciano e Mulher Gavião. Cada personagem possuía uma personalidade e uma característica singular, todos com uma história de vida delimitada, nas quais são crucias para a formação de seu caráter e na proposição de suas atitudes (individuais e em conjunto).

A LIGA DA JUSTIÇA E O ISLÃ NA VISÃO ESTADUNIDENSE: ANÁLISE

O episódio escolhido como foco para esta proposta pedagógica é nomeado de *Corações e Mentes*. Esse foi dividido em duas partes de 20 minutos (cada). O nome, por si só, já permite uma reflexão acerca do que está por trás do título do episódio e quais demandas que o mesmo evoca ao proclamar um jargão tão comum a geopolítica estadunidense no oriente médio no final do século XX e início do subsequente, como argumenta Fred Halliday (2006). O título é uma parte importante de ser trabalhado na aula, uma vez que os alunos podem entender a importância de nomear as coisas, bem como, a estratégia de dominação encontrada pelo império estadunidense.

Desta forma, a tentativa de tentar compreender o arcabouço intelectual e político que permitiram a representação de Maomé da forma como veremos a seguir, faz-se importante termos o conhecimento sobre o que pensa um dos principais produtores da animação em questão a respeito justamente do episódio a ser analisado. Bruce Timm admite ter utilizado este episódio para falar de questões políticas, ele diz que:

‘Corações e mentes’ é, na verdade, fortemente influenciado por eventos reais, eventos especificamente recentes no Oriente Médio. Por exemplo, há um eco evidente do Talibã na cena em que os seguidores de Dêspero estão prontos para assassinar um cidadão por posse de livros. Mas, mesmo lá, nós tivemos muito

cuidado para se certificar de que a cena não iria sair como uma ofensa contra os muçulmanos. Islã, como eu o entendo, é realmente uma religião muito tolerante, como religiões organizadas são. No entanto, **extremistas** religiosos, de **qualquer** denominação ou fé, que usam sua fé como uma desculpa para odiar e demonizar aqueles que não concordam com eles, ou são diferentes deles, pode ser muito assustador. Então, novamente, as mensagens (existem duas) da história são muito básicas, e difíceis de argumentar: 1) 'cuidado com os falsos profetas' e 2) 'o ódio é ruim, o amor é bom' (grifo do autor e tradução minha).

A preocupação que Bruce Timm alega ter para se certificar de que a cena não iria sair como uma ofensa contra os muçulmanos será o alvo maior desta proposta pedagógica. Afinal, como o Islã é representado por animações estadunidenses em contexto de guerras contra países islâmicos (Afeganistão e Iraque)? A realocação do discurso de tolerância a religiões e de intolerância ao fundamentalismo leva a uma argumentação perigosa que tende a execrar uma religião em prol de leituras dogmáticas de textos sagrados por parte de grupos radicais (BOFF, 2009). O cuidado com os falsos profetas e tolerância com o Islã são discursos morais estabelecidos pelos produtores da animação que reverberam em discursos políticos e mantém-se num imaginário popular até os dias atuais. A tentativa de desvencilhar o Islã do terrorismo é uma retórica crescente e diversas outras narrativas sociais se contrapõem e diversificam no intuito de encontrar um distanciamento entre o sujeito e a instituição religiosa. No entanto, as práticas a partir destas premissas descambam, normalmente, para uma generalização do Islã, um estereótipo que ressalta a permanência de um discurso excludente, autoritário e com traços de radicalismo identitário (e não de alteridade) (CERTEAU, 1995).

O episódio em questão inicia em um cenário diferenciado. A aridez, o terreno acidentado, montanhoso, desértico, com ausência de vida (no sentido amplo) e com uma paleta de cores em tons amarelos. O lugar era chamado de Kalanor, nome ao qual não identificamos possuir alguma referência concreta. No entanto, nesta cidade desértica, onde a água aparentava ser um bem de luxo, uma missão especial liderada pela Tropa das Lanternas Verdes se desenrolava. Liderados por Katma Tui, o objetivo das Lanternas Verdes era aniquilar um governo autoritário e teocrático existente naquele lugar. Um governo estabelecido por um ditador chamado Déspero.

Depois de um intenso combate, Katma solicita que fosse buscada ajuda para evitar a derrota de seus aliados frente a um inimigo tão

poderoso. É a partir deste prelúdio que a Liga da Justiça chega a Kalanor e o desenrolar do enredo acontece. Por motivos pessoais, o Lanterna Verde (John Stewart) sai em socorro de seus amigos, sem ao menos esperar um apoio maior da Liga da Justiça e, muito menos, pensar em táticas ou estratégias a fim de derrotar Déspero. Dado tal cenário inicial, focaremos, enquanto proposta pedagógica, nas representações do espaço do sagrado e do profano, bem como na criação de estereótipos atrelados a determinadas visualidades do espaço e/ou práticas sociais explorados pelo episódio.

Para que esse exercício cognitivo funcione de maneira coerente com o esperado, é preciso compreender, antes do desenrolar do episódio, o que os produtores da animação estavam pensando com relação ao ambiente onde o episódio se desenrola: o Oriente Médio. Para Bruce Timm:

Esse é o mundo, é do espetáculo de Déspero, é o planeta natal de Déspero. Seu mundo deveria representar como, quase como um tipo de mundo do Oriente Médio e então nós definitivamente tivemos uma estética um pouco Árabe, sabe, algumas das fachadas da cidade (LIGA DA JUSTIÇA – EXTRA: Making Justice League: Season 2, 00:06:52 – tradução do autor).

Essa preocupação em explicitar uma espécie de estética árabe, a partir de fachadas e no ambiente, com fora descrito anteriormente – desértico, montanhoso e sem vida – tem motivos claros: aproximar um mundo ficcional de uma realidade existente, sem que para isso precise remeter diretamente a essa realidade. Com isso, quebra-se uma lógica estabelecida pela animação, nas quais os jogos de verossimilhança são sempre mais complexos e difíceis de saber se aquilo se tratava de uma referência ao mundo real ou não. Fica claro a tentativa do episódio em demarcar o espaço social a que se refere: o Oriente Médio islâmico, dominado por terroristas fundamentalistas, fundadores de Estados teocráticos (a partir de profecias utilizadas por déspotas perniciosos).

Vale ressaltar que o nome Déspero (Despero, em inglês) não foi escolhido ao acaso. A similitude sonora entre o nome do governante hipnotizador e da palavra déspota (em inglês, *despot*) é intencional, fazendo associar a ideia daquele líder como alguém que mente e que precisa se valer de seus superpoderes para governar. Embora o personagem Déspero remonte as histórias em quadrinhos da *DC Comics* da década de 1960, a sua origem, a ambientação de Kalanor, antes uma

cidade (semi)futurística, com diversos inventores e muita tecnologia, deu espaço para um lugar onde possivelmente o Talibã estivesse atuando.

Desde o momento em que o Lanterna Verde aterrissa em Kalanor, outro planeta, a ambientação narrativa e especial do episódio se dá, não só pelas formações imagéticas, mas pelo comportamento dos personagens em meio ao mesmo. No final da primeira parte do episódio é possível ver um jovem correndo de forma desesperada, sendo perseguido por guardas. As vestimentas dos personagens são muito assemelhadas a *throbe*, construindo a espacialidade do visível no sentido de nominar e definir aquilo que confere ser o outro, assim como tudo aquilo que ele não é. O jovem que aparece inicialmente no episódio, em determinado momento é capturado pelos guardas. O motivo era o mais impactante possível: o jovem contrabandeava um artigo proibido: livros.

A breve associação entre um cenário no Oriente Médio, num contexto de Guerra ao Terror, com a proibição a leitura de livros, permite inferir que a analogia entre países daquela região, regimes autoritários e a censura, dominação e controle dos meios de acesso ao conhecimento, constituam um elo indissociável. Os policiais, ao apreenderem o jovem o dizem: “O que é isso? Contrabando. Sabe que as leis de Déspero proíbem a leitura” (LIGA DA JUSTIÇA – Corações e Mentes Parte 1, 00:08:54). Proibir a leitura, neste contexto, significaria proibir o livre pensar, a autonomia, o conhecimento. Um preconceito que se desprende da ideia de regimes autoritários e vai se associar ao islamismo como um todo.



Figura 01 - Soldados apreendendo um contrabandista de livros
Fonte: Liga da Justiça: Corações e Mentes Parte 1, 00:21:34 min

Déspero é considerado, ao longo da animação, Alá na Terra. É um governante, um ser físico, mas ao mesmo tempo, uma entidade espiritual. É respeitado, não pelo consenso ou adesão às suas ideias, mas sim por seu superpoder de hipnotização das pessoas. Esse ser misterioso e poderoso, um outro – num sentido antropológico do termo (CERTAU, 1995) –, só poderia ser confrontado por um ocidental: o Lanterna Verde. Ao ver a situação que estava ocorrendo com o jovem contrabandista de livros, o super-heróis estadunidenses intervêm, atacando os policiais e permitindo que o jovem fugisse. Apesar de ter sido salvo pelo super-heróis, o mesmo, incrédulo frente a hipótese de alguém ter desafiado o *status quo* de Déspero, saiu em disparada, gritando o nome do seu senhor.

Conforme Bruce Timm havia sinalizado anteriormente, o jovem perseguido estava fazendo alusão a localidades onde o Talibã mantinha o controle político e militar. Esta visão do Talibã, de um grupo autoritário, despótico, que proíbe leituras, que só tem o controle social pois domina a todos através de uma espécie de lavagem cerebral, é uma representação imposta pelos produtores da Liga da Justiça. Este estereótipo reforça a ideia de terroristas cruéis e sem nenhuma motivação racional contra a civilização, representada pelos EUA e suas forças de combate. A associação do Talibã com o islamismo se torna evidente. A relação entre Déspero e seu povo torna-se notória e o depósito de um valor sagrado a sua figura é notório a partir da manifestação dos ritos, da devoção e do medo do profano. A associação vulgar e a representação feita pela Liga da Justiça (embora tente realocar o discurso, direcionando-o para os extremistas) se resolve com o uso de um discurso religioso, gerando uma generalização um tanto vulgar.

Neste sentido, entender que o Talibã faz parte de um grupo insurgente fundamentalista islâmico, que se formou em torno de 1994, tendo grande influência no público universitário, contando com diversos intelectuais divulgando seus ideais é de extrema relevância. Suas bases de atuação centram-se, principalmente, no Afeganistão, local onde conseguiram governar de 1996 a 2001 (BARFIELD, 2012). O período em que esteve à frente do governo afegão foi marcado por muitos conflitos, o principal se deu com a Guerra do Afeganistão, em 2001, logo após o atentado de 11 de setembro, onde os EUA invadiu o país, com o intuito de capturar Osama Bin Laden e os considerados responsáveis pelo ataque ao país, de acordo com George W. Bush.

O então governo teocrático instaurado pelo Talibã na região, e representado de maneira preconceituosa pela Liga da Justiça, foi deposto pelo exército estadunidense e colocado na ilegalidade. Em seu lugar foi instaurado um governo frágil e sem apoio popular (BARBER, 2005). O episódio, que teve a sua primeira divulgação em 2003, encontra terreno fértil para compor a sua narrativa, afinal, a caça ao terrorismo estava em voga, o imaginário do que era terrorismo, terrorista e o perigo que os islâmicos representavam era coisas difundidas a partir do 11 de setembro e das políticas intervencionistas adotadas pelo governo George W. Bush.

Um diálogo entre John Stewart e a Mulher Gavião deixa claro a ideia de que o Oriente Médio (no caso Kalanor) é um lugar inóspito e passível de desconfiança. Ele comenta que: “Não me surpreende, Kalanor é no limite da Galáxia. É um lugar horrível para Katma se perder” (LIGA DA JUSTIÇA – Corações e Mentes Parte 1, 00:09:43). Um lugar tão perigoso, mas que precisava ser desbravado para encontrar Katma (integrante da Tropa dos Lanternas Verdes, super-heróis que possuem um anel poderoso e devem proteger o planeta).

Uma das questões que mais chamam a atenção na narrativa é a representação do espaço social e do vivido, bem como da paisagem do Oriente Médio. Isso não só pela sua forma integral, mas pela sua diferenciação entre a paisagem dos líderes islâmicos, no caso de Déspero e da população, no caso, os seus adoradores.

Enquanto o palácio é gigantesco, moderno, com aparência metálica, portado de vasta tecnologia, o vilarejo popular é simples, com tendas protegendo da chuva, com cavalos circulando e casas amontoadas. O contraste entre a paisagem dos déspotas e do povo é grande, enquanto um passa a ideia de limpo, de estável e concreto, o outro transmite a sensação de sujo, de incompleto, instável, inseguro e escuro.

A grande virada narrativa encontra-se na revelação da origem de Déspero. A sua origem remonta exatamente aos escritos sagrados e a saga de Maomé. A comparação entre um déspota e o maior líder religioso do Islão desmascara, por vez, qualquer intenção de não generalizar ou ser preconceituoso para com a religião islâmica. Esta representação fica evidente a partir do momento em que Déspero revela ter sido expulso de sua cidade natal, pois possuía uma deformidade, neste período fica vagando deserto a fora, a ter um diálogo com um ser dividido (Alá), que revelou que ele seria o escolhido e que havia de reconquistar seu território, sua terra prometida. Ao fazer esta narrativa na frente do Lanterna Verde, o mesmo reage dizendo, de forma irônica: “Eu já ouvi

essa história em algum lugar” (LIGA DA JUSTIÇA – Corações e Mentes Parte 1, 00:16:11), deixando ainda mais evidente que esta narrativa se tratava de uma alusão a trajetória do líder espiritual islâmico Maomé.



Figura 05 - Déspero peregrinando pelo deserto
Fonte: Liga da Justiça: Corações e Mentes Parte 1, 00:21:34 min

Este contato que Déspero realizou com o ser divino, que estava corporizado em forma de fogo, fez com que surgisse nele um terceiro olho, centralizado em sua testa. Os símbolos e signos deste episódio são as chaves para a interpretação, uma vez que o fogo como representação de Alá permite inferir o seu caráter perigoso, inflamável, onde uma pessoa despreparada, usando o seu nome em vão, pode fazer um grupo de pessoas a se tornarem súditos e, a partir de então, conquistar um poder sem limites. Posteriormente, a questão do terceiro olho, o elemento que dá poderes a Déspero, pode fazer alusão a tantas coisas, que nos é difícil definir. Porém, a ideia de um olho a mais, um olho do juízo, da sabedoria e do controle de mentes fica evidente, porém, utilizado de forma negativa e de maneira egoísta por Déspero.

O incontrolável poder que, após muito ardor, Déspero conseguiu controlar e utilizar de forma a dominar e controlar as mentes das pessoas, foi concedido por este fogo sagrado que entendemos (provavelmente) conferir a materialização de Alá. A analogia entre o fogo e o Islão é algo incrível, uma vez que, desde o surgimento do fogo, ele nunca mais desapareceu, tornou-se sempre presente, em constante chama, alimentada pela crença cada vez maior de seus adeptos. Neste sentido, a chama é o Islã, ela que permite que se façam atrocidades ou festividades em seu nome, é

um fogo que pode queimar, mas que pode proteger. Este contraste, entre o fogo do bem e fogo cruel é algo interessante, pois o fogo, entendido enquanto sendo o Islã, transparece a ideia de que o ódio, o terrorismo e as práticas autoritárias e nefastas de Déspero não se dão por nenhuma outra causa se não pelo fato deste ser um Islâmico. A revelação de Alá a Maomé é o problema do terrorismo nesta visão, não há nenhuma outra questão. Segundo essa interpretação, o problema se encontra no fato da fé estar calcada em mentiras, distorções e lavagens cerebrais, isto é, servir como ferramenta de manipulação, mesmo que para isso, mentiras devam ser propagadas a fim de garantir a servidão de seus fiéis.

Após todo um desenrolar narrativo, Lanterna Verde é atingido por um projétil em suas costas, sobrevive e é condenado à morte, sendo sua pena ainda mais específica: ser jogado no fogo sagrado. No entanto, o episódio revela mais um fator na construção deste espaço social islâmico: a resistência. A animação revela que existe um grupo, não islâmico, certamente, que resiste aos desmandos de Déspero e que conseguem salvar o Lanterna Verde. A representação do lugar social e a composição da paisagem dos personagens da resistência é algo interessante: trajando vestes despojadas, utilizando brincos e outros adornos, suas falas são compostas por gírias e sotaques, completamente contrários a representação de Déspero e seus súditos, que trajam roupas simples, típicas, possuem um linguajar formal e aparência de normalidade, totalmente avesso a noção de transgressão.



Figura 07 - Membro da Resistência com faixa e brinco
Fonte: Liga da Justiça: Corações e Mentes Parte 1, 00:18:44 min

Ao saber da existência de um grupo resistente, fortemente engajado e organizado, o Lanterna Verde comenta: “devia ter previsto isso, sempre tem uma resistência”, e recebe como resposta de um dos membros da resistência: “onde houver opressão sempre haverá resistência” (LIGA DA JUSTIÇA – Corações e Mentes Parte 1, 00:18:35). A existência da resistência demonstra que o povo é enganado, dominado, controlado por Déspero, mas o povo é inocente.

Esse ato de inocentar o povo, remete ao fato de que se o povo árabe se libertar do Islã, ele será um povo livre. Esta é uma das premissas básicas da animação, claro, conforme a presente interpretação. Enquanto estava refugiado, na sede clandestina da resistência, John Stewart descobre que Katma está viva, porém infiltrada, fazendo o papel de acompanhante de Déspero. No entanto, o espaço social ocupado por ela é representado de maneira a subjugar os preceitos islâmicos. Uma vez que a mulher islâmica não pode mostrar várias partes do corpo em público (variando de acordo com a religião e com a leitura que é feita dos textos sagrados), Katma é representada como uma acompanhante que anda seminua, vulgar e sexy. Uma tentativa de demonstrar a depravação moral dos homens islâmicos, o seu machismo e a sua hipocrisia, sendo este mais um elemento explícito do que podemos apontar ser uma espécie de *islamofobia*.

Por ver tanta perversidade e crueldade em seu líder, Lanterna Verde questiona Katma, indagando: “Mas o que é que Déspero quer?”, e ela responde: “Ele prepara uma guerra de conquista maciça” (LIGA DA JUSTIÇA – Corações e Mentes Parte 1, 00:19:52). Agora, a última referência faltante para se referir ao Islã estava feita. A contraditória *jihad*, ou guerra santa foi enfim mencionada. A ideia que Déspero, o líder maior do Islã, estava preparando uma guerra maciça deixa claro seu intuito de dominar o mundo, de matar e ser cruel. Sem um propósito claro além de ser cruel, essa ideia de atribuir a maldade não as pessoas, mas a religião, passa ser uma constante na animação.

Neste sentido, a ideia de guerra santa, que pode e é lida de várias formas, ganha uma conotação física, de guerra física e não apenas no campo da doutrinação e conquista de corações e mentes. Leonardo Boff (2009), argumento que o fundamentalismo é central neste processo. Uma vez que ele não dissocia estado e religião e acaba fazendo com que uma leitura literal dos escritos sagrados tornem-se a única lei a ser seguida e, igualmente, a ser difundida pelo mundo. No entanto, considerar que a guerra santa significa uma guerra física e que a culpa disto tudo está na

fé cega de Maomé, significa dizer que o Islã é o culpado pelas atrocidades cometidas por todos seus fiéis. Culpar uma fé, mais do que a instituição, pelos crimes cometidos em nome dela é desconsiderar não só os fatores sagrados e profanos envolvidos, mas tratar com preconceito e fobia uma religião, no presente caso, o Islã (GIL FILHO, 2008).

Para derrotar Déspero, fica evidente, que só poderia ser ao atacar o ponto que lhe fortalece: o fogo, sua fé. Enquanto os membros da resistência lutavam contra soldados de Déspero, o restante da Liga da Justiça chega a Kalanor para ajudar. Com objetivos modestos: apenas retirar Katma e Lanterna Verde daquele planeta, a Liga da Justiça se vê obrigada a entrar na disputa contra Déspero pois se tratava de derrotar um governo despótico, autoritário, terrorista e teocrático. Em um momento a parte, Marciano decifra inscrições antigas, que lembram o Antigo Egito. Nelas estavam contidas informações de que o espaço social do Oriente Médio (no caso Kalanor) era cheio de vida, arborizado, florido, fértil e frutífero, completamente contrário a versão arenosa e desértica que se encontra durante o governo de Déspero. Essa contraposição entre o deserto e o florido revela, ao contrário do que prega Bruce Timm, o nível de *islamofobia* do episódio. Reforçando estereótipos, no qual a vida sem o Islã era mais fértil, propícia à vida e com a sua chegada, o Oriente Médio tornou-se uma região dada a desgraças e guerras, desértica e despótica.

A declaração de Bruce Timm de que o episódio teve cuidado ao representar o Islã é uma falácia, algo completamente mal sucedido. Não houve um esforço em falar dos terroristas, nem de colocar o fundamentalismo como um fator de interpretação, mas realocou o problema na fé e no seu líder sagrado. Por Déspero ser Maomé, chegando ao ponto de Lanterna Verde debochar de sua narrativa pela similitude.

Com isso, era evidente que o fogo (a fé, Alá, o sustentáculo do Islã) era quem devia ser destruído. Um fogo místico, que quando a Liga da Justiça foi destruí-lo, foi alertado por Marciano, no qual avisou: “A chama é um ser consciente, ela está viva e sente dor. Quer fazer contato” (LIGA DA JUSTIÇA – Corações e Mentes Parte 2, 00:18:16). Logo após a fala, o personagem em questão foi possuído pela chama, e ela revelou que só queria propagar a paz e o amor, mas que Déspero (Maomé) foi quem interpretou tudo errado e queria espalhar ódio e rancor, dando a entender que o filtro de Maomé aos ditames sagrados é que foi o problema. O Islã só é ruim pois a interpretação de Deus que ele faz é danosa. Este é o problema de Déspero e, por consequência, o de Maomé,

portanto, sendo a destruição dessa fé, a solução para os problemas em Kalanor e, em comparação, no Oriente Médio. O recado de que são líderes que corrompem o pensamento religioso foi passado, no entanto, o mesmo não apaga a *islamofobia* do episódio, por todas as questões já traçadas e, principalmente, por utilizar Maomé como analogia ao Islã.



Figura 10 – Vale outrora desértico, agora arborizado
Fonte: Liga da Justiça: Corações e Mentes Parte 2, 00:21:34 min

Com a destruição de Dêspero pela Liga da Justiça, as pessoas hipnotizadas e dominadas por ele, voltam ao seu estado de sanidade mental, a paisagem desértica dá espaço ao mundo florido e colorido. A luz volta a brilhar. O Islã e sua (atribuída) escuridão já não incomodam mais.

ATIVIDADE AVALIATIVA

A atividade avaliativa proposta aqui é a realização de uma análise crítica da animação em questão e a produção coletiva de vídeos curtos explicando a narrativa da animação e analisando como o Islã é apresentado na mesma.

Indica-se que esta atividade seja realizada no ensino fundamental, sobretudo no 6º ano, no entanto é possível adaptá-la para o ensino médio, criando fatores de exigência de criticidade maiores e o desenvolvimento de uma interpretação autônoma sobre a animação.

A ideia é utilizar de 3 períodos para desenvolver a atividade. Num primeiro momento será apresentada a animação para que possam se ambientar com a temática e o universo ficcional. A única informação predecessora que deverá ser disponibilizada aos alunos é a analogia feita pela animação descrevendo Kalanor como o Oriente Médio e Déspero como Maomé. De resto, qualquer outro aprofundamento deverá ser feito em segunda instância. Depois desta etapa de sensibilização dos alunos (em torno de 40 minutos), o professor retomará a animação selecionando os trechos mencionados acima e fará uma explicação sobre o surgimento do Islã e da biografia de Maomé na perspectiva religiosa. Isso ocupará o segundo período de aula.

Na última etapa serão abordadas as relações entre os EUA e os islâmicos, sobretudo as guerras no Oriente Médio e as disputas geopolíticas, com destaque fundamental para os atentados de 11 de setembro. Após essa problematização, explicitando as políticas imperialista dos EUA e o caráter extremista de alguns grupos radicais islâmicos, o professor deve problematizar sobre o perigo das generalizações e trazer trechos do Alcorão (listados abaixo), para discutir se a religião islâmica pode ser considerada a responsável por atos terroristas ou se interpretações fanáticas da mesma que levam a estas realidades. Finalizar-se-á a aula apresentando trechos da Bíblia e como, na Idade Média, isso foi interpretado como justificativa de guerra aos islâmicos no Oriente Médio. Ao final da aula será lançado o desafio da produção de vídeos curtos que expliquem como o episódio representa o Islã e a análise crítica do mesmo. Cada aluno deverá fazer um vídeo e buscar usar os recursos digitais que lhe forem acessíveis. O professor deverá auxiliar na produção dos mesmos para uma consequente avaliação.

TRECHOS DO ALCORÃO:

Que fazem caridade, tanto na prosperidade, como na adversidade; que reprimem a cólera; que perdoam o próximo. Sabei que Allah aprecia os benfeitores. (Alcorão 3:134)

Conserva-te indulgente, recomenda o bem e afasta-te dos ignorantes. (Alcorão 7:199)

Quando lhes é dito: Segui o que Allah revelou! Dizem: Qual! Só seguimos as pegadas dos nossos pais! Segui-las-iam ainda que seus pais fossem destituídos de compreensão e orientação? (Alcorão 2:170)

TRECHOS DA BÍBLIA:

Assim, ó SENHOR, pereçam todos os teus inimigos! Porém os que o amam sejam como o sol quando sai na sua força. E sossegou a terra quarenta anos. (Juízes 5:31-32)

Todos esses reis juntaram-se e vieram acampar juntos, perto das águas de Merom, para combater Israel. O Senhor disse a Josué: Não os temas, porque amanhã, a esta mesma hora, eu os lançarei, ofegantes, diante de Israel. Cortarás os jarretes dos seus cavalos e queimarás os seus carros. Josué atacou-os repentinamente, com todos os seus guerreiros (...). O Senhor entregou-os nas mãos de Israel, que os bateu e os perseguiu até Sidon, até as águas de Meserefot e até o vale de Masfa, para o oriente. E feriu-os até que não ficou um só. (Josué, 11: 5-9)

RESUMO

- Os atentados de 11 de setembro nos EUA não foram o início das relações conflituosas entre islâmicos e estadunidenses, elas são fruto de tensões que remontam a Idade Média.
- A animação Liga da Justiça, produto midiático estadunidense, produzida neste contexto busca apresentar uma visão crítica da deturpação radicalizada do Islã por grupos terroristas.
- A animação acaba recaindo em estereótipos etnocêntricos na qual o Islã (a religião) é associado a destruição, despotismo, corrupção e ditaduras.
- Esta atividade propõem uma problematização da animação da Liga da Justiça do episódio denominado “Corações e Mentres” em três etapas.
- A primeira etapa é assistir a animação, informando anteriormente aos alunos que Kalanor (a cidade apresentada) é uma analogia com o Oriente Médio e que Déspero seria uma representação de Maomé.

- A segunda etapa é a apresentação do surgimento do Islã e da biografia de Maomé a partir dos trechos selecionados (citados neste texto).
- A terceira etapa é o uso de passagens do Alcorão e da Bíblia para a realização de um debate entre o que é a religião e suas propostas e o que são atitudes extremistas, buscando contextualizar com os alunos as relações entre Ocidente e Oriente Médio e o preconceito religioso em torno disso.
- Finalizando o professor deverá solicitar um vídeo curto que seja explicativo e crítico a essa animação, trazendo os pontos que ele julgue pertinente de serem destacados.

REFERÊNCIAS:

BARBER, Benjamin. **O Império do Medo**: Guerra, Terrorismo e Democracia. Rio de Janeiro: Record, 2005.

BARBER, Benjamin. **O Império do Medo**: Guerra, Terrorismo e Democracia. Rio de Janeiro: Record, 2005.

BARFIELD, Thomas. **Afghanistan**: A Cultural and Political History. New Jersey: Princeton University Press, 2012.

BOFF, Leonardo. **Fundamentalismo, terrorismo, religião e paz**: desafio para o século XXI. Petrópolis: Vozes, 2009.

CERTEAU, Michel de. **A Cultura no Plural**. São Paulo: Papirus, 1995.

GIL FILHO, Sylvio Fausto. *Espaço Sagrado*: Estudos em Geografia da Religião. Curitiba: IBPEX, 2008.

HALLIDAY, Fred. **The Middle East in International Relations**: Power, Politics and Ideology. New York: Cambridge University Press, 2006.

VALIM, Alexandre. **Imagens vigiadas**: cinema e guerra fria no Brasil, 1945 – 1954. Maringá: Eduem, 2010.

V FOR VENDETTA: REFLEXÕES VOLTADAS À SALA DE AULA

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

APRESENTANDO O TEMA

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma reflexão sobre as possibilidades de inserção da obra *V de Vendetta*, de Alan Moore e David Lloyd, na sala de aula, atentando, como foco, a relação da obra com a política neoliberal implantada na década de 1980, durante os anos de governo da primeira ministra britânica Margareth Thatcher.

A *graphic novel V for Vendetta* foi publicada pela primeira vez na Inglaterra, em 1982 e finalizada apenas em 1988, nos Estados Unidos da América, pela editora *DC Comics*. Na narrativa de *V for Vendetta*, a história ficcional começa no ano de 1997. Os autores trabalham com o conceito de distopia, no qual, após uma Terceira Guerra Mundial com ampla utilização de armas nucleares, a Inglaterra, pano de fundo de toda a narrativa, acabaria sendo controlada por um regime fascista, o qual seria o responsável pelo encerramento dos direitos civis, perseguindo as minorias raciais e sexuais, impondo a censura e reagindo, ferrenhamente, contra qualquer tentativa de questionamento de seus atos. Além disso, o governo em questão seria responsável pela criação de campos de concentração e pela implementação de forças policiais extremamente violentas. Destacamos que uma característica sempre presente na obra é o controle da população através da tecnologia, no caso, as câmeras de vídeo. A inserção dessas na trama foi intencional, visto que a influência

do romance *1984*, de George Orwell, assim como de seu contexto de produção, é constante.

Como um dos personagens principais, um homem com um passado obscuro, que passou por terríveis experiências nos campos de concentração, mas que conseguiu escapar, e busca por sua *vendetta* (vingança). O mascarado é apresentado como alguém que possui uma grande erudição, sendo capaz de citar diversos trechos de Shakespeare, o que torna suas ações verdadeiramente teatrais. Somado a isso, possui o conhecimento necessário para construir explosivos e, finalmente, manifesta ser detentor de uma incrível habilidade com adagas. V parece ser uma mistura de Robin Hood, Guy Fawkes, Shakespeare e Proudhon. Não menos importante, a co-protagonista, Evey Hammond, que, em uma tentativa frustrada de prostituição, acaba sendo salva pelo protagonista, acaba sendo inserida nos complexos planos do mesmo, ganhando destaque ao longo da produção.

Com o intuito de derrubar o governo fascista conhecido como *Norsefire* (Chama Nórdica), V se encarrega de destruir os principais símbolos de poder de sua nação, no caso, prédios históricos, como o parlamento e a estátua da justiça acima do Old Bailey. Também, o protagonista elimina os responsáveis pelo campo de concentração de Larkhiil, onde ele fora prisioneiro, dentre eles, todos os indivíduos que detinham importantes funções no campo e na estruturação de sua política, unindo, assim, sua *vendetta* pessoal com a transformação da sociedade através do anarquismo.

A década de 1980 foi um momento importante para as Histórias em Quadrinhos. Embora, não seja o momento das maiores cifras relacionadas às vendas, ao que tudo indica, foi o período em que as produções se tornaram mais densas e complexas. Na terra da rainha, começava a ganhar expressão nas grandes editoras uma figura, para dizer o mínimo peculiar, seu nome era Alan Moore.

Alan Moore (nascido em 1953, na cidade de Northampton) é um aclamado roteirista e escritor de origem britânica. Sua infância esteve sempre repleta de dificuldades e enxergou nas HQs (e na mitologia) uma espécie de fuga do universo monocromático industrial inglês, onde seus pais trabalhavam.

A adolescência de Moore esteve relacionada com movimento de contestação – contracultura, hippies, punks etc.- e sua trajetória está ligada à esquerda política. Esses elementos são de fácil observação em suas obras, até mesmo para os leitores mais desavisados.

Moore foi responsável por grandes obras como: *V for Vendetta* (1982-1988); *Watchmen* (1986-1987); *A Liga extraordinária* (1999); *Do inferno* (1989-1996); entre outras. As obras citadas não se enquadram nas tradicionais HQs que estamos acostumados a encontrar. Elas são fruto de uma ampla pesquisa e diversas referências que transitam em meio a literatura internacional, muitas delas se valendo de discussões historiográficas complexas.

David Lloyd (nascido em 1950, na cidade de Enfield), é desenhista e roteirista de histórias em quadrinhos. Sua popularidade foi alcançada por ter criado, junto de Moore, a *graphic novel V for Vendetta*. Começou profissionalmente em meados dos anos 1970, desenhando *Halls of Horror*, *TV Comic* e outros títulos para a Marvel britânica.

Lloyd também trabalhou em *Espers*, com James H. Hudnall (para a Eclipse Comics); colaborou com *Hellblazer*, com os escritores Grant Morrison, Jamie Delano e Garth Ennis; ainda, com Ennis, trabalhou em *War Story*; *Frequência Global*, com Warren Ellis; *Sláine*, com Pat Mills, entre muitos outros. O desenhista afirmou ser influenciado, principalmente, por artistas como Steve Ditko, Alex Toth e John Burns. Cabe frisar que, diferente de Moore, Lloyd se diz liberal com tendência a filosofias socialistas.

V FOR VENDETTA E A DÉCADA DE 1980: ANÁLISE

Quando Alan Moore e David Lloyd começaram a esboçar a obra em questão, eles afirmaram, “que queriam escrever sobre esse triste presente”. O presente ao qual os autores referem-se está centrado na Inglaterra da década de 1980. Durante esse período, o governo britânico estava nas mãos de Margareth Thatcher, a dama de ferro.

A década de 1980 europeia é vista pelos historiadores como um período de crises econômicas, com um elevado percentual de desemprego, mudanças nas esferas política e econômica. Hobsbawm afirma que “em alguns países desavisados, a crise [econômica] produziu um verdadeiro Holocausto industrial. A Grã-Bretanha perdeu 25% de sua indústria manufatureira em 1980-4” (HOBSBAWN, 2010, p. 299). Somado a isso, a partir da década de 1980, as classes operárias industriais começaram a declinar visivelmente (HOBSBAWN, 2010, p. 296).

Em 1979, foi eleito para governar, enquanto primeira ministra, Margareth Thatcher, o primeiro regime de um país de capitalismo avançado, empenhado em pôr em prática o programa neoliberal. E,

em 1980, Ronald Reagan chegou à presidência dos Estados Unidos, implementando essa mesma prática naquele país. De acordo com Anderson, o modelo inglês foi o pioneiro e o mais puro dos regimes neoliberais. Dentre as características dos governos Thatcher, pode-se destacar: a redução drástica nos impostos sobre altos rendimentos, abolição de controle sobre fluxos financeiros, criação de níveis de desemprego massivos, fim das greves, criação de uma legislação antissindical, corte de gastos sociais e, por fim, foi dado o início de um projeto de privatização em larga escala (de habitações públicas à indústrias básicas como produtoras de aço, eletricidade, petróleo, gás e água) (ANDERSON, 1995, p. 12).

A década de 1980 caracteriza-se como um período delicado no âmbito das relações internacionais. As potências – União Soviética e Estados Unidos – munidas de arsenais bélicos capazes de pulverizar uma boa parte do globo, não mantinham relações amigáveis entre si, logo, esse conturbado relacionamento acabou por influenciar em diversos âmbitos da sociedade e da cultura, inclusive, na produção historiográfica e na das HQs, focos do estudo aqui proposto.

Para E. P. Thompson, no artigo *Exterminismo e Guerra Fria: o estágio final da civilização* (1985), a situação era muito frágil e o perigo iminente. A detonação poderia ser acionada por acidente, por erro de cálculo, pelo inchamento implacável da tecnologia armamentista, ou por um súbito jato quente de paixão ideológica (THOMPSON, 1985, p. 16). Nesse viés interpretativo, a situação promovia atitudes extremistas e pessimistas, restando apenas a saída a partir da causa pacifista e a tentativa de se obter, pela reflexão, uma tomada de consciência sobre os fatos.

Thompson apresenta alguns dados sobre os arsenais bélicos que cada nação possuía durante a Guerra Fria: “Os arsenais rivais dos EUA e da URSS contavam com 6500 armas nucleares importantes em 1960; com 14200, em 1979; e, mesmo no esquema de jogo SALT II, chegarão a cerca de 24000 armas estratégicas em 1985” (THOMPSON, 1985, p. 21). Além dos dados que demonstram o crescimento vertiginoso do investimento em tecnologias de guerra, o autor acredita que as armas são coisas, pois elas e seus correspondentes sistemas de sustentação parecem crescer com uma consonância própria, como se dotados de uma vontade independente.

Da mesma forma, a década de 1980 também foi questionadora do papel das mulheres na esfera social. De acordo com Hobsbawm, “em 1940, as mulheres casadas que viviam com os maridos e trabalhavam

por salário somavam menos de 14% do total da população feminina dos EUA. Em 1980, eram mais da metade” (HOBSBAWM, 2010, p. 304). Durante a década de 1980, o ensino superior já se definia comum entre moças e rapazes, em alguns países elas superavam o número de homens (HOBSBAWM, 2010, p. 305).

Huw Beynon concorda com Hobsbawm e acrescenta que:

[...] Muitas das indústrias de serviço em expansão empregavam mais mulheres do que homens, e isso intensifica o sentido da transformação e da mudança. Entretanto, muitos desses serviços e empregos têm características que não deixam de ser familiares àquelas da manufatura. Em grandes hotéis, arrumadeiras são responsáveis por preparar a mesa para o café da manhã, almoço e jantar (BEYNON et al., 1997, p. 14).

Assim, o universo de trabalho das mulheres não se encontrava única e exclusivamente dentro da esfera familiar, mas era profundamente questionado como ainda um espaço a ser legitimado, explorado na política, na literatura e nas manifestações artístico-culturais. Segundo Hobsbawm:

[...] é provável que na década de 1970, e sobretudo na de 1980, uma forma política e ideologicamente menos específica de consciência feminina se espalhasse entre as massas do sexo (que as ideólogas agora insistiam que devia chamar-se “Gênero”), muito além de qualquer coisa alcançada pela primeira onda de feminismo. Na verdade, as mulheres como um grupo tornavam-se agora uma força política importante, como não eram antes (HOBSBAWM, 2010, p. 306).

De acordo com Vasconcelos, o movimento feminista promovido desde a década de 1960 ganhava um novo ímpeto. É importante ressaltar a relevância da obra clássica *Mística feminina*, de Bett Friedan, em 1963, na qual a autora denuncia as estratégias de dominação sob a mulher estadunidense. Friedan defende que os anúncios de TV, escritores de revistas, especialistas em beleza e psiquiatras conspiravam para criar a imagem da mulher ideal satisfeita com o mundo doméstico, marido e filhos (VASCONCELOS, 2004, p. 93).

Em *V for Vendetta*, podemos observar a representação das câmeras utilizadas para proteger a população (Figura 01), bem como os abusos de poder das forças policiais. A mesma crítica está presente no trecho da entrevista em que Moore duvida da existência das câmeras apenas para manter a segurança nos jogos de futebol entre *Northampton* e *Sunderland*. Na Figura 02, um policial agride um indivíduo que parece

usar uma espécie de turbante, possivelmente, um indício do preconceito com relação aos estrangeiros presentes na Inglaterra devido ao processo de descolonização.



Figura 01 – Para sua proteção
Fonte: *V for Vendetta* - edição 01, p. 11



Figura 2 – violência policial
Fonte: *V for Vendetta* edição 01, p. 25

É possível observar que a atmosfera de medo e insegurança pairava sobre a civilização ocidental devido às armas nucleares. Tomá-la como um aviso para os perigos decorrentes do contínuo investimento em tecnologia de guerra, parece-nos simplista. Outrossim, acreditamos que a obra foi uma construção histórica do passado e que a repressão no regime Thatcher foi real e ampla.

O governo de Thatcher foi de caráter conservador e, em certos momentos, repressor. Nessa perspectiva, consideramos que os autores representaram seu maior temor nas páginas da obra: um regime totalitário (Figura 03).



Figura 03 – chefe de estado
Fonte: *V for Vendetta* edição 02, p. 03

Na Figura 04 é possível observar o convite feito ao leitor realizado pelo mascarado. Segundo ele, o século XX já foi palco de uma série de líderes que tomaram decisões catastróficas. As suas ações causaram a morte de milhões e traumas históricos debatidos até a atualidade. Após afirmar isso, V questiona o leitor com a pergunta: quem os escolheu? O último enquadramento retrata uma família de classe média inglesa.



Figura 04: Quem os elegeu?
Fonte: MOORE; LLOYD,, 2006. p. 118

ATIVIDADE AVALIATIVA

O conceito de distopia pode ser amplamente explorado pelo professor após a apresentação das principais características da obra aqui analisada. Uma alternativa seria pedir aos discentes que pesquem sobre o conceito e suas apropriações nos quadrinhos, literatura e cinema. Posteriormente, a turma deveria refletir e escrever sobre as características do seu presente com o intuito de alterá-lo, assim como Moore e Lloyd fizeram.

RESUMO

- O presente artigo objetiva apresentar os principais aspectos da *graphic novel V for Vendetta*(1982-1988)
- A HQ foi criada pelos britânicos Alan Moore e David Lloyd
- A história se relaciona com aspectos do passado, mais especificamente, com a política e sociedade da Inglaterra da década de 1980.
- A atividade consiste em problematizar os trechos e conceitos sugeridos ao longo deste artigo, como as noções de distopia.
- Como sugestão de atividade o professor poderia solicitar uma pesquisa guiada aos alunos sobre governos autoritários e distopias e propor um debate sobre como é feita a apropriação destas noções pela obra V de Vingança.

REFERÊNCIAS

- MOORE, Alan. **Monsters, Maniacs and Moore**. UK Central TV, 1987.
- MOORE, Alan. **The Mindscape of Alan Moore**. Shadowsnake Films. 2003.
- MILLIDGE S. Gary. **Alan Moore: Storyteller**. ILEX, 2011.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. Panini Comics, Edição Especial, 2006.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. **V for Vendetta (I - X)**. DC Comics, 1988.
- HOBBSAWN, E. **Era dos extremos: breve histórico do século XX-1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras; 2010.
- ANDERSON, Perry. **O Balanço do Neoliberalismo**. In SADER, Emir & GENTILI, Pablo (orgs.) **Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estado democrático**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995, p. 9-23.
- THOMPSON, E. P. **Notas sobre o exterminismo, o estágio final da civilização**. In THOMPSON, E. P. **Exterminismo e Guerra Fria**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BEYNON, W. As práticas do Trabalho em Mutação, P. 09-39. In: ANTUNES, R.(org.); **Neoliberalismo, Trabalho e Sindicatos: Reestruturação produtiva na Inglaterra e no Brasil**. 3 ed.^a. Boitempo editorial, 1997.
- VASCONCELOS, José Antonio. **Identidades sociais e crise do conhecimento histórico nos Estados Unidos, décadas de 1960-1970**. A Revista Dimensões nº 16. 2004. Disponível em: <http://www.periodicos.ufes.br/dimensoes/article/view/2646>

MACGYVER, REAGAN E O FIM DA GUERRA FRIA

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO

APRESENTANDO O TEMA

Criado por Lee David Zlotoff, Henry Winkler e John Rich, a série televisiva MacGyver teve sua estreia em 29 de setembro de 1985, levando o canal de televisão ABC a se tornar o palco de um divertido conjunto de histórias de ação que marcaria profundamente as futuras gerações que cresceram em meio ao período de popularização dos aparelhos televisivos e que, igualmente, aprenderam, a sua maneira, a conviver em meio às tensões que compreendiam o desconfortável cenário da Guerra Fria.

Interpretado pelo ator estadunidense Richard Dean Anderson, a série teve o total de 7 temporadas, com um número variado de episódios em cada uma delas, além de dois longa metragens lançados exclusivamente para a televisão (no ano de 1994).

Tratando de uma série de aventura ambientada na sua contemporaneidade e centrada, sobretudo, no complexo emaranhado de questões que envolviam o cenário da Guerra Fria, perpetrado pelos Estados Unidos da América (EUA) e pela União Soviética (URSS), a série apresentava, em seus muitos episódios, um pastiche propagandístico dos valores estadunidenses, colocando seu protagonista, o agente especial Angus MacGyver, em missões que envolviam espionagem, roubo de informações e resgate de aliados capturados pelos muitos inimigos de sua nação.



Figura 01: Richard Dean Anderson como MacGyver, abertura T01E01
Fonte: Acervo pessoal

A primeira temporada da série, que contou com um total de 22 episódios, fora o momento onde a personalidade de Angus MacGyver passou a ser construída e, igualmente, o momento onde as características referentes a sua personalidade, em destaque, os valores por ele defendido, passaram a ser gradualmente edificados e manifestados.

Destacamos o posicionamento moral de MacGyver como um fator de extrema relevância para abordarmos a série televisiva, dado o contexto na qual a mesma se encontrava inserida. Por se tratar de uma produção estadunidense, o posicionamento adotado por MacGyver transborda juízos condenatórios, sobretudo quando frente a conduta estereotipada dos muitos agentes soviéticos e do modelo operacional entendido como a estrutura política da URSS (ao menos naquele período) (JEWETT; LAWRENCE, 2002).

Apresentando ser a URSS uma nação formada por uma política desumana, fundada na perpetuação do medo através da execução de medidas punitivas exemplares, seus agentes, quando representados, manifestavam frieza e uma severa conduta ameaçadora, inclusive para com seus pares, denotando haver ali, não um respeito a sua pátria e

a hierarquia política que a compreendia, mas sim, um temor e uma obediência instaurada pelo temor de, em algum momento, acabar vir a sofrer alguma repreensão. Em contrapartida, os EUA, incluindo seu maior agente, MacGyver, demonstrava se encontrar embasado em princípios valorativos que respeitavam a liberdade, preservavam a justiça e perpetuavam a ideia da perseverança, sendo sua nação constantemente colocada como o lugar onde a recompensa é garantida para todo aquele que se dedicar.

Apesar de se tratar de uma representação claramente estereotipada e, igualmente, um tanto publicitária daquilo imaginado conferir ser os EUA em detrimento a URSS, o período em que a série fora produzido traz consigo uma interessante justificativa para tal: referimo-nos aqui não somente os anos que compreenderam o governo de Ronald Reagan, mas sobretudo, as tensões políticas que levaram com que, em 1985, os primeiros passos fossem dados para o encerramento da Guerra Fria.

MACGYVER E A GUERRA FRIA: ANÁLISE

A década de 1980 foi marcada, sobretudo, por consolidar os anos de maior tensão em meio ao cenário da Guerra Fria (que vinha se desenrolando desde o encerramento da Segunda Guerra Mundial). O ano de 1980 foi palco das eleições presidenciais estadunidenses, onde concorriam o até então presidente, James “Jimmy” Carter, do Partido Democrata e Ronald Reagan, do Partido Republicano. Enquanto a campanha de Carter insistia em uma resolução diplomática para a Guerra Fria, Reagan incitava a população para um levante em prol da soberania nacional, depositando fé em uma vitória estruturada a partir da imposição de uma política intransigente e militarista, a qual faria, em tese, a URSS se curvar e encerrar os avanços de sua política intervencionista.

Dada a invasão soviética no território afegão em 1979 (com o intuito de apoiar as tropas revolucionárias a uma tomada de poder), às vésperas das eleições estadunidenses, a proposta diplomática de Carter de encerrar a Guerra Fria através da consolidação de boas relações entre ambas as nações aparentava não surtir um efeito concreto, instigando a população estadunidense a recorrer a seu adversário, o qual, por sua vez, ressaltava os deméritos soviéticos frente as qualidades de sua nação, em um maniqueísmo clássico, centrado na edificação de um nacionalismo pernicioso e, igualmente perigoso (KELLNER, 2001).

A vitória de Reagan inaugurou um período de tensão de extrema periculosidade, visto que muitas das medidas tomadas pelo novo presidente estadunidense, visava, de maneira objetiva, afrontar a (suposta) soberania soviética. Assim, os investimentos militares passaram a fazer parte da agenda nacional, as pesquisas em estudos em armas atômicas ganharam um *corpus* nunca antes visto e o surgimento de projetos megalomaniacos que exaltavam um poderio militar e tecnológico concretamente inexistente, eram propagandeados pela mídia, a fim de instaurar, tanto nacionalmente quanto internacionalmente, a ideia de que os EUA era uma potência soberana preparada para enfrentar qualquer inimigo que queira se erguer. Foi o caso da SDI (*Strategic Defense Initiative*), onde um investimento governamental de proporções estratosféricas fora reservado para desenvolver lasers espaciais capazes de detonar mísseis antes de ele atingirem o solo nacional, porém, o projeto encerrou sem atingir seus objetivos (VIZENTINI, 2004).



Figura 02: Ronald Reagan
Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ronald_Reagan
Acessado em: 26/09/2022

Contudo, as constantes investidas provocativas por parte dos EUA, promoviam, como consequência, reações soviéticas que, em um similar movimento, promovia desfiles de mísseis em Moscou, reforçavam suas tropas nas fronteiras da Europa e aumentavam, por sua vez, os investimentos militares a fim de responder aos EUA com a mesma intensidade. Mas diferente dos EUA que dispunha de uma razoável tranquilidade econômica, a URSS ainda se encontrava em guerra no Afeganistão, não dispondo de muitos recursos para financiar uma possível guerra contra seu maior alzo, levando, gradualmente, o país a uma crise econômica de grandes proporções, a qual reforçou movimentos sociais a pressionarem o governo soviético a uma mudança em seu modelo operacional.

As tensões políticas se estenderam até o ano de 1985, onde, para muitos, foi o ano onde ambas as nações se encontraram mais próximas a efetivação de um embate bélico, dado o fato de, em ambos os países, este ter sido ano eleitoral. Nas urnas, o povo decidiria e tudo dependeria da tendência política vitoriosa. Nos EUA, Reagan fora reeleito, com um discurso belicista e conservador que incitava a arrogância nacionalista de quem se dizia preparado para enfrentar qualquer investida, enaltecendo a soberania histórica de sua nação; já na URSS, Mikhail Gorbachev fora eleito, com uma proposta menos violenta, mas centrado em encerrar, por fim, a Guerra Fria, não por meios militares, mas por meio da diplomacia (tal qual outrora Jimmy Carter propôs em sua segunda candidatura em 1980).



Figura 03: Mikhail Gorbachev

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mikhail_Gorbachov
Acessado em: 26/09/2022

A ascensão de Gorbachev ao governo soviético modificou radicalmente as tensões que alimentavam a Guerra Fria, iniciando o fim de um conflito que marcou décadas da história. Seus projetos, *Perestróica* e *Glasnost*, visavam uma gradual abertura econômica nacional, rompendo com paradigmas ideológicos que impediam a nação de negociar com países de matrizes liberais, assim como promoviam uma maior transparência política nacional, reativando a confiança interna, a fim de aumentar os investimentos nacionais e internacionais na reestruturação de uma nova nação que ali passava a se reestruturar (FARIA; MIRANDA, 2020).

É em meio a 1985, um ano decisivo para a Guerra Fria, que MacGyver estreou, não sendo, ao menos para nós, coincidência o fato deste ressaltar a soberania nacional frente a decadência do estado soviético. A abertura

econômica promulgada pela URSS em detrimento a manutenção de uma postura impávida estadunidense consolidou o entendimento de que a Guerra Fria se encontrava em fase de encerramento dada a vitória dos EUA e de sua política conservadora, visto o fato de terem sido os soviéticos aqueles que clamaram pelo encerramento dos conflitos.

Dado o contexto de encerramento da Guerra Fria ressaltado pelo imaginário que se alimentava da ideia de que os conflitos se encerravam marcados pela manutenção da soberania estadunidense e da derrocada soviética, o que consolidava uma espécie de sentimento de vitória para a política conservadora e liberal estadunidense, MacGyver trouxe, no episódio *A prisoner of conscience* (T01E21), uma ode ideológica singular, que para nós resume, em dada medida, tal leitura frente a reestrutura soviética.

No episódio em questão, MacGyver acompanha seu amigo (e contratante) Peter Thornton para a URSS, atender ao chamado da filha de seu amigo recentemente dado como falecido, Marya Karsoff. Ela havia pedido para Peter ajudá-la, pois seu pai, Alexander Ivanovich Karsoff – um (conhecido) ativista político apoiador da causa da reformulação governamental e dissolução do estado soviético –, havia sido preso e dado como morto na prisão, porém, ela estava convicta que ele estava sendo mantido preso em um sanatório, que constava com uma (interessante) ala de tratamento de ‘doentes políticos’. Assim, um plano de resgate tem início.

Peter e MacGyver se infiltram no sanatório e lá, além de encontrarem Alexander, acabam se relacionando com outros pensadores que para eles manifestam, cada qual a sua maneira, seus verdadeiros posicionamentos políticos, centrados em um ideal libertário, o qual atribuía ao atual contexto político soviético um *status* de estado corrompido, onde, apesar das boas intenções que o moveram no início, seus ideais acabaram por se converterem na manutenção de uma estrutura de poder, não importando o custo que seus governantes fizeram com que seu povo pagasse. A ala reservada aos ‘doentes políticos’, de maneira alegórica, é apresentada como um ambiente de constante intimidação, onde seu diretor, o doutor Suvarin, repetidamente ameaçava seus pacientes, questionando eles sobre seus posicionamentos políticos e os mantendo diariamente medicados. Contudo, MacGyver consegue, com a ajuda de Peter, causar uma verdadeira revolução, prendendo e drogando, tanto os médicos quanto os seguranças do local.

A cena que segue a fuga do sanatório exalta a liberdade e, de um modo simbólico, coloca a estrutura da ‘casa dos loucos’ como uma prisão que impedia com que seus residentes manifestassem um posicionamento divergente, o que, de maneira alegórica, reitera o discurso ideário estadunidense frente ao estado soviético: uma fachada que mantinha seu povo aprisionado, impedindo com que alternativas políticas fossem livremente manifestados.



Figura 04: Libertação dos ‘doentes políticos’ (T01E21), 1986
Fonte: Acervo pessoal

Após a libertação dos ‘doentes políticos’ e de todo o simbolismo inerente a tal evento, o episódio se encaminha para seu encerramento, trazendo uma mensagem muito mais diretiva em relação a um posicionamento valorativo referente às transformações concretas, as quais a URSS se encontravam galgando naquele determinado período. A cena se desenrola em Leningrado, aos pés da estátua de Lenin (Vladimir Ilyich Ulianov) – idealizador do estado soviético e símbolo do comunismo internacional. Lá, Alexander Ivanovich Karsoff e sua filha conversam com MacGyver e Peter, que clamam para que aceitem um asilo político nos EUA, porém ambos negam. O discurso de Alexander

é inspirador e diz que, apesar de tudo o que ele sofrera no sanatório, aquilo não representava, de maneira alguma, a Rússia, tão pouco os ideais que moviam o seu povo e que eles mereciam a chance de mudar aquela condição, encerrando sua fala dizendo: *o que aconteceu foi apenas política, isso não representa o “nosso” povo, por isso eu preciso ficar e lutar.*



Figura 05: Estátua de Lenin em Leningrado, URSS (T01E21), 1986
Fonte: Acervo pessoal



Figura 06: Alexander Ivanovich Karsoff (dir.) e sua filha, Marya Karsoff (esq.) conversam com MacGyver e Peter Thornton, diante da imagem de Lenin (T01E21), 1986
Fonte: Acervo pessoal

Nesse sentido, o episódio pode ser entendido como a manifestação de uma perspectiva estadunidense frente aos movimentos de transformação política que a URSS se encontrava galgando, de certa maneira, condenando a antiga estrutura que se encontrava ruindo a fim de apontar haver, nas transformações correntes, uma esperança concreta da instauração de um estado fundado nos princípios da liberdade e da justiça, tal qual o imaginário estadunidense apresenta sustentar.

ATIVIDADE AVALIATIVA

A partir do exemplo do episódio 21 de MacGyver, é possível perceber que as representações que compreendem o universo da cultura do entretenimento midiático se valem de alegorias para manifestar posicionamentos, alguns diretos, outros encobertos por analogias que exigem uma maior sensibilidade para serem percebidas.

Dado isso, sugerimos que você acompanhe um episódio de uma série ou novela de sua escolha e observe a maneira com que um personagem (a sua escolha) se posiciona diante das ocorrências que compreende o episódio selecionado. Observe a maneira com que ele fala, qual a sua opinião, como ele trata as demais pessoas e monte um perfil. Após

isso, tente observar o contexto em que a série/novela selecionada foi produzida, qual o ano, o país e, se possível, verifique as pessoas que escreveram a série/novela e crie relações. Gradualmente é possível se encontrar elos entre a produção e seu contexto, sendo possível, assim, entender as mesmas como representações de uma época específica, o que nos permite, igualmente, perceber como determinados imaginários acabam sendo reforçados pelas representações presentes nas mídias.

RESUMO

Retomada de tudo que foi dito:

- A Guerra Fria teve seu período de maior tensão na década de 1980, muito por conta da ascensão à presidência de Ronald Reagan e sua política conservadora;
- O primeiro mandato de Reagan foi regido pela instauração de uma política belicista que visava a demonstração da soberania estadunidense frente a URSS;
- A URSS tentou reagir a política estadunidense, respondendo as intimidações estadunidense, elevando as tensões de uma guerra concreta;
- Dada a crise econômica que afligia a URSS, muito por conta da manutenção da guerra no Afeganistão, movimentos que visavam uma reformulação política soviética passaram inflamar o país, levando Mikhail Gorbachev a presidência nas eleições de 1985 – um político moderado que ambicionava o fim da Guerra Fria por meios diplomáticos;
- Nos EUA, a manutenção do conservadorismo belicista de Reagan garantiu sua manutenção ao poder em 1985, contudo, a vitória de Gorbachev trouxe aos EUA um sentimento de vitória, iniciando os primeiros passos para o fim da Guerra Fria com a reabertura econômica da URSS;
- Tudo isso passou a inflamar as produções estadunidenses da época, fazendo com que a série televisiva MacGyver trouxesse consigo, o eco de um discurso conservador, centrado em valores que se entendiam compor as raízes fundacionais dos EUA, a saber, discursos que prezavam pela manutenção da liberdade e da justiça;
- Ao mesmo tempo, a série apresentava uma clara condenação às condutas soviéticas, destacados pela sua crueldade e pela

manutenção de uma política opressora, a qual mantinha o povo temerário e submisso;

- Tal discurso é bem representado no episódio *A prisoner of conscience* (T01E21), onde a URSS mantinha um sanatório com uma ala para ‘doentes políticos’, que quando soltos, manifestam ambicionar nada mais do que aquilo outrora entendido compor a raiz fundacional dos EUA: liberdade e justiça.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, B. **Comunidades imaginadas**: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

ANKERSMIT, F. R. **A escrita da história**: a natureza da representação histórica. Londrina: Eduel, 2012.

BURKE, P. A história dos acontecimentos e o renascimento da narrativa. In. BURKE, P. (Org.) **A escrita da história**: novas perspectivas. São Paulo: UNESP, 1992.

FARIA, R. M.; MIRANDA, M. L. **Da Guerra Fria à nova ordem mundial**. São Paulo: Contexto, 2020.

JEWETT, R.; LAWRENCE, J. S. **The myth of the American superhero**. Cambridge: Eerdmans Publishing Company, 2002

KELLNER, D. **A cultura da mídia** – estudos culturais: identidade política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

LOPES FILHO, A. R. I. Um espelho de alegorias – interpretação e representação no universo da cultura pop. In. LOPES, A. E. M.; LOPES FILHO, A. R. I.; COLLARES, M. A. C. (Org.). **A história através das mídias**. Curitiba: Brazil Publishing, 2019.

VIZENTINI, P. F. **A Guerra Fria** – o desafio socialista à ordem americana. Porto Alegre: Leitura XXI, 2004.

WHITE, M. D. **The virtues of Captain America** – modern-day lessons of character from a World War II superhero. Malden: Wiley Blackwell, 2014.

POSFÁCIO

O presente trabalho teve como intuito abordar algumas das muitas possibilidades de uso das produções midiáticas em meio ao ambiente da sala de aula, voltado para o campo de estudos da disciplina de história, não somente tratando as mesmas como objetos que viessem a despertar no estudante algum interesse voltado para um determinado conteúdo (componente de uma grade curricular pré-definida), mas sim, como um objeto capaz de instigar reflexões que remetem questões históricas que envolvem a sociedade como um todo.

Trazendo exemplos de produções instigantes, produzidas e divulgadas por diferentes mídias que, por sua vez, imprimem múltiplas perspectivas acerca de lugares, tempos e culturas diversas, nosso trabalho visou instigar o despertar do educando frente ao potencial a ser explorado referente ao uso das mídias em sala de aula, o incentivando a fazer suas próprias considerações, leituras e apontamentos, não somente junto às obras que aqui apresentamos, mas, sobretudo, junto às outras muitas produções, buscando encontrar aquilo que elas têm a nos oferecer, cada qual, a sua maneira.

Os exemplos aqui trazidos, ao longo dos seis capítulos desenvolvidos, reiteram o potencial pedagógico das produções que compreendem esse vasto universo da cultura da mídia, da cultura do entretenimento e da cultura pop. As abordagens que aqui buscamos apresentar servem como um caminho no despertar de tal consciência no educando e esperamos que o presente trabalho traga o incentivo necessário para que, gradualmente, cada vez mais o seu uso no ambiente escolar se converta em uma cultura dentre os educandos.

Obrigado pela leitura!

MARIO MARCELLO NETO
ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO
FELIPE RADÜNZ KRÜGER

Pelotas, outubro de 2022.

SOBRE OS AUTORES

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO

Possui graduação em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM/RS), Licenciatura em Filosofia pelo Centro Universitário Lasalle (UNILASALLE/CANOAS), Licenciatura em História pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER), o título de Mestre em Filosofia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Mestre em História pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel) e, atualmente, cursa o Doutorado em História pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Atua enquanto pesquisador do campo da filosofia da história, historiografia, representação e imaginário relacionados ao universo da cultura pop.

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

Graduado em História Licenciatura pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG) desenvolveu interesse pela relação entre as seguintes áreas do conhecimento: História, teoria da História, Educação e mídias. Como trabalho de conclusão de curso defendeu a relação da graphic novel - histórias em quadrinhos críticas e complexas - V for Vendetta com seu contexto de criação, a Inglaterra da década de 1980. Somado a isso, lecionou como voluntário, durante o período de um ano, no curso pré-vestibular Fênix organizado por alunos da Universidade Federal de Rio Grande. Mestrado em História na Universidade Federal de Pelotas (PPGH-UFPel). Ocupou o cargo de professor substituto no Instituto Federal de educação, ciência e tecnologia Sul-Rio-Grandense - Campus Pelotas Visconde da Graça (IFSUL-CAVG), onde foi responsável pela disciplina de História no Ensino médio integrado, além disso atuou como professor no curso superior em Viticultura na disciplina de "Ética, cidadania e responsabilidade social". Não menos importante, no ano de 2020 finalizei o doutorado no programa de pós-graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande Sul (UFRGS). Por fim, em 2019, passei a atuar como professor substituto de história no Instituto Federal Sul-rio-grandense - Campus Pelotas (IFSUL) e, em 2020, como professor de história no município de Pelotas.

MARIO MARCELLO NETO

Doutor em História pelo Programa de Pós-Graduação em História na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2020). Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História na Universidade Federal de Pelotas (2016), graduado em licenciatura em História pela mesma instituição (2014). Desenvolve pesquisas nas áreas de Teoria da História e História da Historiografia. Têm experiência com questões que envolvem terrorismo e armas atômicas, as representações e os discursos sobre eventos traumáticos na historiografia e outras narrativas (literatura, animações e arte sequencial). Possui interesse especial em discussões sobre os usos do passado e as políticas de memória e esquecimento no Japão e nos Estados Unidos sobre a bomba atômica. Atua como pesquisador na área de Ensino História, sobretudo com enfoque especial no uso e pesquisa de mídias em sala de aula. Atualmente é professor da educação básica em Pelotas (RS).

A sala de aula tem muitas exigências. Todo professor saber que os minutos dentro da sala de aula são o menor dos problemas que o docente enfrentará em sua profissão. Toda a carga de trabalho e planejamento antes e retomada depois trazem um peso a profissão de professor que o tempo se torna tão só escasso, ele é muito mais que necessário. Este livro surge a partir da reunião de três professores que perceberam a carência de materiais analíticos sobre as mídias que proponham atividades avaliativas a serem feitas com os alunos.

Partindo das experiências de cada um dos organizadores o livro busca apresentar uma análise de temas variados que versam sobre a Grécia Antiga, Grandes Navegações, o surgimento do Islã, a década de 1980 e o neoliberalismo, a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria. Numa perspectiva teórica ampla, que busca um debate a partir da perspectiva dos estudos culturais e da teoria crítica, os autores realizam uma crítica a obras consagradas e outras que são relegadas ao esquecimento no âmbito acadêmico e pedagógico para propor uma reflexão crítica aos discentes sobre temas extremamente pertinentes e rotineiros nas aulas de história, sejam elas de ensino fundamental ou médio. Este livro é fruto de um esforço coletivo de professores para auxiliar outros professor em sua jornada diária na busca por uma educação de qualidade e que possa utilizar-se de uma linguagem e um universo mais atrativo ao aluno dos dias de hoje.

