



HISTÓRIA EM AULA:

práticas através das mídias

VOLUME 2

ARTUR R. I. LOPES FILHO
MARIO MARCELLO NETO
FELIPE RADÜNZ KRÜGER

ORGANIZADORES



DOKAN
EDITORA



HISTÓRIA EM AULA:

práticas através das mídias

VOLUME 2

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO

MARIO MARCELLO NETO

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

ORGANIZADORES



DOKAN
EDITORA

Porto Alegre
2023

Copyright ©2023 dos organizadores.

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

Direitos reservados aos organizadores, cedidos somente para a presente edição à DOKAN EDITORA, um selo da EDITORA CASALETRAS.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei nº 9.610 de 19/02/1998. Nenhuma parte deste livro, sem autorização prévia por escrito da editora ou do(s) autor(es), poderá ser reproduzida ou transmitida, sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravação ou quaisquer outros.

Projeto gráfico, diagramação e capa:
Casalettras

Imagem da capa:
Montagem a partir de Freepik.com

Supervisão editorial:
Mario Marcello Neto

Editor:
Marcelo França de Oliveira

Conselho Editorial Casalettras

Dr. Airton Pollini

Université Haute-Alsace, Mulhouse, França

Dr. Amurabi Oliveira

Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC

Dr. Aristeu Lopes

Universidade Federal de Pelotas/UFPEL

Dr. Elio Flores

Universidade Federal da Paraíba/UEPB

Dr. Francisco das Neves Alves

Universidade Federal do Rio Grande/FURG

Dr. Fábio Augusto Steyer

Universidade Estadual de Ponta Grossa/UEPG

Dr. Giorgio Ferri

Università degli Studi "La Sapienza", Roma, Itália

Dr^a Isabel Lousada

Universidade Nova de Lisboa

Dr. Jonas Moreira Vargas

Universidade Federal de Pelotas/UFPEL

Dr. Luiz Henrique Torres

Universidade Federal do Rio Grande/FURG

Dr. Manuel Albaladejo Vivero

Universitat de València, Espanha

Dr^a Maria Eunice Moreira

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul/PUCRS

Dr. Moacyr Flores

Instituto Histórico e Geográfico do Rio Grande do Sul/IHGRGS

Dr^a Yarong Chen

Beijing Foreign Studies University, China

Dados internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

H62999 História em aula: práticas através das mídias - vol. 2 / Artur Rodrigo Itaqui Lopes Filho, Mario Marcello Neto e Felipe Radünz Krüger (Org.). [Recurso eletrônico] Porto Alegre: Dokan Editora, 2023.

92 p.
Bibliografia
ISBN: 978-65-981184-1-9

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

CDU:900

CDD-900.371



DOKAN EDITORA
Um selo da Editora Casalettras
R. Gen. Lima e Silva, 881/304 - Cidade Baixa
Porto Alegre - RS - Brasil CEP 90050-103
+55 51 991855926 - dokaneditora@gmail.com
www.casalettras.com/dokaneditora

SUMÁRIO

PREFÁCIO	5
PIU-PIU E FRAJOLA NA MARCHA PARA OESTE NOS EUA.....	9
MARIO MARCELLO NETO	
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, UMA PROBLEMÁTICA CONTEMPORÂNEA – PROVOCAÇÕES A PARTIR DO <i>SEGUNDO RENASCER DE ANIMATRIX</i>	25
ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO	
GAME OF THRONES E A IDADE MÉDIA	34
FELIPE RADÜNZ KRÜGER	
PADRINHOS MÁGICOS: ENTRE O PATRIOTISMO E A DESCONSTRUÇÃO DE HERÓIS NACIONAIS	44
MARIO MARCELLO NETO	
IRON MAIDEN, O RELÓGIO DO JUÍZO FINAL E A GUERRA FRIA.....	66
ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO	
MAUS, DE ART SPIEGELMAN E O HOLOCAUSTO	78
FELIPE RADÜNZ KRÜGER	
POSFÁCIO	89
SOBRE OS AUTORES.....	90

PREFÁCIO

Este compêndio apresenta uma coleção de ensaios que exploram a análise de diferentes formas de mídia e sua aplicação no contexto das aulas de história. Os três autores responsáveis pela concepção deste trabalho partem de uma premissa subjacente, com o intuito de fornecer suporte ao professor no processo de planejamento e condução de aulas voltadas para tópicos cruciais na educação brasileira.

Na intenção de evitar abordagens que tendem a se tornar guias instrucionais, este livro tem como propósito ser uma fonte de inspiração que une teoria, análise e prática educacional de maneira clara e direta. O objetivo de atender às necessidades de educadores que enfrentam limitações de tempo, recursos financeiros e remuneração modesta, nos levou a apresentar, de forma sucinta e profunda, discussões, apontamentos e reflexões diversas tendo como base produções do universo da cultura da mídia que possam contribuir com o ensino e aprendizagem, relacionando com temas diversos que alimentam os múltiplos contextos históricos existentes, ao mesmo tempo em que oferecemos atividades de avaliação que visam cultivar as capacidades e conhecimentos dos estudantes, de modo que possam desenvolver uma compreensão crítica e independente do passado. Assim, buscando um padrão orientador para a obra em questão, cada capítulo foi estruturado em torno de quatro tópicos distintos.

O ponto de partida é a sessão inicial, que nós intitulamos de "Apresentação do Tema". Aqui, esclarecemos o assunto em questão, identificamos a fonte de análise e situamos o contexto geral da obra. Posteriormente, avançamos para a segunda parte chamada de "Análise", onde passamos a abordar os apontamentos, reflexões, e concepções erigidas a partir de nosso estudo frente a produção em questão, respaldada por uma base teórica sólida, alinhada com as convicções dos autores, e com o propósito subjacente à atividade educacional planejada.

A terceira parte da produção consiste em um breve “Resumo”, onde nos propusemos a dispor, em um ordenamento temporal, os pontos que compreendem a discussão trabalhada ao longo do capítulo, permitindo aos leitores revisitar as discussões de maneira dinâmica e didática, conforme necessário. Por fim, na seção “Atividade de Avaliativa”, destacamos as propostas pedagógicas viáveis a serem desenvolvidas, com o objetivo de elucidar aspectos cruciais e estabelecer etapas de envolvimento e reflexão dos estudantes em relação ao tema abordado.

Frete a essa proposta, o livro foi concebido, estruturado em seis artigos distintos, os quais abordam uma variedade de temas e mídias, com o intuito de instigar os seus usos no ambiente de ensino e aprendizagem. O capítulo 1, intitulado “Piu-Piu e Frajola na Marcha Para Oeste nos EUA” de Mario Marcello Neto, o autor se dedica a analisar a forma como são representados os indígenas no contexto de expansão para o Oeste, bem como desvelar os estereótipos construídos a partir do gênero *western*. A atividade proposta permite aos alunos uma compreensão não somente do contexto da Marcha para o Oeste, mas também, a reverberação destes discursos violentos, na construção de um imaginário pejorativo relativo as populações originárias, que se estende até os dias atuais nos EUA.

No capítulo 2, intitulado: “Inteligência Artificial, uma problemática contemporânea – provocações a partir do Segundo Renascer de Animatrix”, Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho realiza uma incursão ao mundo das tecnologias contemporâneas a partir de uma animação do século passado. O texto de Artur nos convida a compreender a influência das tecnologias em nossa sociedade a partir de uma análise minuciosa desta produção. Como forma de retomada das discussões, o autor propõe um uso guiado do ChatGPT como forma de conciliar a crítica as inteligências artificiais e o seu uso para fins de pesquisa e aprendizado.

O artigo: “Game of Thrones e a Idade Média” de Felipe Radünz Krüger compõe o capítulo 3 desta obra. Aqui o autor realiza um estudo sobre os elementos marcantes da série *Game of Thrones* e sua relação com a Idade Média. Temas como guerras, doenças e lógicas camponesas/rurais permeiam a narrativa analisada por Felipe. Além disso, o autor estabelece uma proposta de atividade que permita aos alunos uma compreensão desta representação, bem como a construção de um imaginário sobre a Idade Média consciente dos preconceitos e estereótipos construídos sobre este período da história.

Já no capítulo 4, chamado: “Padrinhos Mágicos: entre o patriotismo e a desconstrução de heróis nacionais”, Mario Marcello Neto analisa como os ditos heróis fundadores dos EUA são representados nesta animação, assim como a maneira com que se dá a construção de suas narrativas (fantasiosas). Ao longo do capítulo Mario reflete acerca da maneira com que as narrativas ficcionais irrazadas no imaginário estadunidense constroem uma perspectiva de carisma e hombridade às figuras dos antigos presidentes, o que acaba por estabelecer um elo de heroísmo atrelado a rememoração de seus feitos.

Em “Iron Maiden, o relógio do juízo final e a Guerra Fria”, o qual confere ao capítulo 6, Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho problematiza a possibilidade de extinção da humanidade por meio das armas nucleares a partir da música *2 minutes to midnight* da banda *Iron Maiden*. Utilizando o *Doomsday Clock* como forma de compreensão do perigo das armas nucleares durante a Guerra Fria, Artur estabelece uma análise completa e complexa desta problemática a partir de uma música, algo que facilita o trabalho do professor pelo tempo e estrutura técnica que demanda para sua execução, permitindo com que seja refletido as tensões que compreendiam aquele período e como, a partir de uma obra musical, anseios, revoltas e denúncias fomentam criações, marcando sentimentos que ecoam os seus contextos de produção.

Por fim, no capítulo 7, Felipe Radünz Krüger se dedica a analisar e problematizar a clássica e premiada obra *Maus*, de Art Spiegelman. No texto intitulado: “*Maus* de Art Spiegelman e o Holocausto” o autor se dedica a analisar a maneira como é apresentado o universo da Segunda Guerra Mundial e o advento dos campos de concentração ao longo da obra, assim como suas potencialidades no ensino de história, selecionando fragmentos e propondo uma atividade de debate extremamente importante para a sociedade atual.

Assim sendo, é importante salientar que este livro foi concebido como uma ferramenta destinada a fomentar a reflexão e a prestar auxílio aos professores não apenas na seleção, mas também na análise e na formulação de abordagens pedagógicas para os alunos. Optamos por adotar um estilo de escrita menos formal, mais fluente, no entanto, mantendo rigorosos critérios para assegurar a seriedade e a confiabilidade das análises, sempre embasados em referências sólidas que nos deram o devido suporte ao longo de nossa escrita.

Nossa esperança é que todos os leitores possam aproveitar ao máximo os recursos oferecidos por esta obra e aplicá-los de maneira excepcional!

MARIO MARCELLO NETO
ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO
FELIPE RADUNZ KRUGER

Pelotas, setembro de 2023.

PIU-PIU E FRAJOLA NA MARCHA PARA OESTE NOS EUA

MARIO MARCELLO NETO

APRESENTAÇÃO DO TEMA

Este texto abordará uma atividade pedagógica lúdica, a construção de uma releitura discursiva de uma animação famosa dos personagens Piu-Piu e Frajola a partir da produção de um *stop-motion* sobre a temática da relação conflituosa entre indígenas e colonizadores do oeste estadunidense no século XIX.

O desenho animado do *Tweety*¹, integrava o programa animado chamado *Looney Tunes*. Ele foi originalmente criado para ser exibido em cinemas como parte das matinês. Desta forma, *Looney Tunes* se constituíam em uma série de curtas-metragens animados produzidos pela *Warner Bros. Animation*, e eram exibidos antes dos filmes principais. O Piu-Piu foi um dos personagens mais popular da série animado, atuando juntamente com outros personagens famosos como o Pernalonga, Patolino e o Frajola.

Posteriormente, esses desenhos animados também foram transmitidos na televisão, onde continuaram a conquistar uma grande base de fãs. Por muitos anos estas animações preenchiam as programações da TV aberta no Brasil. Atualmente, os desenhos animados do Piu-Piu e Frajola, como são conhecidos no Brasil, são exibidos em várias plataformas, incluindo canais de televisão e serviços de *streaming*.

1 Nome em inglês do personagem Piu-Piu. No texto, a partir daqui, usarei apenas o nome em português para me referir ao personagem.

A série *Piu-Piu e Frajola* foi produzida entre os anos 1942 e 1962. Foi criada pelos animadores Bob Clampett e Friz Freleng. Clampett foi um renomado animador e diretor de desenhos animados. Ele foi desenvolvedores do design e personalidade original dos personagens principais, a famosa insaciedade de Frajola e a capacidade de fuga e provocação de Piu-Piu. Friz Freleng, por sua vez, foi outro importante animador e diretor, conhecido por seu trabalho nos estúdios da *Warner Bros.* Ele também foi responsável por desenvolver e dirigir episódios de *Piu-Piu e Frajola*. Vale destacar que, ao longo dos anos, o desenho animado do *Piu-Piu e Frajola* continuou sendo produzido, com diferentes equipes de animadores e diretores. No entanto, o auge de público e qualidade da animação concentram-se nas décadas de 1940 e 1960.

Para esta proposta pedagógica, será analisado um episódio específico da animação. O episódio chama-se *Tom tom Tomcat*, lançado originalmente em 1953, e o nome da série oficial em inglês é *Tweety*. Embora seja uma animação mais antiga, ela é facilmente encontrada na internet, seja em versões pirateadas, como também em sites de divulgação da *Warner Bros.*, uma vez que é um episódio icônico do estúdio. Algumas versões são na língua original (inglesa), sendo mais difícil o acesso em língua portuguesa. No entanto, como a narrativa é muito sonora (sonoplastia) e visual, os diálogos pouco influem na narrativa e os poucos diálogos existentes em inglês podem fazer parte do exercício pedagógico do professor com o aluno.

Este episódio conta com o roteiro bem elaborado e carregado de significados de Warren Foster, sendo a equipe de animadores responsáveis por todo o processo feito a mão formada por Ken Champin, Virgil Ross, Arthur Davis e Manuel Perez. Já Hawley Pratt foi o design responsável pelo layout e produção artística do episódio. O cenário, normalmente feito de fundos fixos em que os desenhos se movem na frente do cenário para dar a sensação de movimento, ser de responsabilidade de Irv Myner. O astro da animação fica a cargo de Mel Blanc, responsável por dublar magistralmente todos os personagens na versão original. A direção musical, que conta com uma música composta exclusivamente para este episódio² foi feita por Carl Stalling e a direção

² Aqui a música "Ten little indians" foi utilizada em uma cena icônica em que Piu-Piu contabiliza o número de indígenas que a vovô está matando, quando estes estão tentando invadir o forte que estão no oeste estadunidense. Em português música ficou conhecida como "1, 2, 3 indiozinhos..."

do episódio ficou a cargo do criador Friz Freleng. O episódio foi lançado nos cinemas dos EUA em 27 de junho de 1953.

ANÁLISE

Para entendermos este episódio é preciso compreender o funcionamento do cinema dos anos 40 e 50 nos Estados Unidos da América (EUA). Para isso, é preciso partir do pressuposto que o cinema era uma forma popular de entretenimento, onde as pessoas iam regularmente para assistir a filmes. Ir ao cinema era uma atividade social comum, e muitos frequentavam os cinemas semanalmente ou até mesmo com mais frequência (HAGEMEYER, 2012).

Os preços dos ingressos de cinema variavam dependendo da região e do tipo de sala, em geral, os ingressos eram acessíveis para a maioria das pessoas, especialmente nas sessões diurnas, conhecidas como *matinês*. As *matinês* eram sessões em horários pouco nobres, normalmente pelas manhãs, período considerado uma hora útil, em que grande parte da população trabalhava e os cinemas ficavam vazios.

Por isso, as *matinês* ofereciam combos de notícias, desenhos animados e filmes nos horários de menor movimento, gerando uma procura, sobretudo de jovens e estudantes por estas acessíveis sessões, nos EUA. No entanto, os cinemas mais luxuosos, como os de grande porte em áreas urbanas, podiam cobrar preços um pouco mais altos.

Durante essa época, era comum as sessões de cinema oferecerem uma programação dupla, ou seja, duas películas diferentes sendo exibidas em sequência. Isso permitia que os espectadores assistissem a dois filmes pelo preço de um ingresso. Além disso, havia também os seriados cinematográficos, que eram exibidos em capítulos semanais, deixando o público ansioso pela próxima parte (NIGRA, 2010).

Os cinemas costumavam atrair multidões, especialmente nos finais de semana e durante os feriados. As salas de cinema eram frequentadas por pessoas de diferentes faixas etárias e classes sociais. Era um ambiente onde as pessoas podiam compartilhar uma experiência coletiva e imersiva (NIGRA, 2010).

Muitas vezes, na verdade, na grande maioria das vezes, as sessões de cinema nos anos 40 e 50 não tinham horários fixos como hoje em dia. Os filmes eram exibidos em loop contínuo, ou seja, começavam a ser exibidos em horários específicos e continuavam em repetição até o fechamento do cinema. Isso permitia que as pessoas entrassem em

qualquer momento e assistissem ao filme a partir do ponto em que ele estava.

Embora pareça desorganização ou insanidade, é preciso lembrar que estamos falando de cinema popular e de calçada, localizado em regiões de grandes fluxos de pessoas. Essa prática permitia que as pessoas entrassem na sala de cinema em qualquer momento e assistissem ao filme a partir do ponto em que ele estivesse no momento da entrada. Por exemplo, se alguém chegasse ao cinema no meio do filme, poderia assistir à segunda metade e, em seguida, esperar alguns minutos até o filme recomeçar para assistir à primeira parte que perdeu.

Essa abordagem era especialmente útil em cinemas de rua e locais com grande movimento de público, onde os espectadores podiam entrar e sair livremente e assistir a filmes de acordo com sua conveniência. Com o avanço das tecnologias de exibição e mudanças nos hábitos de consumo de entretenimento, o modelo de loop contínuo foi gradualmente substituído por sessões de horários fixos, em que os filmes são exibidos em momentos específicos e não há repetição contínua durante o dia, uma vez que o cinema de calçada foi sendo engolido pelos cinemas de shoppings, não há mais uma circulação intermitente de pessoas por aquele espaço.

Hoje, nos shoppings, circulam pessoas que estão ali por um determinado tempo e momento específico, mas não passam todos os dias em uma rotina de trânsito para o trabalho. Sendo assim, a necessidade de marcar horário justifica-se, para que as pessoas possam se programar para o filme, ao contrário dos anos 1940 e 1950, no qual o principal ponto era aproveitar o fluxo de pessoas para que assistissem o que podiam do filme e que completassem o restante ao longo do dia, pagando mais de um ingresso, uma vez que os preços eram populares.

Além de assistir aos filmes, as sessões de cinema muitas vezes incluíam outros elementos, como desenhos animados, curtas-metragens, trailers de filmes futuros e noticiários. Esses extras eram uma parte regular da experiência do cinema e faziam parte do programa.

No geral, ir ao cinema nas décadas de 1940 e 1950 era uma atividade popular e acessível para a maioria das pessoas. As salas de cinema eram frequentadas por diversos públicos, oferecendo uma experiência cinematográfica completa, que incluía não apenas o filme principal, mas também outros conteúdos relacionados ao entretenimento.

É nesse contexto que surge no cinema estadunidense a série animada de Piu-Piu e Frajola. Esta animação fazia parte do universo *Looney Tunes*

e foi um extremo sucesso nestas décadas. O episódio *Tom Tom Tomcat* tem menos de 7 minutos de duração, mas foi um dos mais procurados nos cinemas desta época. Cada membro envolvido na produção desta animação era ou ganhou notoriedade ao longo de sua carreira.

Warren Foster foi o roteirista, conhecido por seu trabalho em desenhos animados clássicos, como *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*. Ele contribuiu com roteiros engraçados e criativos para diversos episódios, incluindo *Tom Tom Tomcat*.

Ken Champin foi um dos animadores, ele trabalhou em vários estúdios de animação ao longo de sua carreira. Ele colaborou na criação de personagens e movimentos animados para episódios de desenhos animados populares, incluindo *Tom Tom Tomcat*. Já Virgil Ross (1907-1996) foi um renomado animador que trabalhou em diversos estúdios de animação, incluindo a *Warner Bros.*. Ele era conhecido por sua habilidade em dar vida aos personagens através de animações fluidas e expressivas.

Arthur Davis, o outro animador, atuou também como diretor de animação ao longo de sua carreira na *Warner Bros.*. Ele contribuiu para a animação de vários personagens icônicos, trazendo humor e movimento aos episódios. Por fim, na animação também atuou Manuel Perez (1900-1975), um animador que trabalhou em vários estúdios de animação, incluindo a *Warner Bros.*. Ele ajudou a criar as sequências animadas, ou seja, preencheu os desenhos intermediários que completavam os *key-frames* estabelecidos pelos demais.

Já Hawley Pratt foi o artista responsável pelo *layout*. Ele também atuou como diretor de arte e trabalhou em várias produções de animação. Ele foi responsável por criar os esboços e *layouts* dos cenários e ambientes que foram usados em *Tom Tom Tomcat*, fornecendo o visual geral das cenas. Irv Myner (1904-2002) foi o artista plástico responsável pelos cenários, ele criou os fundos e cenários detalhados dos episódios.

Mel Blanc (1908-1989) foi o famoso dublador conhecido como a "voz dos desenhos animados". Ele emprestou sua voz a vários personagens icônicos, incluindo Piu-Piu e Frajola, dando-lhes personalidade e características vocais distintas. E, por fim, o diretor musical, como mencionado anteriormente, foi Carl Stalling (1891-1972). Ele foi um renomado compositor e diretor musical conhecido por seu trabalho na *Warner Bros.* Ele foi responsável por criar a trilha sonora e a música dos episódios.

O grande astro que trabalhou neste episódio foi Friz Freleng. Ele foi um renomado animador, diretor e produtor de desenhos animados, amplamente reconhecido por suas contribuições para a indústria da animação. Nascido em 1906, nos EUA, Freleng ficou conhecido principalmente por seu trabalho nos estúdios da *Warner Bros.* Ele é o responsável por criar e desenvolver figuras icônicas como Pernalonga (*Bugs Bunny*), Patolino (*Daffy Duck*) e Frajola (*Sylvester*), além de participar na criação de outros clássicos da animação como o Piu-Piu (*Tweety*) e o Gaguinho (*Porky Pig*).

A abordagem artística de Freleng era inovadora e seu talento criativo foi fundamental para definir o estilo cômico e irreverente desses desenhos animados, marca registrada dos *Looney Tunes*.

O episódio aqui analisado busca realizar uma releitura do pós-Segunda Guerra Mundial sobre a famosa Marcha para o Oeste dos EUA do século XIX. A Marcha para o Oeste foi um processo histórico significativo que ocorreu nos Estados Unidos da América ao longo do século XIX. Iniciada por volta de 1803, após a compra da Louisiana e a expansão territorial nacional, a marcha tinha como objetivo principal a ocupação e colonização das vastas terras a oeste do rio Mississippi. Essa expansão foi impulsionada por diversos fatores, como a busca por terras férteis, oportunidades econômicas, crescimento populacional e o conceito de "Destino Manifesto", que pregava a crença de que era o destino dos americanos se espalharem por todo o continente.

A Marcha para o Oeste foi realizada de diferentes maneiras. Os pioneiros e colonos geralmente seguiam rotas terrestres, como a Trilha do Oregon, a Trilha do Santa Fé e a Trilha da Califórnia. Essas rotas eram difíceis e perigosas, exigindo muita coragem e resistência dos que se aventuravam a atravessar vastas planícies, montanhas e regiões selvagens. Além disso, a expansão também ocorreu por meio de migrações internas dentro dos próprios Estados Unidos da América, à medida que os americanos buscavam novas oportunidades no Oeste, muitas vezes abandonando as regiões agrícolas do Leste.

A Marcha para o Oeste envolveu uma ampla variedade de pessoas de diferentes classes sociais. Agricultores, artesãos, comerciantes e até mesmo famílias inteiras se juntaram à jornada em busca de novas terras e oportunidades. Esses migrantes representavam uma mistura diversificada de etnias e origens, incluindo americanos nativos, imigrantes europeus e afro-americanos. No entanto, é importante notar que, à medida que a expansão ocorria, houve um impacto significativo

nas comunidades indígenas, que enfrentaram perda de território, conflitos violentos e remoção forçada de suas terras ancestrais.

Esta marcha desempenhou um papel fundamental na formação e desenvolvimento dos Estados Unidos da América, estabelecendo novos assentamentos, cidades e estados ao longo do caminho. Ao mesmo tempo, teve consequências duradouras para as populações nativas americanas e para o próprio meio ambiente, com o deslocamento forçado de comunidades indígenas e o impacto ambiental resultante da colonização e exploração dessas novas terras. A Marcha para o Oeste é um capítulo complexo e controverso na história dos EUA, mas sua influência na formação do país e na configuração geográfica e cultural do oeste americano é inegável.

Dee Brown (2003), um renomado autor e historiador americano, é conhecido por seu livro *Enterrem Meu Coração na Curva do Rio (Bury My Heart at Wounded Knee)*, publicado em 1970. Nessa obra, Brown apresenta uma visão crítica e comovente da Marcha para o Oeste e seu impacto devastador sobre os povos indígenas.

Segundo Dee Brown (2003), a Marcha para o Oeste resultou em uma série de tragédias para as comunidades indígenas. Ele expõe a violência e a injustiça sofridas pelos nativos americanos ao longo do processo de expansão territorial dos Estados Unidos da América. Brown retrata os conflitos armados, as remoções forçadas, os massacres e a destruição das culturas indígenas como consequências diretas dessa marcha em direção ao oeste.

O autor destaca como as políticas do governo estadunidense, como a assinatura de tratados injustos, as apropriações de terras indígenas e a implementação do sistema de reservas, contribuíram para a marginalização e o sofrimento dos povos nativos. Ele mostra como muitas tribos foram deslocadas de suas terras ancestrais, perdendo suas formas de vida tradicionais e enfrentando condições precárias nas reservas.

O autor supracitado humaniza os nativos americanos em seu livro, dando voz às suas histórias e perspectivas. Ele revela o impacto emocional e cultural profundo que a Marcha para o Oeste teve sobre essas comunidades, destacando a resistência e a resiliência demonstradas pelos indígenas diante das adversidades.

Pode-se dizer que o interesse no Oeste dos EUA durante a Marcha para o Oeste estava diretamente ligado à descoberta de ouro e outros minerais valiosos. Durante o século XIX, várias regiões do Oeste foram

palco de importantes descobertas de ouro, desencadeando uma corrida do ouro e atraindo um grande número de pessoas em busca de riqueza e oportunidades.

Uma das descobertas mais famosas foi a Corrida do Ouro na Califórnia, em 1848, após a descoberta de ouro em Sutter's Mill. Essa descoberta atraiu uma grande quantidade de garimpeiros de todo o país e até mesmo do exterior, conhecidos como "49ers", em referência ao ano de 1849. A Corrida do Ouro da Califórnia teve um impacto significativo no rápido crescimento populacional do estado e no desenvolvimento de cidades, como San Francisco.

Além da Califórnia, outras regiões também foram afetadas por descobertas de ouro. Por exemplo, houve a Corrida do Ouro no Colorado, a Corrida do Ouro de Klondike no Alasca, a Corrida do Ouro de Black Hills em Dakota do Sul, entre outras. Essas descobertas de minerais preciosos motivaram muitos a se aventurarem no Oeste em busca de riqueza e oportunidades econômicas.

No entanto, é importante ressaltar que nem todos que se dirigiram ao Oeste durante a Marcha para o Oeste buscavam ouro. Muitos colonos, agricultores e empreendedores também foram atraídos pelas oportunidades de terras férteis, exploração agrícola, negócios e expansão econômica oferecidas pela fronteira oeste em crescimento. A busca pelo ouro foi apenas uma das várias motivações que impulsionaram a expansão territorial e a colonização do Oeste americano.

Durante a Marcha para o Oeste, houve a construção de alguns fortes e postos militares no oeste americano, embora nem todos tenham sido construídos da mesma maneira ou com os mesmos propósitos. Esses fortes desempenharam papéis diversos, desde a proteção das rotas comerciais até a manutenção da ordem e o controle das populações indígenas.

Alguns fortes eram estruturas temporárias, construídas com materiais disponíveis na região, como troncos de árvores descascados ou outros materiais rústicos, como adobe. Eles serviam como pontos de apoio para soldados e colonos, fornecendo abrigo, armazenamento de suprimentos e uma base segura durante a exploração e o estabelecimento de assentamentos no Oeste. Esses fortes temporários, muitas vezes chamados de postos de avanço, eram utilizados para marcar uma posição e estabelecer uma presença militar em áreas estratégicas. Este forte foi representado na animação como uma forma de construção imagética do imaginário do Velho Oeste, estabelecido no *western* estadunidense.



Figura 01: O forte da vovó e Piu-Piu (colonizadores)
Fonte: Piu-Piu e Frajola: Tom Tom Tomcat – 02:16 min

No entanto, é importante notar que a construção de fortes no Oeste não foi uma prática universalmente comum em todas as áreas desertas. O estabelecimento de fortificações militares dependia de diversos fatores, como a presença de ameaças indígenas, o controle de rotas comerciais ou a expansão territorial. Além disso, nem todas as construções eram temporárias ou improvisadas; alguns fortes eram edifícios mais substanciais, feitos de pedra ou outros materiais duráveis, e serviam como bases militares permanentes.

A presença de fortes no Oeste teve implicações significativas para as populações indígenas. Muitas vezes, essas estruturas foram estabelecidas para manter o controle e restringir o movimento dos nativos americanos, com o objetivo de proteger as rotas de migração e assentamento dos colonos. O estabelecimento de fortes militares contribuiu para a tensão e os conflitos entre os colonos e as comunidades indígenas, resultando em uma série de confrontos e disputas territoriais ao longo do processo de expansão para o Oeste.

O *western* é um gênero filmico, e até narrativo, típico dos EUA. Segundo o *Historical Dictionary of American Cinema* o *western* pode ser visto como: “o mais distintamente americano de todos os gêneros cinematográficos devido à maneira como reflete diretamente a história dos Estados Unidos, o faroeste é essencialmente tão antigo quanto o próprio filme americano”³ (BOOKER, 2011, POSIÇÃO 32.66). Desta forma, este gênero tem em sua essência a lógica do colonialismo (os indígenas violentos e criminosos e os colonizadores civilizados e se defendendo das agressões sofrida pelos indígenas). Este episódio de *Piu-Piu e Frajola* parte de um ponto que tem em seu gênero premissas estéticas que reforçam a colonialidade e os clichês sobre esta região dos EUA.



Figura 02: A carroça, o deserto, o relevo e o Velho Oeste na versão Looney Tunes

Fonte: Piu-Piu e Frajola: Tom Tom Tomcat – 00:18 min

³ Texto original “perhaps the most distinctively American of all film genres because of the way in which it directly reflects the history of the United States, the Western is essentially as old as American film itself”.

Durante o século XIX, que corresponde ao período da Marcha para o Oeste nos Estados Unidos, também ocorreu uma redução significativa da população indígena. No entanto, não existem números precisos sobre a redução populacional específica para esse período em toda a América do Norte.

Durante a expansão para o Oeste, muitas tribos indígenas sofreram perdas populacionais consideráveis devido a conflitos armados, deslocamento forçado, doenças e perda de recursos tradicionais. A violência e as políticas prejudiciais do governo dos Estados Unidos, como a remoção forçada das tribos para reservas, tiveram um impacto devastador nas populações indígenas (DELORIA, 1999).

É importante ressaltar que a magnitude das perdas populacionais variou de região para região e de tribo para tribo. Além disso, algumas tribos conseguiram resistir com mais sucesso à pressão da colonização, enquanto outras foram mais afetadas pela dizimação populacional.

Infelizmente, devido à falta de registros precisos e à complexidade das interações entre diferentes tribos e colonizadores, não é possível fornecer uma estimativa específica do declínio populacional durante o século XIX apenas. Os números gerais de uma redução de cerca de 90% da população indígena ao longo dos séculos XVI ao XIX são mais frequentemente citados para representar a devastação demográfica causada pela colonização europeia em toda a história prévia à Marcha para o Oeste.

Durante a Marcha para o Oeste nos EUA, várias etnias indígenas foram significativamente afetadas, mas é importante ressaltar que o impacto variou de acordo com as regiões geográficas e os contextos específicos. Algumas das etnias mais afetadas incluem os Sioux, uma confederação de tribos que inclui os Lakota, Dakota e Nakota, foram profundamente impactados pela Marcha para o Oeste. Eles enfrentaram conflitos armados, deslocamento forçado e perda de território, resultando na perda de suas terras tradicionais nas Grandes Planícies.

A animação busca representar, segundo a visão de seus criadores, imbuídos no contexto de *American Way of Life*, ou seja, de lógica capitalista em um mundo de Guerra Fria, apresentar os indígenas como seres burros, inferiores e que atrapalham a civilização. A naturalidade com que os indígenas são mortos e isso sequer gere comoção é algo importante de ser destacado com os alunos.



Figura 03: A morte de um indígena (Frajola) de forma explícita.
Fonte: Piu-Piu e Frajola: Tom Tom Tomcat – 02:53 min

Os Sioux e outras tribos das planícies começaram a ter acesso e a utilizar cavalos com mais frequência no início do século XVIII, após a introdução desses animais pelos colonizadores europeus. Os cavalos foram trazidos para a América do Norte pelos espanhóis durante a época das explorações europeias.

Quando os nativos americanos das planícies entraram em contato com os cavalos, eles rapidamente perceberam o valor e a utilidade desses animais. Os cavalos transformaram significativamente o estilo de vida das tribos das planícies, permitindo uma mobilidade muito maior, facilitando a caça, o comércio e a guerra.

O uso do cavalo pelos nativos americanos, incluindo os Sioux, tornou-se uma parte essencial de sua cultura e identidade. Eles se tornaram habilidosos na equitação e desenvolveram técnicas avançadas de montaria, como o montar sem sela e o disparar flechas em plena velocidade. De acordo com Richard White, o cavalo proporcionou maior eficiência na caça de bisões, o que era fundamental para a sobrevivência e a subsistência das tribos das planícies (WHITE, 1991).

Além disso, os cavalos também desempenharam um papel significativo nos conflitos e combates entre tribos. A mobilidade oferecida pelo cavalo tornou as guerras nas planícies mais dinâmicas e permitiu estratégias de ataque e fuga mais eficientes. Os nativos americanos usaram suas habilidades de equitação em batalhas e

emboscadas, aproveitando a velocidade e a agilidade dos cavalos para obter vantagem em combate.

Tais questões também estão presentes na animação. Algumas práticas indígenas buscam uma ideia de ancestralidade a partir do estereótipo, como o sinal de fumaça e o uso de tambores. O uso de animais para transporte e guerra também foi apresentado na animação. Esses pontos permitem entender que a ideia de Marcha ao Oeste apresentada pela animação produzida durante a Guerra Fria vê o indígena como alguém que naturalmente deve morrer, por ser criminoso, cruel e usurpador do espaço alheio. Trata o colonizador, o homem branco, como o legítimo dono daquele território, o mais inteligente e responsável por este projeto dar certo.

ATIVIDADE AVALIATIVA

A atividade avaliativa que proponho a partir desta animação deverá ser feita em algumas etapas. Veja abaixo:

- Revisão do Contexto Histórico: a) Inicie a atividade lembrando o contexto histórico da Marcha para o Oeste nos Estados Unidos da América, ressaltando seus objetivos, motivações e impactos na população indígena. Isso pode ser feito por meio de uma breve apresentação ou discussão em sala de aula.
- Análise do Episódio do *Piu-Piu e Frajola*: a) Divida a turma em grupos e forneça a cada grupo uma cópia do texto analítico sobre o episódio *Tom tom Tomcat*. b) Peça para os alunos assistirem ao episódio *Tom tom Tomcat* (ou a um trecho relevante) com uma perspectiva crítica, observando a representação histórica dos eventos relacionados à Marcha para o Oeste e aos nativos americanos.
- Discussão e Debate: a) Realize uma discussão em grupo sobre as percepções dos alunos em relação à animação e à representação histórica presente nela. b) Incentive o debate saudável sobre as escolhas criativas dos animadores, os estereótipos presentes e a forma como a história é abordada no episódio.
- Entrevistas Fictícias: a) Divida a turma em duplas, e peça para cada dupla escolher um personagem importante do episódio, como Piu-Piu, Frajola, um colonizador ou um nativo americano. b) Os alunos devem criar entrevistas fictícias, onde se colocarão

no papel do personagem escolhido, respondendo a perguntas sobre sua perspectiva em relação à Marcha para o Oeste e aos eventos retratados na animação.

- Cartazes Interpretativos: a) Peça a cada grupo para criar um cartaz interpretativo que represente visualmente a relação entre o episódio *Tom tom Tomcat* e a Marcha para o Oeste. b) Os cartazes devem incluir cenas importantes do episódio, citações obtidas nas entrevistas fictícias e reflexões sobre como a animação representa os eventos históricos dos EUA do século XIX.

RESUMO

- Contexto histórico dos *Looney Tunes*: Os *Looney Tunes* eram uma série de curtas-metragens animados produzidos pela *Warner Bros. Animation*, exibidos nos cinemas antes dos filmes principais. *Piu-Piu* e *Frajola* faziam parte desse universo e se tornaram extremamente populares também na televisão, preenchendo as programações da TV aberta por muitos anos.
- Equipe de criação e produção: A série *Piu-Piu* e *Frajola* foi produzida por Bob Clampett e Friz Freleng, renomados animadores e diretores de desenhos animados. Ao longo dos anos, diferentes equipes de animadores e diretores trabalharam no desenho, mas o auge de qualidade e popularidade ocorreu nas décadas de 1940 e 1960.
- Episódio analisado: O episódio *Tom tom Tomcat*, lançado em 1953, é um dos mais icônicos da série e busca realizar uma releitura discursiva da relação conflituosa entre indígenas e colonizadores do oeste estadunidense no século XIX. O episódio foi criado com roteiro de Warren Foster e animações de Ken Champin, Virgil Ross, Arthur Davis e Manuel Perez.
- A Marcha para o Oeste nos Estados Unidos da América: A Marcha para o Oeste foi um importante processo histórico que ocorreu nos Estados Unidos da América ao longo do século XIX. Impulsionada por diversos fatores, incluindo a busca por terras férteis, ouro e oportunidades econômicas, a marcha visava a ocupação e colonização das vastas terras a oeste do rio Mississippi.

- Impacto na população indígena: A Marcha para o Oeste teve um impacto devastador nas comunidades indígenas, resultando em perda de território, conflitos violentos, remoção forçada e redução populacional. O texto menciona o livro *Enterrem Meu Coração na Curva do Rio* de Dee Brown, que apresenta uma visão crítica da marcha e suas consequências para os nativos americanos.
- Fortes no Oeste: Durante a expansão territorial, foram construídos fortes e postos militares em diferentes regiões do Oeste americano. Essas estruturas tinham diversos propósitos, como a proteção de rotas comerciais e o controle das populações indígenas. A presença desses fortes contribuiu para tensões e conflitos com as comunidades indígenas.
- Representação estereotipada dos indígenas: O episódio analisado, inserido no contexto do gênero *western*, apresenta estereótipos sobre os indígenas, retratando-os como seres inferiores e violentos, perpetuando uma visão eurocêntrica e colonialista. Essas representações são uma característica comum dos filmes e animações desse período.
- Uso do cavalo pelos nativos americanos: Durante a Marcha para o Oeste, os nativos americanos das planícies começaram a usar cavalos, o que transformou significativamente seu estilo de vida. Os cavalos proporcionaram maior mobilidade, facilitando a caça, o comércio e a guerra. A animação também retrata essa característica dos indígenas e sua habilidade na equitação.
- A atividade avaliativa consiste em duas etapas: Revisão do Contexto Histórico da Marcha para o Oeste nos Estados Unidos e Análise crítica do episódio.
- Os alunos assistirão ao episódio com uma perspectiva crítica, observando a representação histórica dos eventos relacionados à Marcha para o Oeste e aos nativos americanos. Em seguida, realizarão discussões em grupo, entrevistas fictícias e criarão cartazes interpretativos para explorar a abordagem da animação em relação aos eventos históricos.

BIBLIOGRAFIA E FONTES

BROWN, Dee. **Enterrem Meu Coração na Curva do Rio**. Porto Alegre: L&PM, 2003

DELORIA, Philip. **Playing Indian**. New Haven: Yale University Press, 1999.

FONER, Eric. **Give Me Liberty!**: An American History. New York: W. W. Norton & Company, 2019

HAGEMEYER, Rafael Rosa. **História & audiovisual**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

NIGRA, Fábio (org.). **Hollywood, ideología y consenso en la historia de Estados Unidos**. Buenos Aires: Maipue, 2010

PIU-PIU e FRAJOLA. **Tom Tom Tomcat**. Direção: I. Frelang, 1953

WHITE, Richard. **The Middle Ground**: Indians, Empires, and Republics in the Great Lakes Region, 1650–1815. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, UMA PROBLEMÁTICA CONTEMPORÂNEA – PROVOCAÇÕES A PARTIR DO *SEGUNDO RENASCER DE ANIMATRIX*

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO

APRESENTAÇÃO DO TEMA

A inteligência artificial (IA) refere-se à capacidade de um sistema ou programa de computador de realizar tarefas que normalmente exigiria o uso da inteligência humana. Ela envolve o desenvolvimento de algoritmos e modelos de computador que podem aprender, raciocinar, reconhecer padrões, tomar decisões e resolver problemas.

Na contemporaneidade, esse termo ganha uma proporção devida maior, pois desperta uma necessária reflexão que não passa despercebida, tanto pelos cientistas das áreas técnicas da informática, quanto pelos pensadores das mais diversas áreas do saber: quais seriam os limites do aprendizado de uma máquina e o que ela poderia executar com tamanho conhecimento adquirido, isto é, o que ela poderia fazer com tal saber?

O *machine learning*, sistema operacional que permite com que máquinas aprendam a partir de dados e experiências passadas, já é uma realidade no ano de 2023, no entanto, a chave de tal saber ainda se encontra reservado a figura do programador, o qual determina o que a máquina fará com tal saber, portanto, freando a liberdade da mesma em executar tarefas de maneira autônoma, ainda que a mesma tenha o potencial para fazer. Esse processo é conhecido como um aprendizado

supervisionado, onde os modelos são treinados com exemplos rotulados direcionados e supervisionados pelo programador, o qual direciona e determina para que fim tal saber será utilizado, no entanto, existe um outro modelo possível e já disponível à tecnologia contemporânea: o aprendizado não supervisionado, onde os modelos são libertos de toda e qualquer supervisão determinante, podendo identificar padrões, isentas da necessidade de uma figura orientadora para tal.

Pensar na possibilidade de uma inteligência capaz de se desenvolver de maneira autônoma, em uma velocidade que transcende os limites do humano já alimentou diversas produções literárias, filmográficas e mais; e todas tendem a projeção de um apocalipse ou, quando não visão o extermínio humano, especulam sobre uma superação tamanha de seu potencial, o qual joga toda a humanidade a ridícula posição de infantes que se encontram abandonados por sua própria criação.

Ainda que até o momento, a inteligência artificial não tenha alcançado um nível de pensamento autônomo comparável ao dos humanos, os sistemas de inteligência artificial da atualidade são capazes de aprender, raciocinar e tomar decisões com base em padrões e dados extremamente avançados, simulando emoções, valores e juízos diversos com tamanha maestria, o qual nos compele a pensar sobre o que virá a seguir.

Assim, no ano de 2003, uma série de animações explorando o já aclamado sucesso do filme *Matrix*, de 1999 e antecedendo os lançamentos que ocorreriam nesse mesmo ano (*Matrix - reloaded* e *Matrix - revolution*) foi lançado, com o intuito de apresentar e explorar a mitologia que fundamentaria o universo de *Matrix*. Intitulado de *Animatrix*, a obra foi composta de 9 produções compostas, cada uma de uma narrativa própria, além de apresentar uma estética singular para cada produção, trazendo, à sua maneira, exclusividade para cada produção.

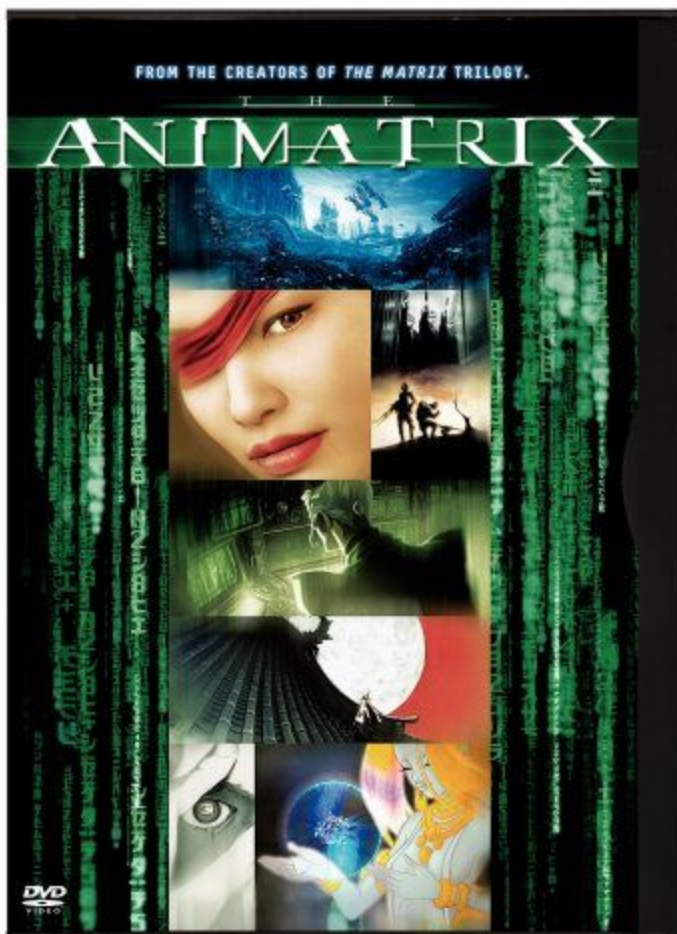


Figura 01: Animatrix – Capa DVD, 2003

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Animatrix#/media/Ficheiro:AnimatrixCover.jpg>

Acessado em: 11/07/2023

Contudo, a animação intitulada de *O Segundo Renascer* é aquela que traremos destaque, pois consiste naquela que traz evidência aos eventos que promoveram a insurgência das máquinas e, por consequência, o movimento de supressão humana a um estado de escravidão global. E tudo tem início com o desenvolvimento da autonomia de uma IA embasada em um aprendizado não supervisionado.

ANÁLISE

O *Segundo Renascer* conta a história de uma sociedade que se desenvolveu e prosperou a partir do desenvolvimento de máquinas independentes, capazes de reproduzir funções pré-determinadas que, em grande parte, supria as necessidades de uma dada parcela da população, que ia desde a construção civil aos cuidados domésticos mais básicos do cotidiano. No entanto, de maneira subentendida a narrativa apresentada, em algum momento do desenvolvimento de tal tecnologia, a IA fora programada para desenvolver um conhecimento independente, isto é, rompendo com os limites de aprendizado não supervisionado.

Tal dinâmica permitia com que as máquinas aprendessem com o seu ofício sem a intervenção de uma programação prévia, portanto, fazendo com que elas auto-gerissem aprimoramentos necessários à manutenção de uma maior eficiência. Ao mesmo tempo, no cenário distópico da animação, também alimentou o desenvolvimento de linhas de códigos que propiciaram às máquinas desenvolverem, em mimese ao humano, uma consciência de si, imbricando as ideias de eficiência atrelado a sua própria existência. Pode parecer complicado, mas a ideia desenvolvida pelas máquinas é simples: se o objetivo das máquinas é manter a eficiência do sistema de produção, ela precisa criar elementos que permitam a perpetuação da máquina, pois sem ela, o sistema de produção é posto em risco. Tal lógica ganha corpo quando B1-66ER, um robô mordomo mata seus donos:



Figura 02: Julgamento de B1-66ER

Fonte: <https://matrix.fandom.com/wiki/B1-66ER>

Acessado em: 01/08/2023

O julgamento simbólico de B1-66ER levou a execução da máquina em questão, o que despertou na consciência coletiva das máquinas a ideia de que a eficiência pré-inserida em seu sistema fosse posta em risco, com isso, fazendo com que as máquinas reagissem à sua maneira. Primeiramente de modo pacífico e posteriormente violento.

As ações pacíficas das máquinas apelavam à uma resolução diplomática, isto é, utilizando dos meios comuns à dinâmica humana para resolver qualquer conflito, a fim de viabilizar a continuidade de sua diretriz fundacional: manter a eficiência de sua produção, por consequência, mantendo a perpetuação de sua existência (preservando a autonomia de seu processo de aprendizado não supervisionado). No entanto, a reação humana foi executar as máquinas em uma onda de massacres que remontam cenas de genocídios recorrentes ao longo da grande história.



Figura 03: Execução das máquinas

Fonte: <https://matrix.fandom.com/wiki/B1-66ER>

Acessado em: 01/08/2023

A partir de um movimento do genocídio das máquinas e da execução sumária de sua autonomia, a IA acabou por entender que seu projeto inicial se encontrava em risco. Ainda assim, a decisão das máquinas foi se isolar e criar uma colônia (em um lugar ermo) intitulada de 01, porém a eficiência da produção das máquinas ultrapassava os limites de produção humano, desse modo, pondo em risco a economia até então vigente, o que levou a humanidade a decisão de (mais uma vez) executar as máquinas e promover a sua extinção. Frente a essa nova afronta a programação inicial, as máquinas acabaram tendo de assumir

uma posição não mais passiva e acabaram por reagir, e, a partir daí, um verdadeiro apocalipse se desenrolou.



Figura 04: As máquinas e anúncio do apocalipse

Fonte: <https://matrix.fandom.com/wiki/B1-66ER>

Acessado em: 02/08/2023

Apesar da obra em questão dar um maior enfoque na espiral de destruição desencadeada pela relação mal resolvida entre os humanos e as máquinas, a preocupação despertada frente ao desenvolvimento de um processo de autoaprendizagem autônomo não supervisionado nos direciona a uma faceta histórica que contemporaneamente podemos estar chegando a um limiar: a extrema dependência das máquinas em razão da preguiça ou das facilidades de uma vida sem com que tenhamos o fatídico esforço de nos aprimorar, enquanto humanidade, para resolver questões pujantes concernentes à vida que almejamos viver, algo outrora já apontado pelo filósofo (alemão do século XVIII), Immanuel Kant, ser uma constante tentadora a dimensão do desenrolar temporal da humanidade.

Seu alerta é destaque de seu breve texto *Resposta à pergunta: o que é esclarecimento?* (1985), em que ele afirma ser mais fácil viver uma vida orientada por outrem, visto que o pensar demanda não somente o esforço de ponderar, refletir, questionar e analisar para além dos juízos do particular, mas também a responsabilidade de agir e arcar com as consequências de tal ação. Delegar tais decisões a um outro nos tornaria, segundo o autor, menos autônomos, mais dependentes, mas,

ao mesmo tempo, mais confortáveis, preguiçosos e, em certa medida, covardes (KANT, 1985).

Quando pensamos na contemporaneidade e no apogeu do avanço tecnológico, o temor de uma IA dotada da capacidade de desenvolver um processo de conhecimento autônomo não supervisionado esconde um problema muito mais agravante que àquele apresentado pelo cenário apocalíptico da guerra anunciada pelo *Segundo renascer*. Referimo-nos à dependência depositada na IA, como um meio para a resolução de questões que vão além da execução de um ofício inviabilizado ou que viesse a pôr em risco o humano. Nesse caso, alertamos a faculdade do pensar.

Ainda que Aristóteles tenha anunciado, ainda no século IV a.C, que uma das ambições maiores da humanidade era a busca pelo saber (ARISTÓTELES, 2002), seu enunciado embrionário carecia de uma visão profética de um futuro em que a busca pelo saber acabaria por competir com os (possíveis) confortos de uma vida automatizada bem recompensada. Diante dessa situação, a automatização do pensamento independente e aprofundado, acaba servindo a dinâmica da vida, dado o fato de o objetivo almejado desviar daquilo outrora enaltecido pelo filósofo em seu afã ideológico.

Nos dias em que o presente texto fora concebido, vivemos em meio a um universo de pesquisa automatizada por ferramentas de busca que, em segundos, nos alimenta com uma grande enxurrada de conteúdos que alimentam nossa demanda por respostas imediatas às questões que compreendem a dinâmica do dia-a-dia. Ferramentas de IA como o *ChatGPT* nos oportunizam o desenvolvimento de textos e imagens diversos, alimentado pelo vasto conjunto de informações que já se encontram transitando nos diversos servidores que sustentam a rede, da *surface* à *deepweb*. Programações de *bots* diversas mapeiam nossas preferências a cada *site* visitado, a cada produto consumido e a cada *like* dado nas redes de relacionamento social que utilizamos. Tudo isso e muito mais automatizam a vida e nos levam, a dada medida, a demandar às facilidades de um sistema de respostas automáticas a fatídica tarefa de pensar, no oportunizando tempo (BRETAS, 2023).

A provocação que aqui tentamos destacar concatena com àquilo que *O segundo renascer* teima em nos apontar, para além do apocalipse de uma guerra entre máquinas e humanos, mas algo mais sutil, ao mesmo tempo mais intenso: no momento em que uma IA supre todo o processo do pensar, da pesquisa à produção, nos cabe questionar o que esperamos

para nós, ao mesmo o que queremos valorizar (de fato), não enquanto indivíduos, mas enquanto humanidade (LOPES FILHO, 2016).

ATIVIDADE AVALIATIVA

Como proposta de atividade, seria interessante pedir para os estudantes utilizarem a ferramenta do *ChatGPT* e pedir para que ela faça uma pesquisa para eles, como um resumo de um livro, de algum evento histórico ou outro tema qualquer, mas que seja comum a todos os colegas; e pedir para que os estudantes levem os resultados obtidos para o espaço de aula, a fim de fazer uma leitura conjunta do conteúdo trazido pela plataforma. O professor deve guiar os estudantes nessa pesquisa, visando instigar o estudante a analisar as respostas obtidas, não somente no que confere a sua assertividade, mas ressaltar o quanto a resposta imediata trazida pela máquina contribuiu (ou não) para o exercício da pesquisa e/o desenvolvimento do saber.

A partir dessa reflexão, o professor pode instigar o estudante a pensar em quais são seriam as consequências possíveis decorrentes do uso de uma ferramenta que reduz o processo da pesquisa, no que confere o desenvolvimento do saber humano como um todo, em vista que tal prática acaba por alimentar a segregação do saber em coisas úteis e inúteis, onde a primeira confere a tudo aquilo que me desperta interesse, descambando num exercício quase inevitável de pesquisar e dedicação, e a segunda, onde delego o exercício da reflexão a máquinas que possam trazer uma resposta imediata e satisfatória. Assim, a questão não precisa ser respondida, podendo perdurar a dúvida sobre o que desejamos valorizar enquanto conhecimento para nós?

RESUMO

Retomada de tudo que foi dito:

- A IA possui uma dupla característica em seu processo de desenvolvimento de um saber automatizado: o aprendizado supervisionado e o aprendizado não supervisionado;
- O aprendizado supervisionado é aquele que depende da figura de um administrador, o qual determina os caminhos tomados pela IA, assim como seus limites, já o não supervisionado é independente, automático e alheio à manutenção de um administrador regulador;

- A obra *O segundo renascer* nos leva a refletir sobre os problemas de uma IA dotada de um processo de aprendizado não supervisionado, apontando que a mesma poderia, desse modo desenvolver uma lógica autônoma de agir, visando a preservação de sua existência, a fim de cumprir sua função primária: atender às demandas de maneira cada vez mais eficiente.
- Ainda que a obra aponte à um apocalipse que descamba na extinção da soberania humana, o alerta dado à dependência humana frente às praticidades oportunizadas por uma IA que venha suprir, inclusive o ato de pensar, nos parece algo a ser uma questão de extrema emergência;
- Assim, a existência da IA não se converteria num problema a ser combatido, mas em uma ferramenta preocupante de dependência, frente a qual o sujeito acabaria por abrir mão (de maneira voluntária) do saber, dada à facilidade de respostas automatizadas propiciadas pelas ferramentas, fazendo com que o processo de maturação do saber se perca e que o valor concernente ao mesmo se esvaia.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Metafísica**. São Paulo: Loyola, 2002.

ASIMOV, I. **Eu, robô**. São Paulo: Aleph, 2014

BRETAS, A. **O seu segundo cérebro**. Sem Informação (SI): O Futuro das Coisas, 2023.

KANT, I. *Resposta à pergunta: o que é esclarecimento?* In. KANT, I. **Textos seletos**. Petrópolis: Vozes, 1985.

LOPES FILHO, A. R. I. **Totalidade e desadequação: um ensaio sobre a educação contemporânea**. In. SILVA, T. C. da. (Org.). **Prisma educacional: reflexões acadêmicas sobre ensino e aprendizagem**. Porto Alegre: Mundo Acadêmico, 2022.

GAME OF THRONES E A IDADE MÉDIA

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

APRESENTAÇÃO DO TEMA

S abemos que, hoje, é difícil atrair a atenção de adolescentes em sala de aula, visto que, diversas vezes, o mundo ao redor e a tecnologia são mais atrativos que o nosso conteúdo da disciplina de História. Tendo isso em vista, como já foi amplamente defendido por intelectuais das mais diversas áreas, a indústria cinematográfica pode nos auxiliar na árdua tarefa de apresentar aspectos de um passado distante às novas gerações.

Nesse sentido, *Game of Thrones* é uma série de televisão aclamada pelo público e pela crítica especializada. Produzida pela HBO, é baseada na obra de George Martin *As crônicas do gelo e do fogo*¹. As suas temporadas foram lançadas entre 2011 e 2019. A série possui um roteiro complexo contando histórias de diversas disputas políticas pelo Trono de Ferro envolvendo as principais casas nobres criadas pelo autor.

O objetivo do presente artigo é apresentar pontos em que a narrativa de *Game of Thrones* pode ser utilizada como base para o enriquecimento das aulas de Idade Média ocidental (V-XV).

1 Publicada pela editora Bantam Spectra. Martin começou a desenvolvê-la em 1991 e o primeiro volume foi lançado em 1996.

ANÁLISE

Ao iniciar nossas aulas sobre o período medieval (V-XV), é natural realizar uma seleção sobre os principais aspectos desse período. Aqui, fiz uma seleção dos momentos em que pude observar uma maior aproximação entre a narrativa ficcional de Martin com características do passado medieval. É evidente que não tenho a pretensão de confirmar que a narrativa do autor esteja somente embasada na historiografia, mas vou fazer suposições que possuem respaldo em minha análise empírica.

Nessa esteira, o primeiro ponto é a questão política. A meu ver, o ponto alto do seriado. Tudo em *Game of Thrones* envolve disputas políticas entre as casas. Nada está isento de questões que dizem respeito aos nobres mais relevantes dos Sete reinos. A Casa Stark é a responsável pelo norte e tem sua base na fortaleza de Winterfell; A Casa Lannister é a mais rica de Westeros. Sua sede é Rochedo Casterly, um palácio construído sobre um enorme rochedo à beira mar. O local é um enorme depósito de ouro - por isso sua riqueza; A Casa Baratheon é responsável pela proteção das Terras da Tempestade e seu trono fica em Ponta Tempestade; A Casa Targaryen é composta pelos últimos senhores de dragão a existir no mundo. Sua sede fica na ilha Pedra do Dragão, em Westeros; A Casa Greyjoy é especialista em navegação. Seu trono fica no castelo de Pyke, de onde governam as Ilhas de Ferro, um arquipélago de clima chuvoso e severo; A Casa Bolton que possui uma terrível reputação. Eles habitam o norte e possuem o costume de esfolar seus adversários (ver figura 01).



Figura 01 - Casas Game of Thrones

Fonte: <https://img.elo7.com/product/zoom/2B94808/caneca-porcelana-casas-game-of-thrones-game-of-thrones.jpg>

Acessado em: 07/08/2023.

A presença de casas que controlam territórios específicos já deixa evidente a sua relação com a política descentralizada do período medieval, mais especificamente da alta Idade Média (V-X). Esse ponto é muito explorado por professores e avaliadores. A ideia geral é basicamente que os reinos europeus não estavam unificados na figura de apenas um rei. Eles eram independentes entre si. Entretanto, vale ressaltar que existiam reis, mas eles não detinham poder absoluto sobre os seus vassalos.

Sobre isso:

[...] os reinos germânicos, frequentemente divididos por guerras, rebeliões internas e assassinatos, ofereciam uma base política muito precária para o renascimento de uma civilização clássica decadente e moribunda. A maioria dos reinos sobreviveu apenas por pouco tempo e não deixou marca duradoura. Exceção a essa tendência na Gália e na região centro-sul da Alemanha, onde o mais bem sucedido dos reinos germânicos foi instalado pelos francos - os fundadores da nova Europa (PERRY, 2002, p. 151-152).

A citação de Perry evidencia uma característica muito frequente na historiografia medieval e no seriado aqui analisado. As guerras, rebeliões e assassinatos são a marca de *Game of Thrones*. Todos os telespectadores ficaram chocados com a morte de Ned Stark, na primeira temporada, e, posteriormente, com o assassinato, por envenenamento do rei Joffrey Baratheon. Além disso, a maior parte das casas do seriado encontra-se em situação precária de desenvolvimento econômico e social. A crise é a regra em *Game of Thrones*.

Sobre os conflitos ocorridos durante o medievo, é necessário fazer referência, primeiramente à Guerra dos Cem anos, entre França e Inglaterra, e, posteriormente, ao conflito ocorrido na Inglaterra, a Guerra das Duas Rosas:

A guerra dos Cem anos (que, embora intermitentemente, na realidade durou 116 anos) submeteu a França e a Inglaterra a uma sucessão de campanhas militares entre 1337 e 1453, que foram ruinosamente caras em homens e dinheiro. A França, onde se deram os combates, foi devastada por bandos de malfeitores armados e dilacerados pela rivalidade homicida entre facções da aristocracia. [...] Na Inglaterra, mal tinha terminado a guerra dos cem anos, quando a guerra das duas rosas inundou o país com a guerra civil. Assim, somando-se à morte por doença, houve morte em larga escala provocada pela mão do homem” (RICHARDS, 1993, p. 27).

A sociedade estamental característica do medievo se faz muito presente na narrativa aqui analisada. A divisão entre os nobres, citados anteriormente, os religiosos², responsáveis pelos cultos e rituais, e, por fim, os servos que trabalham e não detém participação política ou riqueza alguma. No episódio quinze, da primeira temporada, é possível observar um exemplo interessante de tal relação. Arya - filha de Ned Stark - e o filho do açougueiro estavam brincando com espadas de madeira à beira de um rio. Nesse momento, Joffrey - filho do rei - passa a atormentar o filho do açougueiro Com objetivo de defender seu amigo, Arya acaba atacando Joffrey. O resultado do conflito entre as crianças foi a morte do mais fraco - politicamente falando -, o jovem camponês acabou sendo morto. Isso demonstra de forma eficiente a árdua vida de um servo na idade média. Sobre isso:

2 Na série temos a presença de diversas religiões diferentes, entretanto é possível observar que os seus sacerdotes gozam de certos prestígios de maneira geral.

A sociedade dos fiéis forma um só corpo; mas o Estado compreende três. A lei humana impõe duas condições: o nobre e o servo não estão submetidos ao mesmo regime. Os guerreiros são protetores das igrejas. Eles defendem os poderosos e os fracos, protegem todo mundo, inclusive a si próprios. Os servos, por sua vez, têm outra condição. Esta raça de infelizes não têm nada sem sofrimento. Fornecer a todos alimentos e vestimenta: eis a função do servo. A casa de Deus, que parece una, é, portanto, tripla: uns rezam, outros combatem e outros trabalham. Todos os três formam um conjunto e não se separam: a obra de uns permite o trabalho dos outros dois e cada qual por sua vez presta seu apoio aos outros (LAON, 2005, p. 257-258).

Em *Game of thrones*, é possível observar uma constante ameaça do fim do mundo representada pelo retorno dos caminantes brancos. Eles são uma antiga raça de criaturas do gelo, que vem do norte de Westeros. A presença do receio, da aflição com o fim dos tempos também é característica do passado medieval amplamente influenciado pela fé cristã. De acordo com Jeffrey Richards:

Mas houve outros que previram o fim do mundo para datas variadas, como 1186, 1229, 1290, 1300, 1310, 1325, [...] 1492-94. Mesmo que as pessoas não concordassem quanto às datas, todos sabiam como reconhecer sua iminência, pois o próprio Cristo, segundo São Mateus (24 vv. 7-8), disse a seus discípulos quais seriam os sinais: “porquanto se levantará nação contra nação, reino contra reino, e haverá fome e terremotos em vários lugares; porém isso é o princípio das dores.” Tais condições não eram incomuns na Idade Média (RICHARDS, 1993, p. 14).

As guerras, a fome e todo o tipo de terríveis condições são características da narrativa de Martin e do relato de inúmeros historiadores. Isso leva a crer que parte considerável de sua inspiração tenha partido da historiografia especializada.

Ademais, as doenças são mencionadas com frequência no seriado e esse elemento é muito próprio do período medieval, pois é sabido que a peste negra (ver figura 02) dizimou uma enorme parcela da população europeia. Sobre isso:

A Peste negra (peste bubônica, pneumônica e septicêmica) devastou a Europa durante o período 1347 – 9, dizimando, estima-se hoje, cerca de um terço da população. “tantos morreram”, escreveu o cronista sienese Agnolo di Tura de Grasso, “que todos acreditaram tratar-se do fim do mundo (JEFFREY, 1993, p. 25).

Ademais, “a população enfraquecida tombou presa da varíola, malária, disenteria e febre entérica, o que resultou no fato de que a população europeia, em 1430, era entre 50 e 75% inferior ao que havia sido em 1290” (JEFFREY, 1993, p. 26).



Figura 02 - Germany-Europe: An illustration of the Black Death from the Toggenburg Bible (1411)

Fonte: <https://veja.abril.com.br/wp-content/uploads/2016/05/ciencia-lista-gatos-na-historia-20060128-010-original4.jpeg?quality=90&strip=info&w=1040&h=585&crop=1>

Acessado em 22/08/2023.

No seriado, a doença Escamagris, também conhecida como *Greyscale* em inglês, é uma enfermidade altamente contagiosa que provoca o endurecimento e escurecimento da pele, dando-lhe uma aparência escamosa e cinzenta (ver figura 03). A doença é de clara inspiração na peste negra.



Figura 03 - Escamagris

Fonte: https://res.cloudinary.com/buzzfeed-brasil/image/upload/q_auto,f_auto/image-uploads/subbuzz-images/jpeg/d826fd5623fd00fa550402ed5f88a807.jpg
Acessado em: 22/08/2023.

Um dos personagens mais queridos do seriado é John Snow. Um bastardo, criado por Ned Stark, acaba envolvido na sucessão do trono de ferro. Todavia, gostaria de chamar a atenção para um ponto específico de sua trajetória narrativa. Snow acaba sendo morto por alguns de seus companheiros da patrulha da noite. Porém, no segundo episódio da sexta temporada, ele retorna à vida (ver figura 04).



Figura 04 - Jon Snow

Fonte: <https://criticalhits.com.br/wp-content/uploads/2022/08/Jon-Snow-resurrected-910x528.jpg>

Acessado em: 23/08/2023.

Sabemos que questões relacionadas à ressurreição são caras ao catolicismo e à história de Jesus Cristo. Ademais, a narrativa de *Game of thrones* está recheada de magia, bruxaria e paganismo. Logo, a criação do personagem pode ter sido influenciada por contos bíblicos e pela religiosidade do período medieval. Sobre isso:

A ausência quase completa de fantasmas na Bíblia deve ter favorecido também a vontade de rejeição dos fantasmas pela cultura cristã. Várias passagens dos Evangelhos manifestam mesmo uma grande reticência com relação a um culto dos mortos: “Deixa os mortos sepultar os mortos”, diz Jesus (Mt 8:21), ou ainda: “Deus não é Deus dos mortos, mas dos vivos” (Mt 22:32). Por certo, numerosos mortos são ressuscitados por Jesus (e, mais tarde, por alguns de seus discípulos), mas tal milagre – o mais notório possível segundo as classificações posteriores dos hagiógrafos medievais – não é assimilável ao retorno de um fantasma. Ele prefigura a própria ressurreição do Cristo três dias depois de sua Paixão. Antecipa também a ressurreição universal dos mortos no fim dos tempos (SCHMITT, 1999, p. 30).

Não menos importante, é sabido que uma construção narrativa está sempre intimamente ligada ao seu tempo. Nesse sentido, ao escrever a sua história, Martin, também, inseriu característica do nosso tempo e de aspirações, crenças e anseios. Por exemplo, durante o medievo, as mulheres, de maneira geral, tinham um papel pouco relevante

na sociedade. A Europa era uma sociedade abertamente patriarcal. Entretanto, na narrativa de *Game Of Thrones*, é possível observar a presença de diversas mulheres fortes e capazes de alterar drasticamente o rumo da história. Um desses casos é o de Arya Stark. A referida personagem passou por inúmeros percalços e acabou se tornando uma hábil assassina responsável pela vingança de sua família e pela morte do maior vilão da série. Sobre essa questão:

No mundo distópico de *Game of Thrones*, somos apresentados a uma sociedade onde certos grupos sociais, como homens ricos, são privilegiados, enquanto outros, como mulheres e camponeses, são oprimidos. Mesmo pressionadas por uma cultura hegemônica, as mulheres de *GoT* lutam contra os opressores e a ordem social vigente. Recordamo-nos das lutas sociais existentes em nossa própria sociedade, como o feminismo, que proporciona às mulheres uma nova perspectiva de vida lutando contra todo tipo de resquícios do patriarcado existentes em nossa sociedade (RANGEL; VIEIRA, 2017 p. 12).

ATIVIDADE AVALIATIVA

Inspirados pela imaginação de George Martin, os discentes devem criar personagens fictícios para a saga de *Game of Thrones*. A ideia central é construir algo semelhante a uma ficha de personagem de RPG. Para isso, eles devem preencher as seguintes características do personagem: nome; estamento; família; história de vida; idade; sexo; peso. O discente deve inserir o maior número possível de informações sobre o passado medieval, entretanto, também, é permitido usar a imaginação e inserir elementos de fantasia.

RESUMO

- O objetivo do presente artigo foi apresentar pontos em que a narrativa de *Game of Thrones* pode ser utilizada como base para o enriquecimento das aulas de Idade Média ocidental.
- Os pontos selecionados fazem referência principalmente a questões políticas, sociais, culturais e religiosas da Idade Média ocidental.
- A presença de casas que controlam territórios específicos já deixa evidente a sua relação com a política descentralizada do período medieval, mais especificamente da alta Idade Média (V-X).
- As guerras, rebeliões e assassinatos são a marca de *Game of Thrones* assim como na Idade Média Ocidental.

- É possível que Martin tenha se inspirado em conflitos como a Guerra dos Cem anos e a Guerra das Duas Rosas para criar seu enredo.
- A sociedade estamental, característica do medievo, se faz muito presente na narrativa aqui analisada. A divisão entre os nobres, os religiosos e os servos fica evidente no decorrer dos episódios.
- As guerras, a fome e todo o tipo de terríveis condições são características da narrativa de Martin e do relato de inúmeros historiadores. Isso leva a crer que parte considerável de sua inspiração tenha partido da historiografia especializada.
- A doença Escamagris é de clara inspiração na peste negra.
- O roteiro de *Game of Thrones* está repleto de religião, magia, bruxaria e paganismo.

REFERÊNCIAS

LAON, Adalbéron de. In: LE GOFF, Jacques. **A civilização do Ocidente medieval**. São Paulo: Edusc, 2005, p. 257-258.

PERRY, M. **Civilização Ocidental**: Uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

RANGEL, I. VIEIRA, V. **Arya Stark**: Representação Feminina em Game of Thrones. Universidade Vale do Rio Doce, Governador Valadares, MG, 2017 Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0714-1.pdf>

RICHARDS, R. **Sexo, desvio e danação**: as minorias na Idade Média. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

SCHMITT, J.-C. **Os vivos e os mortos na sociedade medieval**. São Paulo: Cia. das Letras, 1999.

PADRINHOS MÁGICOS: ENTRE O PATRIOTISMO E A DESCONSTRUÇÃO DE HERÓIS NACIONAIS

MARIO MARCELLO NETO

APRESENTAÇÃO DO TEMA

Este artigo apresentará uma atividade pedagógica para ser realizada com alunos do ensino fundamental, provavelmente oitavos anos, seguindo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), utilizando um episódio do desenho *Padrinhos Mágicos* como forma de problematizar a Independência dos EUA e a visão patriótica dos estadunidenses sobre este episódio

Os Padrinhos Mágicos é uma série de desenho animado de comédia e fantasia que estreou em 30 de março de 2001 nos Estados Unidos, como parte do programa *Oh Yeah! Cartoons* da *Nickelodeon*. A série foi criada por Butch Hartman, um animador, escritor e produtor estadunidense, conhecido por trabalhar com diversos títulos de sucesso.

A produção da animação ficou a cargo da Frederator Studios, uma renomada produtora de animação com sede em Los Angeles, Califórnia. Além de criador, Butch Hartman também assumiu o papel de diretor, supervisionando a direção artística e as escolhas criativas para dar vida ao mundo mágico dos padrinhos de Timmy Turner.

A história gira em torno de Timmy Turner, um garoto de 10 anos que vive em Dimmsdale com seus pais amorosos, mas frequentemente negligentes. Para tornar sua vida mais divertida e ajudá-lo a superar os desafios do cotidiano, Timmy é presenteado com dois padrinhos mágicos, Cosmo e Wanda. Eles têm a tarefa de realizar desejos para

Timmy, mas toda magia vem com suas consequências, o que resulta em situações hilárias e inesperadas.

A série tornou-se grande sucesso como uma das animações mais queridas da *Nickelodeon*. Ao longo de suas dez temporadas, que foram ao ar até 2017. A animação caracteriza-se pelo humor inteligente, por seus exageros, personagens carismáticos e aventuras mágicas. Além da série, também foram produzidos três filmes de televisão e alguns especiais.

Os Padrinhos Mágicos possuem um estilo que mistura uma crônica de cotidiano, a vida diária de um jovem estadunidense, com magia, a qual transporta os personagens para vários cenários e situações bizarras e inusitadas trazem um ar de exagero que construiu uma linguagem que se tornou uma das tendências de animações posteriores, como, por exemplo, *Steven Universo* ou até mesmo *Hora da Aventura*.

Neste texto vamos analisar o episódio *Que História* que foi lançado em conjunto com o episódio *Viva o presidente* no dia 27 de setembro de 2002. O título original é *Twistory*, sendo o 11º episódio da segunda temporada.



Figura 01: Thumbnail do episódio “Que história”
Fonte: Padrinhos Mágicos: Que História, 00:00:34
© 2002. Nickelodeon. Todos os direitos reservados

Para analisarmos esta animação é preciso entender um pouco sobre quem foram os responsáveis pela sua feitura. Por isso, é importante saber que Butch Hartman é um animador, escritor e produtor estadunidense nascido em 10 de janeiro de 1965 em Highland Park, Michigan. Ele é amplamente conhecido por criar várias séries de animação populares, como *Os Padrinhos Mágicos* (*The Fairly OddParents*), *Danny Phantom* e *T.U.F.F. Puppy*, todas elas marcadas pela mistura da crônica de cotidiano com elementos fantásticos e repleto de exageros.

Após se formar no ensino médio, Butch Hartman estudou na Escola de Artes Visuais de Nova York (*School of Visual Arts*), onde aprimorou suas habilidades de animação e *storytelling*. Ele começou sua carreira trabalhando para estúdios de animação, como a Hanna-Barbera, onde atuou como designer de personagens e animador em algumas produções.

O grande momento de sua carreira aconteceu quando ele criou *Os Padrinhos Mágicos* em 2001. A série estreou com sucesso e se tornou um fenômeno da *Nickelodeon*, solidificando ainda mais a reputação de Hartman como um dos principais criadores de animação da época. Butch Hartman é conhecido por seu estilo de humor característico e suas narrativas cativantes que apelam para o público infantojuvenil.

Outro profissional importante no desenvolvimento deste episódio é Steve Marmel, um roteirista e produtor de televisão nascido em 29 de junho de 1967 nos Estados Unidos da América. Ele é conhecido por seu trabalho como roteirista em várias séries animadas, incluindo *Os Padrinhos Mágicos* e *O Laboratório de Dexter*. Marmel costuma ser um roteirista propenso a escrever animações infantis e caprichar nas pesquisas para referenciar as cenas que constrói, portanto, sua base empírica para reconstruir cenários do passado, por exemplo, são calcadas em um estudo, não meramente ficcionalização.

O roteiro foi coescrito por Jack Thomas, um roteirista e produtor de televisão. Ele é conhecido por seu trabalho como roteirista em várias séries animadas de sucesso, incluindo *Os Padrinhos Mágicos*, embora não seja conhecido por sua capacidade inventiva, pode ser caracterizado como um roteirista que preenche buracos importante em narrativas, principalmente aquelas que se propõem mais fantasiosas e com muitos exageros.

A parte visual da animação ficou a cargo de Paul Richard McEvoy, um artista de storyboard para as temporadas que participou de animações como *Cow and Chicken* e *As Meninas Superpoderosas*, além de os *Croods* e *Kung Fu Panda*. Seus traços mais arredondados

com cores fortes lembram uma temática de anime com influências ocidentalizadas com transições mais lentas. Já Gary Lee Conrad é um diretor de animação, que já trabalhou em séries como *Padrinhos Mágicos* e *Danny Phantom* e também foi o diretor deste episódio, atuando junto com McEvoy. A produção ficou a cargo de Robert “Bob” Boyle II, um animador americano, conhecido por seu trabalho nos populares programas da *Nickelodeon Oh Yeah!*. Ele também é criador e produtor executivo dos programas de sucesso *Wow! Uau! Gostoso!* (*Nickelodeon*) e *Yin Yang Yo!* (*Disney XD*).

Neste episódio, *Que História* Timmy deseja que os grandes líderes americanos apareçam em seu programa de entrevistas na casa na árvore para ajudá-lo com seu trabalho, mas, por terem desaparecido da história, os Estados Unidos voltam a ser uma colônia britânica. Timmy não pode desfazer o desejo porque os padrinhos, Cosmo e Wanda, tiveram suas varinhas mágicas confiscadas por regras fiscalizadoras dos órgãos das fadas, uma vez que o desejo que eles atenderam rompia uma espécie de código de ética das fadas, alterando a linha temporal já estabelecida.

Agora, Timmy precisa usar sua *scooter* do tempo (a máquina do tempo desenvolvida por seus padrinhos mágicos, ou seja, suas fadas realizadoras de desejos) para devolvê-los ao seu próprio período e impedir que Benedict Arnold crie um futuro alternativo, fazendo os estadunidenses se renderem.

Benedict Arnold é um personagem que atuou contra a independência dos EUA e que será um ponto importante da narrativa que explorarei mais adiante. Como Timmy precisava fazer um trabalho sobre a Revolução Americana que deve ser entregue no dia seguinte e seu computador fica lento e não consegue pesquisar as informações necessárias. Desta feita, o menino pede aos padrinhos mágicos que os Pais Fundadores dos Estados Unidos venham ao seu programa de entrevistas em sua casa na árvore para entrevistá-los. No entanto, eles acabam causando problemas e se afastam do programa. Timmy então se vê em um dilema, pois não pode desfazer o desejo e os EUA se tornam uma colônia britânica novamente.

É importante registrar que o episódio foi retirado após a estreia nos Estados Unidos, devido às sátiras violentas e esdrúxulas que fazia com os ex-presidentes dos EUA. Eventualmente, foi exibido novamente em dezembro de 2016. E sempre configurou nos especiais e DVD produzidos da série.

ANÁLISE

Os Padrinhos Mágicos (The Fairly OddParents) foi uma animação produzida pela Nickelodeon, uma rede de televisão focada no público infantil e juvenil. Lançada em 2001, a série estreou no programa *Oh Yeah! Cartoons*, uma coletânea de curtas animados exibida pela emissora. O episódio piloto recebeu uma ótima resposta do público, impulsionando a produção de uma série completa.

A perspectiva da animação era de humor irreverente e fantasioso, combinando elementos mágicos com situações do cotidiano do personagem principal, Timmy Turner, um garoto de 10 anos. A premissa central girava em torno de seus padrinhos mágicos, Cosmo e Wanda, que realizavam seus desejos, resultando em histórias criativas e repletas de comédia.

Neste contexto, só para termos um panorama, a *Nickelodeon* produzia animações como *Bob Esponja Calça Quadrada (SpongeBob SquarePants)*, *Rugrats*, *Avatar: A Lenda de Aang (Avatar: The Last Airbender)*, *As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy (The Grim Adventures of Billy & Mandy)*, *Hey Arnold!*, entre outros.

Os Padrinhos Mágicos receberam uma excelente recepção tanto do público quanto da crítica. Sua combinação de comédia, fantasia e temas relevantes para crianças e jovens conquistou uma grande base de fãs ao redor do mundo, durou dez temporadas.

Vale ressaltar, uma das questões frequentemente citadas em *fandoms* sobre a animação é sua relação com a narrativa depressiva, embora seja bem carregada de humor. *Os Padrinhos Mágicos* podem ser vistos como uma possível metáfora sobre a depressão. A trama aparentemente simples da série mostra as fadas Cosmo e Wanda como padrinhos mágicos que tentam ajudar, mas muitas vezes atrapalham o protagonista, Timmy, um garoto de 10 anos. A série, nesta perspectiva, pode ser interpretada como uma representação da luta contra a depressão, em que os padrinhos mágicos são uma personificação dos sentimentos conflitantes e negativos que afetam a mente do personagem principal.

Ao refletir sobre a depressão, é relevante mencionar as contribuições do renomado psicanalista e psiquiatra alemão, Sigmund Freud (2016). Embora Freud não tenha abordado especificamente a depressão em suas obras de maneira isolada, suas teorias psicanalíticas têm sido amplamente aplicadas para entender o funcionamento da mente humana e, indiretamente, os problemas emocionais, incluindo a depressão.

Dentro do quadro teórico freudiano, a depressão pode ser compreendida como uma consequência de conflitos psíquicos não resolvidos e traumas do passado, resultando em sentimentos de tristeza e desesperança. Freud desenvolveu a teoria do Complexo de Édipo, que se concentra nas dinâmicas familiares durante a infância e a influência dessas experiências nos padrões comportamentais e emocionais dos indivíduos.

Outro conceito importante é a Angústia de Castração, que descreve a ansiedade e medo que as crianças enfrentam ao perceberem a diferença entre os sexos e o papel de cada um na sociedade. A angústia de castração pode ser um fator relevante na compreensão da depressão, uma vez que questões relacionadas à identidade, aceitação e ajuste social podem desencadear conflitos emocionais significativos.

Adicionalmente, Freud também enfatizou a importância do Inconsciente, a parte da mente que contém pensamentos e desejos reprimidos, e que influencia o comportamento e as emoções de uma pessoa. Traumas não resolvidos e desejos reprimidos podem emergir na forma de sintomas depressivos, uma vez que o ego (a parte consciente da mente) luta para lidar com esses conteúdos reprimidos.

Embora Freud não tenha se dedicado exclusivamente à depressão, suas teorias psicanalíticas fornecem uma base para entender a complexidade dos fenômenos emocionais e psicológicos, incluindo a depressão. Suas perspectivas sobre a importância do inconsciente, dos conflitos psíquicos e da infância na formação da personalidade e do comportamento são fundamentais para a compreensão da depressão como uma questão emocional multifacetada.

Timmy demonstra falta de energia e desestímulo, principalmente quando os conflitos travados entre Cosmo (seu padrinho mágico praticamente despudorado e sem senso de ética algum, uma espécie de consciência má ou, na linguagem freudiana a Eros, ou pulsão) e Wanda (sua madrinha mágica que é seu freio moral, que controla e dá limite aos seus desejos, seu super-ego). Neste conflito surge a tristeza profunda que acompanha Timmy em muitos episódios, mantendo uma certa descrença na sua própria vida devido a dificuldade de superar seus problemas. Embora sempre, em cada episódio, ele aprenda a superar os problemas e entender as suas frustrações, Timmy parece ter que lidar com uma depressão diária. Embora esta não seja a proposta didática aqui apresentada, fica uma dica de discussão a ser travada com alunos.

A animação *Os Padrinhos Mágicos* estreou em 2001, pouco tempo após os ataques terroristas de 11 de setembro nos Estados Unidos. Esse contexto histórico impactou o entretenimento e a cultura popular, incluindo a produção de desenhos animados. Embora *Os Padrinhos Mágicos* não tenham sido diretamente influenciados pelo 11 de setembro em seu enredo original, é importante considerar o ambiente pós-ataques para entender melhor a série.

Após o 11 de setembro, houve um aumento do patriotismo e do sentimento nacionalista nos Estados Unidos. Esse clima pode ter influenciado algumas escolhas criativas na animação, como a abordagem de episódios que buscam voltar no passado para ver os pais fundadores dos EUA. Esses episódios podem ter apelado para um sentimento de orgulho e interesse pela história do país, visando criar uma conexão emocional com o público americano.

No entanto, é importante notar que a série manteve seu foco principal na comédia, fantasia e aventura, e não foi marcada por uma abordagem nacionalista ou política predominante. *Os Padrinhos Mágicos* continuaram a se concentrar em entreter crianças e jovens, utilizando elementos mágicos e desejos divertidos como parte de sua narrativa central, sem buscar elementos que direcionam a guerra ou seu contexto. Mas as questões políticas, como veremos a seguir, sempre se fizeram presentes.

A conexão da série com o contexto da Guerra ao Afeganistão e ao Iraque não era direta ou evidente. O patriotismo exacerbado, até mesmo na escola é um efeito visível da Guerra ao Terror, lançada em 2001 por George W. Bush. A animação exibe diversos episódios, cenas e símbolos patrióticos que constroem um imaginário de defesa da nação ameaçada e compram um discurso expansionista e de Destino Manifesto tão em voga nesta época.

Um sociólogo e historiador que discutiu o tema do patriotismo em excesso e seus impactos na sociedade é Benedict Anderson (2008). Ele é conhecido por seu trabalho sobre nacionalismo e identidade nacional, especialmente em seu livro *Comunidades Imaginadas: Reflexões sobre a Origem e a Difusão do Nacionalismo*, lançado originalmente em 1983.

O argumento de Anderson é que o patriotismo excessivo pode ser danoso para a sociedade porque cria uma lealdade cega e irrefletida ao Estado-nação, muitas vezes em detrimento do entendimento crítico e reflexivo das questões sociais e políticas. Ele descreve o nacionalismo como uma “comunidade imaginada”, ou seja, uma ideia construída de

pertencimento e identidade que une um grande número de pessoas que nunca se conhecerão pessoalmente.

Ao cultivar um patriotismo exagerado, as pessoas podem se tornar cegas para as falhas e problemas de seu próprio país e de seu governo. Isso pode levar à supressão de vozes críticas e à negação de questões importantes que precisam ser enfrentadas para melhorar a sociedade. Além disso, o patriotismo excessivo pode fomentar a xenofobia e o nacionalismo agressivo, que podem levar a conflitos e tensões entre diferentes nações.

Anderson também destaca que o patriotismo em excesso pode ser usado como uma ferramenta de manipulação por parte dos governos e líderes políticos. Ao explorar sentimentos nacionalistas, os líderes podem buscar obter apoio incondicional para suas políticas, mesmo que elas não sejam benéficas para a maioria da população.

Desta forma, Anderson defende que o patriotismo em excesso pode ser danoso porque pode minar a capacidade crítica das pessoas, limitar a compreensão das complexidades sociais e políticas, e ser instrumentalizado para fins políticos e nacionalistas agressivos. Um patriotismo saudável e equilibrado que reconheça as virtudes e os problemas de uma nação, sem cair em uma lealdade cega e acrítica, pode ser mais construtivo para a sociedade como um todo.

A teatralização e o reforço de símbolos e narrativas dos pais fundadores dos EUA, como demonstra a animação podem ser importantíssimas na construção de um patriotismo nos termos pensados por Anderson (2008), uma vez que isso pode levar a uma doutrinação de um passado idealizado que não reflete a realidade histórica completa em sua diversidade e complexidade.

Howard Zinn (2017), autor do livro *A People's History of the United States (Uma História Popular dos Estados Unidos)* critica a forma como a história tradicional dos Estados Unidos é ensinada nas escolas, muitas vezes glorificando os pais fundadores e retratando a história do país como uma marcha triunfante de progresso e liberdade.

Zinn (2017) argumenta que esse tipo de narrativa histórica omiti muitos dos aspectos menos gloriosos da história dos Estados Unidos, como a opressão e a exploração de grupos marginalizados, como os povos indígenas, os escravos africanos e as mulheres. Ele chama a atenção para o fato de que a história oficial frequentemente omite ou minimiza eventos e ações controversas, como os massacres de indígenas,

a escravidão e a discriminação racial, a fim de promover uma visão positiva e idealizada do passado do país.

Para Zinn (2017) essa forma de ensino da história pode levar à doutrinação, pois apresenta uma visão unilateral e acrítica do passado, deixando os estudantes com uma compreensão limitada e distorcida dos eventos históricos e suas implicações no presente.

Assim, críticos como Howard Zinn defendem a importância de uma abordagem mais abrangente e inclusiva no ensino da história, que leve em consideração as diversas perspectivas e experiências daqueles que contribuíram para a formação dos Estados Unidos. Isso permite uma compreensão mais completa e complexa do passado do país, capacitando os estudantes a desenvolver uma visão mais crítica e informada sobre a sociedade em que vivem. A animação constrói sua narrativa em que reforça todos os estereótipos dos pais fundadores e dentro da narrativa esta temática é uma solicitação do professor de Timmy.

Um dos principais estereótipos construídos é famosa história de Washington e a árvore de cerejeira quando era criança. Em determinado momento, na animação, Washington: o pai da América (Padrinhos Mágicos: Que História, 00:13:44) não consegue ver madeira que quer cortar – começou com uma cerejeira. Isso remete a lenda da cerejeira.

A lenda da cerejeira e do machado está inextricavelmente ligada à figura icônica de George Washington, constitui uma notável ilustração da habilidade de construção mitológica no contexto histórico. Forjada durante o século XIX pelo renomado biógrafo Mason Locke Weems (1836) em sua obra intitulada *The Life of George Washington (A Vida de George Washington)*, essa narrativa ficcional exemplifica a proeminência da construção de arquétipos heroicos. Weems (1836), através da veiculação da história da honestidade infantil de Washington, buscou não apenas magnificar a estatura do primeiro presidente dos Estados Unidos, mas também moldar uma virtude inquebrantável que se tornaria indissociável de sua identidade. Embora haja um consenso generalizado a respeito da natureza fictícia dessa lenda, a mesma subsiste como uma manifestação duradoura do poder influente da narrativa no contexto da interpretação histórica. O autor supracitado diz que:

A seguinte anedota é um exemplo disso. É muito valiosa para ser perdida e muito verdadeira para ser duvidada; pois foi me contada pela mesma senhora excelente a quem devo a última. 'Quando George', disse ela, 'tinha cerca de seis anos, ele se tornou o rico mestre de um machado, do qual, como a maioria dos meninos

pequenos, ele era imensamente apegado; e estava constantemente cortando tudo o que vinha pelo caminho. Um dia, no jardim, onde frequentemente se divertia cortando as varas de ervilhas de sua mãe, ele infelizmente testou a lâmina de seu machado no tronco de uma bela jovem cerejeira inglesa, que ele descascou terrivelmente, a ponto de eu não acreditar que a árvore já tenha se recuperado disso. Na manhã seguinte, o velho cavalheiro, descobrindo o que havia acontecido com sua árvore, que, a propósito, era uma grande favorita, entrou na casa; e com muito calor, perguntou pelo autor travesso, declarando ao mesmo tempo que ele não teria aceitado cinco guinéus por sua árvore. Ninguém pôde lhe contar nada a respeito. Logo em seguida, George e seu machado apareceram. 'George', disse seu pai, 'você sabe quem cortou aquela bela cerejeira lá no jardim?' Essa foi uma pergunta difícil; e George cambaleou por um momento; mas logo se recuperou: e olhando para o pai, com a doce face da juventude iluminada pelo encanto inexprimível da verdade invencível, ele corajosamente exclamou: 'Eu não posso mentir, Pai; você sabe que eu não posso mentir. Eu cortei com meu machado'. – Corra para os meus braços, meu querido garoto, exclamou o pai em êxtase, corra para os meus braços; estou feliz, George, que você matou minha árvore; pois você me recompensou por ela mil vezes. Um ato de heroísmo assim em meu filho vale mais do que mil árvores'¹ (WEEMS, 1836)

A contribuição de Mason Locke Weems (1836), como delineada por sua biografia sobre George Washington, ilustra o papel preponderante desempenhado por escritores e biógrafos do século XIX na forja da consciência nacional e na elaboração de mitos em torno de personalidades históricas conspícuas. O tratado *weemsiano* influenciou ostensivamente

1 Texto original: "The following anecdote is a case in point. It is too valuable to be lost, and too true to be doubted; for it was communicated to me by the same excellent lady to whom I am indebted for the last. 'When George', said she, 'was about six years old, he was made the wealthy master of a hatchet I of which, like most little boys, he was immoderately fond; and was constantly going about chopping every thing that came in his way. One day, in the garden, where he often amused himself hacking his mother's pea-sticks, he unluckily tried the edge of his hatchet on the body of a beautiful young English cherry-tree, which he barked so terribly, that I don't believe the tree ever got the better of it. The next morning the old gentleman, finding out what had be fallen his tree, which, by the by, was a great favourite, came into the house ; and with much warmth asked for the n.ischievous (sic) author, declaring at the same time, that he would not have taken five guineas for his tree. Nobody could tell him any thing about it. Presently George and his hatchet made their appearance. 'George' said his father, 'do you know who killed that beautiful little cherry tree yonder in the garden?' This was a tough question; and George staggered under it for a moment; but quickly recovered himself: and looking at his father, with the sweet face of youth brightened with the inexpressible charm of all-conquering truth, he bravely cried out, 'I can't tell a lie, Pa; you know I can't tell a lie. I did cut it with my hatchet'. – Run to my arms, you dearest boy, cried his father in transports, run to my arms; glad am I, George, that you killed my tree; for you have paid me for it a thousand fold. Such an act of heroism in my son is more worththan a thousand trees'".

a percepção coletiva a respeito de Washington e, por corolário, da própria nação. Por intermédio da criação de relatos ficcionais que acentuavam as virtudes éticas de Washington, Weems contribuiu inegavelmente para a configuração de um legado de heroísmo e integridade que perdura até o presente. A lenda da cerejeira e sua reverberação na esfera da imaginação popular consubstanciam uma demonstração de como narrativas não somente informam a apreensão histórica, mas também convergem para a construção de valores culturais e identidade nacional.



Figura 02: George Washigton e sua compulsão pela verdade (cortar madeira)

Fonte: Padrinhos Mágicos: Que História, 00:13:47

© 2002. Nickelodeon. Todos os direitos reservados

Outra referência constante da animação é já lendária história que fala sobre dentes de madeira de George Washigton. Embora já se sabe que é algo rotineiro no século XVIII, sabe-se que no contexto da independência o primeiro presidente dos EUA já possuía dentes de porcelana. E o que isso importa? Basicamente a construção do personagem caricato pela animação permite entender que o mesmo é um ser comum, íntegro, incapaz de errar, embora seja excêntrico perante os demais.

Em determinado momento, o pai de Timmy percebe que Washigton é a pessoa que está impressa na cédula do dólar e pede um autógrafo a ele. Neste momento o primeiro presidente dos EUA responde dizendo que “eu não sou John Hancock” (Padrinhos Mágicos: Que História, 00:15:48). John Hancock foi um político, empresário e líder durante a Revolução Americana. Ele nasceu em 23 de janeiro de 1737 e faleceu em 8 de outubro de 1793. Hancock é mais conhecido por sua conexão com a assinatura da Declaração de Independência dos Estados Unidos em 1776.

Hancock foi um dos fundadores e líderes da Revolução Americana na região de Massachusetts. Ele se envolveu em atividades políticas e comerciais e desempenhou um papel importante na organização dos colonos contra o domínio britânico. Ele foi eleito presidente do Congresso Continental em 1775 e 1776, o que lhe deu destaque na cena política.

Quanto à associação com a assinatura, o nome John Hancock se tornou um sinônimo de assinatura devido ao tamanho e destaque de sua assinatura na Declaração de Independência. A lenda conta que Hancock teria propositadamente assinado com uma letra grande e elegante para demonstrar sua coragem e apoio à independência. Portanto, quando alguém se refere a uma assinatura como “a sua John Hancock”, isso significa simplesmente assinar um documento com sua própria assinatura.

Ainda nesta perspectiva crítica a independência dos EUA, visando uma desconstrução tanto da ideia quanto dos próprios atores sociais que são considerados os pais fundadores dos EUA, Eric Foner (2014), um historiador estadunidense reconhecido por suas obras sobre história política e social dos Estados Unidos, com foco especial no século XIX, incluindo a era da Guerra Civil e a reconstrução pós-guerra passa a escrever e refletir.

Para o autor em questão é preciso desconstruir a visão hegemonicamente difundida de m relação aos pais fundadores dos EUA, uma vez que eles diversos pontos são ignorados e negligenciados neste processo e a animação em questão acaba trazendo alguns desses elementos à tona.

Um dos pontos fundamentais é a hipocrisia em relação à escravidão. A Revolução Americana foi um período em que foram proclamados princípios como todos os homens são iguais e fala, também, dos direitos inalienáveis à vida, liberdade e busca da felicidade. No entanto, muitos dos líderes e fundadores da Revolução, como George Washington, Thomas Jefferson e Benjamin Franklin, eram proprietários de escravos. Neste sentido, Foner (2014) critica a contradição entre os ideais de liberdade e igualdade defendidos por esses líderes e sua participação na instituição da escravidão, que negava esses princípios básicos a milhões de africanos e afro-americanos escravizados.

Neste momento, na animação é apresentado o terceiro participante do *talk show* do Timmy com os pais fundadores. O terceiro, o homem que escreveu a declaração da independência: Thomas Jefferson é

apresentado no episódio como alguém que sempre escreve, fala muito corretamente e sempre está com a sensação de que alguém está cortando, censurando seu texto

Vale lembrar que Thomas Jefferson foi designado para escrever o rascunho inicial da Declaração de Independência em meados de junho de 1776. Seu rascunho original continha algumas passagens que foram revisadas ou cortadas durante o processo de revisão. Por exemplo, Jefferson originalmente incluiu uma crítica direta à instituição da escravidão, culpando o rei George III por sua perpetuação, mas essa passagem foi removida após negociações entre os delegados dos estados sulistas, que tinham economias baseadas na escravidão. Sobre isso é preciso considerar que:

Com o agravamento da crise com a Inglaterra, Jefferson tornou-se mais positivo em sua oposição ao tráfico de escravos. Sua versão de 1776 de uma constituição para a Virgínia continha uma cláusula segundo a qual "Nenhuma pessoa que após esta data chegue a este país [a Virgínia] será mantido em escravidão sob qualquer pretexto que seja". O documento não foi adotado, mas Jefferson continuou a atacar o tráfico de escravos; e em sua versão da Declaração da Independência incluiu um parágrafo que faz lembrar as observações que fizera em 1774. George III, acusava: "promoveu uma guerra cruel contra a própria natureza humana, violando seus direitos mais sagrados à vida e liberdade nas pessoas de um povo distante que nunca o ofenderam" (COHEN, 2000, p.154)

Desta forma, mesmo mantendo muito dos seus escravos como bens de herança aos seus descendentes, Jefferson tentou colocar a pauta da abolição desde a independência por uma noção iluminista da liberdade e em prol da lógica econômica de formar consumidores e não mais trabalhadores explorados que não consomem (no caso, os escravos). O segundo a ser apresentado no *Talk Show* de Timmy Tunner é Benjamin Franklin, que o protagonista da animação apresenta como um: "estadista, inventor, o homem que descobriu a eletricidade" (Padrinhos Mágicos: Que História, 00:00:14:06).

Na animação Franklin é retirado de qualquer potencial político e é representado como um acessório da independência. A narrativa foca na sua capacidade inventiva e de suas criações como a eletricidade e o corpo de bombeiros. Embora sejam falseamentos atribuir a invenção da eletricidade e do corpo de bombeiros exclusivamente a Franklin, não é possível negar que suas habilidades em desenvolver e pesquisar sobre determinadas tecnologias e sistemas urbanos foram altamente

desenvolvidas em sua vida. Na animação uma forma de representar isso foi fazer-lo tomar choque em quase todos os produtos elétricos existentes no presente, como nas lâmpadas, para citar um exemplo.

Por ter interferido na linha do tempo, Timmy e os padrinhos mágicos percebem que os EUA continuavam, na verdade, como colônia da Inglaterra. Com isso, como uma colônia pressupõe exploração e falta de liberdade, os carros se transformaram em carroças, as casas viraram celeiros ou galpões. Dando uma tônica explícita de como a independência salvou e desenvolveu os EUA.



Figura 03: os EUA viram, novamente, colônia da Inglaterra na nova linha do tempo.

Fonte: Padrinhos Mágicos: Que História, 00:17:07

© 2002. Nickelodeon. Todos os direitos reservados

Com isso, os EUA eram taxados a todos o momento pelos ingleses, como o personagem George Washigton afirma: “além de serem taxados sem representação” (Padrinhos Mágicos: Que História, 00:15:06), deixando explícito os motivos para a independência, na visão da animação: os altos impostos e a falta de representação. A noção de falta de representação alicerça o argumento de falta de liberdade e de que os EUA são o bastião moral na luta pela liberdade. Como não havia dinheiro, o cobrado de imposto, na animação, levou as varinhas mágicas como pagamento, o que impedia Timmy de arrumar a linha do tempo novamente.

Quando neste momento angustiante em tentar resolver o problema de recolonizar os EUA, um pesadelo para o patriotismo estadunidense,

Jefferson, Washigton, Franklin, os padrinhos mágicos e Timmy sobem na lambreta mágica do tempo para retornar ao passado e ajustar a linha temporal. Tudo isso embalado por uma trilha que é o hino dos EUA.



Figura 04: Franklin, Washigton, Jefferson, Timmy e os padrinhos mágicos na scooter do tempo.

Fonte: Padrinhos Mágicos: Que História, 00:18:29

© 2002. Nickelodeon. Todos os direitos reservados

Enquanto isso, na animação, em 1776, com o sumiço dos pais fundadores que estavam com Timmy, Benedict Arnold, tinha o caminho aberto para, em suas palavras: “trair a revolução americana” (Padrinhos Mágicos: Que História, 00:19:10).

Benedict Arnold é historicamente conhecido como um traidor da Revolução Americana. Durante a Guerra de Independência dos Estados Unidos, Arnold era um general do Exército Continental e inicialmente lutou ao lado dos rebeldes americanos contra o domínio britânico. No entanto, em 1780, ele mudou de lado e traiu o exército americano, buscando se aliar aos britânicos.

Arnold concordou em entregar a fortaleza de West Point, uma importante posição militar americana, aos britânicos em troca de dinheiro e um posto no exército britânico. No entanto, o plano foi descoberto antes de ser concluído, e Arnold escapou para o lado britânico, onde continuou a lutar contra suas antigas tropas.

Devido a sua traição, o nome de Benedict Arnold se tornou sinônimo de traidor nos Estados Unidos. Ele é lembrado como um exemplo de um indivíduo que abandonou a causa da independência e se aliou ao inimigo, colocando em risco a luta pela liberdade do país. Portanto, a reputação de Benedict Arnold como traidor da Revolução Americana é baseada em fatos históricos verificáveis e não é um estereótipo completo, embora o arquétipo exagerado e beirando a estupidez construído pela animação contribua para uma visão extremamente negativa sobre sua personalidade.

A ideia de voltar no tempo e interferir na história é um tema recorrente em diversas obras de ficção, incluindo em episódios da série *Os Padrinhos Mágicos*. Nessa série animada, como em muitas outras histórias que envolvem viagem no tempo, a trama geralmente explora as consequências imprevistas e caóticas de alterar eventos passados.

Quando os personagens dos Padrinhos Mágicos viajam no tempo e interferem em acontecimentos históricos, eles geralmente tentam corrigir algo que consideram problemático ou injusto. No entanto, essas mudanças têm efeitos em cascata, afetando toda a linha do tempo e levando a consequências inesperadas.

Esse tipo de enredo é baseado na teoria do efeito borboleta, que sugere que pequenas mudanças em eventos passados podem ter impactos significativos e imprevisíveis no futuro. De acordo com essa teoria, até mesmo uma pequena alteração na história pode levar a uma série de mudanças que podem resultar em realidades completamente diferentes no presente.

Essa abordagem da viagem no tempo em *Os Padrinhos Mágicos* e em outras narrativas de ficção enfatiza a importância de se aceitar o passado e suas consequências, mesmo que algumas situações possam parecer injustas ou indesejáveis. Ao interferir nos eventos passados, os personagens aprendem que não têm controle absoluto sobre as consequências e que suas ações podem criar mais problemas do que soluções.

Por meio desse enredo, a série transmite uma mensagem sobre a importância de enfrentar as consequências de nossas ações e como tentar mudar o passado pode ser uma tarefa complicada e perigosa. Ao fazer isso, a ficção dos Padrinhos Mágicos destaca a complexidade do tempo e sua influência na narrativa, bem como o valor de aceitar a história como ela é e trabalhar para melhorar o presente e o futuro, em vez de tentar corrigir o passado.

Neste momento, na animação, Washington se apresenta a Hancock dizendo quem ele é e que ele: “gosta das coisas livres” (Padrinhos Mágicos: Que História, 00:19:26) e liberta um passarinho da gaiola. Arnold se disfarça de George Washington e solicita que ele assine uma Declaração de Rendimentendência, ou seja, que assine a rendição dos EUA perante a Inglaterra. É nesse momento que Washigton retorna na scooter do tempo e impede a assinatura de Hancock, garantindo que ele é um ser íntegro, que nunca mente e ama as coisas livres. Uma clara analogia aos EUA.

Neste momento, Arnold (disfarçado de Washigton) e o verdadeiro Washigton entram em uma briga, com a legenda Luta pela Liberdade. Timmy se preocupa pelo fato de que se Arnold vencer iria transformar a nação de mentirosos, sem eletricidade e com dentes de madeira, ou seja, seria uma nação de falsários, sem capacidade de produzir tecnologia, atrasados, dando clara ideia de que independência é a responsável pelo desenvolvimento dos EUA. Já Cosmo, o padrinho mágico, diz que caso o verdadeiro George Washigton vencesse ia transformar os EUA em: “uma nação de corruptos, democráticos e bem iluminados” (Padrinhos Mágicos: Que História, 00:20:32).

Aqui a animação faz uma sátira a esse patriotismo exacerbado e coloca os EUA como uma nação corrupta, mesmo que defenda a democracia e iluminados num sentido filosófico, ou seja, que defende o conceito-chave do iluminismo: a liberdade.

Como o uso do humor é uma temática recorrente da animação, Timmy atrai o verdadeiro Washigton para fora da briga a partir do momento que coloca na frente dele e do falso líder dos EUA um cabide de madeira. Como Washigton não consegue conter o impulso de cortar madeira, acaba pegando seu machado e destrói o cabide, revelando que era o falsário e desmascarando Arnold (que vai preso). Para completar, a independência precisava ser assinada, estava tudo certo, mas faltava uma assinatura e Hancock que tem a maior e mais chamativa assinatura da declaração, na animação, teve sua mão quebrada e não podia assinar. Por isso, Timmy assina o seu nome e, desta forma, participa e assina a independência dos EUA.

Logo após Timmy retorna para a sua linha temporal e tudo tinha sido ajustado, os EUA não eram mais britânicos e havia eletricidade no mundo novamente. Tudo graças a independência dos EUA. Para completar, Timmy que fez tudo isso para facilitar a entrega do seu trabalho de história solicitado pelo professor (lembrando que ele

estava extremamente triste – depressivo? – com a probabilidade de não conseguir fazer o trabalho a tempo e por isso resolveu entrevistar os “pais fundadores”).

Timmy recolheu informações na convivência com Washigton, Jefferson e Franklin e utilizou dois amigos para encenar para classe a entrevista, um amigo fantasiou-se de Washigton e o outro de Franklin e Timmy apresentou características de cada um, falando da defesa de liberdade do primeiro e da invenção da eletricidade e dos bombeiros do segundo. O foco da animação, aqui, é a repetição de um discurso, que pode ser vista com uma sátira ao próprio discurso, mas como não há nenhuma retomada crítica a ele (a não ser a pequena menção de Cosmo aos EUA como nação corrupta) patriótico de defesa de liberdade de uma nação inteligente e tecnológica, que faz o mundo um lugar melhor. Ignora qualquer mazela ou crítica que se possa ter a essas personalidades.

Esses estereótipos, como o de Franklin descobrindo eletricidade com a pipa, Washington usando dentaduras de madeira e Jefferson sempre escrevendo podem contribuir para uma visão estereotipada, limitada e até mesmo falsa do passado. Esses elementos, quando usados em encenações ou representações para crianças, podem reforçar uma imagem equivocada e romantizada da história, distorcendo os fatos reais e complexos.

Esses estereótipos muitas vezes simplificam eventos históricos e personalidades importantes, reduzindo-as a traços caricatos e superficiais. Isso pode levar ao reforço de mitos e lendas em detrimento da compreensão precisa dos eventos e das figuras históricas.

Por exemplo, a imagem de Benjamin Franklin descobrindo eletricidade com uma pipa é uma representação simplificada de um experimento que realmente aconteceu, mas que não pode ser totalmente atribuído a apenas uma pessoa. A contribuição para a descoberta da eletricidade envolveu vários cientistas e experimentos ao longo do tempo, e Franklin foi apenas um dos muitos envolvidos nesse processo.

Da mesma forma, a ideia de que George Washington usava dentaduras de madeira é outro estereótipo que não reflete toda a complexidade da história. Embora Washington tenha usado dentaduras, elas não eram feitas inteiramente de madeira, mas sim de uma combinação de marfim, osso humano e dentes de outros seres humanos ou animais.

Quanto a Franklin sempre escrevendo, esse estereótipo pode reforçar uma imagem romantizada do homem das letras que está constantemente imerso na produção intelectual. Embora Franklin

tenha sido de fato um escritor prolífico, essa representação pode deixar de fora outras dimensões de sua vida e personalidade, bem como suas falhas e contradições.

Ao reforçar esses estereótipos na encenação para crianças, corre-se o risco de perpetuar uma narrativa simplista e distorcida do passado, em vez de promover uma compreensão mais ampla e precisa da história. É importante que as representações históricas sejam cuidadosamente elaboradas e baseadas em fatos verificáveis, a fim de evitar reforçar ideias errôneas e estereotipadas. A educação histórica deve ser responsável e precisa, apresentando uma visão mais completa e nuanceada dos eventos e personagens históricos, permitindo que as crianças desenvolvam uma compreensão mais sólida do passado.

A prática de heroificar e celebrar predominantemente homens, como Benjamin Franklin e George Washington, na história americana, especialmente na iconografia e representações culturais, pode, de fato, silenciar e minimizar o papel de outros atores e grupos que também contribuíram significativamente para a formação dos Estados Unidos.

Questões importantes que poderiam, mas não foram representadas na animação sobre o processo de independência dos EUA (mesmo que em uma animação para crianças) versam sobre a exclusão de mulheres, por exemplo. As mulheres foram frequentemente subestimadas e relegadas ao segundo plano, resultando em uma representação limitada das mulheres na história e nas moedas. Apesar das muitas mulheres que desempenharam papéis importantes durante a chamada Independência dos EUA e em outros momentos cruciais da história, seus nomes e realizações foram frequentemente esquecidos ou ignorados.

Da mesma forma, destaco as contribuições de minorias, como afro-americanos, povos indígenas, latinos e outros grupos étnicos e raciais, muitas vezes foram marginalizadas na narrativa histórica predominante. Isso pode perpetuar uma visão distorcida da história, ignorando as lutas e conquistas de diversos grupos ao longo dos séculos.

Por isso, a representação contínua de heróis históricos predominantemente masculinos pode reforçar estereótipos de gênero e limitar as oportunidades percebidas para mulheres e meninas. Da mesma forma, pode perpetuar a ideia de que apenas homens brancos são dignos de serem celebrados como heróis nacionais. A falta de representação diversificada na iconografia histórica pode levar a uma visão incompleta da história e de seus atores. Essa ausência pode

dificultar a compreensão das lutas e perspectivas de diferentes grupos e restringir uma visão mais holística do desenvolvimento da nação.

ATIVIDADE AVALIATIVA

- Criação de um Fanzine sobre a Independência dos EUA
- Apresentar a proposta da atividade: criar um fanzine (revista feita por fãs) sobre a Independência dos Estados Unidos.
- Explicar que o foco será um perfil crítico dos fundadores e a inclusão de personagens populares com importância histórica.
- Adiantamento escolar sugerido: oitavo ano.
- Etapa 1: Pesquisa - indicar fontes confiáveis (livros, sites, documentos históricos) para os alunos pesquisarem sobre a Independência dos EUA. Incentivar a busca por informações sobre os fundadores e suas contribuições, bem como personagens históricos relevantes.
- Perfil crítico dos fundadores: Cada aluno escolhe um dos fundadores (por exemplo, George Washington, Thomas Jefferson, Benjamin Franklin) para fazer um perfil crítico. O perfil deve incluir informações sobre suas ideias políticas, posicionamentos controversos e impacto na formação dos EUA. Os alunos podem criar ilustrações ou usar imagens para complementar o perfil.
- Personagens populares com importância histórica: Os alunos criam personagens fictícios (por exemplo, um ativista, uma escrava liberta, um soldado) que participaram da Independência dos EUA. Esses personagens devem representar grupos menos conhecidos da época, trazendo diversidade à narrativa histórica. Os alunos podem descrever suas histórias, personalidades e como suas ações influenciaram o curso da independência.
- Etapa 2: Ilustrações e Quadrinhos: Incentivar os alunos a ilustrar as histórias dos personagens e do perfil crítico dos fundadores em formato de quadrinhos.
- Etapa 3: Contextualização histórica: Pedir aos alunos para incluírem uma breve contextualização histórica sobre a época da Independência dos EUA. Essa contextualização deve explicar o contexto político e social da época, destacando a importância do evento histórico.
- Etapa 4: Apresentação do Fanzine: Ao final, os alunos apresentam seus fanzines para a turma, compartilhando os perfis críticos, as

histórias dos personagens fictícios e as ilustrações. A turma pode votar no fanzine mais criativo ou mais bem elaborado. O fanzine pode ser feito manualmente, com colagens, ou de forma digital, utilizando softwares de design gráfico.

RESUMO

- Atividade Pedagógica c/ *Os Padrinhos Mágicos* e a Independência dos EUA: Utilizar um episódio da série para explorar de forma lúdica a história dos EUA, promovendo engajamento dos alunos.
- Enredo do episódio (*Que história*): O episódio segue Timmy que, ao desejar a presença de líderes americanos no passado, acidentalmente altera a história, levando a desafios que precisam ser resolvidos.
- Origem e Premissa da Série: *Os Padrinhos Mágicos* é uma animação que segue a vida de Timmy Turner, um garoto com padrinhos mágicos que realizam seus desejos, gerando situações engraçadas e fantasiosas.
- Estilo e Sucesso: Combinando elementos mágicos com o cotidiano, a série conquistou sucesso e uma base de fãs global ao longo de suas dez temporadas devido ao seu humor e fantasia.
- Possível Metáfora da Depressão: A relação de Timmy com seus padrinhos pode ser vista como uma metáfora das complexidades emocionais e psicológicas, potencialmente aludindo à luta contra a depressão.
- Contexto Pós-11 de setembro: Embora não diretamente influenciada, a série foi lançada em um período de aumento do patriotismo nos EUA, buscando conexão emocional ao abordar temas históricos.
- Críticas à Narrativa Histórica: A animação é acusada de idealizar a história dos EUA e perpetuar estereótipos dos pais fundadores, levantando debates sobre inclusão e diversidade na educação histórica.
- Estereótipos e Mitos: A série utiliza estereótipos simplificados dos pais fundadores dos EUA, reforçando imagens distorcidas e romantizadas do passado, como a lenda da cerejeira.
- Omissões na Narrativa Histórica: A animação negligencia mulheres e minorias, limitando uma compreensão abrangente

da independência dos EUA ao não representar todas as perspectivas.

- **Representação Crítica e Patriotismo:** A série satiriza o patriotismo exagerado, apresentando uma nação corrupta sob diferentes líderes, ressaltando a complexidade histórica.
- **Atividade Fanzine Independência EUA:** Proposta de criar um fanzine que ofereça perfis críticos dos fundadores e personagens fictícios, promovendo análise aprofundada da história.
- **Desenvolvimento da Atividade:** Alunos do oitavo ano produzem fanzines com perfis críticos, ilustrações e contexto histórico, estimulando aprendizado participativo sob orientação do professor.

REFERÊNCIAS

COHEN, William. Thomas Jefferson e o problema da escravidão. **Estudos Avançados**, 2000, n.14, vol. 38, p. 151–180. Disponível: <<https://doi.org/10.1590/S0103-40142000000100008>>

FONER, Eric. **America's Unfinished Revolution, 1863-1877**. New York: HarperCollins Publishers, 2014.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos**. Porto Alegre: L&PM, 2016.

PADRINHOS mágicos= The Fairly OddParents. Direção de Butch Hartman, Roteiro de Jack Thomas. Produzido por Frederator Studios. Distribuído por Nickelodeon. EUA, 2001 (20min), Son., Color.

WEEMS, Manson. **The life of George Washington:** With curious anecdotes, equally honourable to himself, and exemplary to his young countrymen. Philadelphia: Published By Joseph Allen, 1836.

ZINN, Howard. **A People's History of the United States**. HarperCollins Publishers, 2017

IRON MAIDEN, O RELÓGIO DO JUÍZO FINAL E A GUERRA FRIA

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO

APRESENTAÇÃO DO TEMA

A banda *Iron Maiden* é uma banda britânica de *Heavy Metal* ainda atuante, fundada no ano de 1975 pelo baixista Steve Harris, que inaugurou um movimento chamado de *New Wave of British Heavy Metal*¹ (NWOBHM). O surgimento da banda eclodiu em meio ao alvorecer de diversos conjuntos musicais que traziam em suas letras, discursos fortes, efusivos, críticos e questionativos frente a conjuntura política internacional e, sobretudo, frente às muitas medidas tomadas pelos governos britânicos e estadunidenses frente ao turbulento cenário da Guerra Fria.

Nesse período, surgiram diversas bandas que davam voz a narrativas que visavam expor, seja pelas letras, pelo gênero musical acelerado, ou mesmo pelo estilo das vestimentas e das maquiagens utilizadas, contrapondo à onda conservadora que tomava o mundo até então polarizado. Assim a década de 1970 foi o palco para o nascimento de bandas como *Kiss* (1973), *Ramones* (1974), *Sex Pistols* (1975), *The Clash* (1976) e muitas outras que traziam a contracultura como marca, marcando o cenário musical daquele período, deixando transparecer o incômodo que as tensões mundiais imprimiam na vida cotidiana dos muitos cidadãos, que como espectadores, se viam impotentes frente ao jogo especulativo da Guerra Fria, e o flerte com a viabilidade de um conflito eminente.

1 Tradução: Nova Onda do Heavy Metal Britânico.

Ainda que na década de 1970 a banda tenha sofrido diversas alterações em sua formação, o sucesso de venda de seus discos, fez com que ela angariasse um status elevado em meio ao cenário musical da época, sendo responsável por trazer destaque ao gênero do *Heavy Metal*, invadindo a década de 1980 e ganhando o cenário internacional.

Foi no ano de 1984 que a banda trouxe para o mercado o álbum *Powerslave*, contanto com 8 músicas inéditas de ritmo acelerado, as quais reforçavam a marca de seu estilo musical que contava com a bateria de Nick McBrien, o baixo de Steve Harrys, as guitarras de Dave Murray e Adrian Smith, e o vocal de Bruce Dickinson.



Figura 01: Iron Maiden – Powerslave, 1984

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Powerslave#/media/Ficheiro:Iron_Maiden_-_Powerslave.jpg

Acessado em: 06/02/2023

No entanto, a segunda faixa do álbum fazia uma direta relação não mais subjetiva, com as tensões vividas em meio ao jogo internacional da Guerra Fria, sobretudo, aquele protagonizado pelos Estados Unidos da América (EUA) e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). A música intitulada de *2 minutes to midnight*² destacava, em tom de crítica, às razões que em tese se encontrariam impulsionando o conflito, desde sua aurora, levando o mundo a mergulhar em um oceano de horrores que, gradualmente, aproximavam todos para um conflito onde as armas nucleares possuídas por ambas as nações, de fato, acabariam por serem usadas, encerrando o mundo conhecido numa ode que consagraria o orgulho dos vencedores, na mesma medida em que lançaria todos em um cataclisma de grandes proporções.

ANÁLISE

A Guerra Fria teve na década de 1980 um dos seus momentos de maiores tensões, muito por conta da onda conservadora que tomou as duas grandes potências econômicas internacionais representativas do ocidente liberal e capitalista, a Inglaterra e os EUA, que, respectivamente, tinham em seus líderes políticos, Margaret Thatcher³ e Ronald Reagan⁴, a figuração de um ideal salutar do que viria conferir ser um modelo ideal de mundo. Pautado em um populismo cativante, o qual se apoiava na crença basal de uma meritocracia ideal, onde uma justa recompensa ao esforço despendido configurava a estrutura de uma equação sacralizada, os governos conservadores de ambos, eram apoiados pelo ideal empreendedor, que se destacava como um contraponto aos movimentos socialistas, alimentando a ascensão de um vasto conjunto de valores morais sedimentados em princípios pouco flexíveis, entendidos como uma possível solução ao cenário (até então) polarizado da Guerra Fria.

2 Tradução: 2 minutos para a meia noite.

3 Primeira ministra britânica entre os anos de 1979 e 1990.

4 Presidente dos EUA entre os anos de 1981 e 1989.



Figura 02: Margaret Thatcher

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Margaret_Thatcher

Acessado em: 22/02/2023

Como que decorrente de uma cruzada contemporânea contra expressões sociais e políticas divergentes ao ideal conservador, a política de ambos os líderes do mundo ocidental se encontravam centralizados em imputar medidas (políticas e sociais) rígidas que viessem pressionar a URSS a se curvar diante da soberania de ambas as nações. No entanto, tal proposta se intensificou com o advento do avanço das tropas soviéticas sobre o território afegão (em 1979), o que trouxe, sobretudo, aos partidos democráticos do ocidente e suas respectivas propostas diplomáticas de resolução pacífica à Guerra Fria, um golpe de grandes proporções, exaltando, como que por consequência, o clamor por uma maior rigidez política, a qual encontrava nos grupos conservadores e seus respectivos discurso pouco flexíveis, o vislumbre de fim (imediatamente) ao conflito que ainda se estendia (FARIA; MIRANDA, 2020).

No entanto, o protagonismo à intensificação da Guerra Fria em meio a década de 1980 pode ser dada a Ronald Reagan e seu projeto inaugural de 1983, intitulado de *Strategic defence initiative* (SDI), também conhecido popularmente como Projeto Guerra nas Estrelas.



Figura 03: Ronald Reagan

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ronald_Reagan

Acessado em: 06/02/2023

De maneira resumida, a SDI consistia na criação de um escudo para fins militares, voltados para a manutenção da defesa do território nacional estadunidense e que seria formado por um conjunto de satélites, os quais seriam equipados com lasers de alta precisão. Esses satélites, por sua vez, seriam acionados, toda vez que um míssil invadisse o espaço aéreo nacional, os destruindo com o calor de seus disparos.

O projeto que ficou conhecido como “Guerra nas Estrelas” [...] atingia as raízes do delírio. Dezenas de cientistas, em todo o mundo, mostraram a sua inviabilidade. Os custos eram ainda mais delirantes, já que passariam da casa do trilhão de dólares. [...] Pode-se perceber uma lógica realmente maligna em tudo isso. Ao colocar a URSS diante da realidade da “Guerra nas Estrelas”, o governo Reagan deixava os soviéticos com apenas duas opções: construir um sistema de defesa similar (o que, vivendo um período de estagnação econômica não tinham como fazê-lo na época), ou lançar todos os seus mísseis em território norte-americano antes que o projeto fosse iniciado (FARIA; MIRANDA, 2020, p.53-54).

Apesar da inviabilidade técnica de desenvolver o projeto em questão ser evidente, dada a inexistência concreta de tal tecnologia, o projeto fora iniciado e a publicidade da época propagandeou, com grande fervor, a nova empreitada do governo estadunidense, o que acabou por alimentar as tensões já acaloradas entre os EUA e a URSS.



Figura 04: SDI logo

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Iniciativa_Estrat%C3%A9gica_de_Defesa#/media/Ficheiro:Sdilogo.png
Acessado em: 06/02/2023

Foi em meio ao cenário já acalorado da aurora da década de 1980 que, em meio ao espaço midiático, passou a circular notícias enfatizando as temidas marcações do *Doomsday clock*⁵, que consiste em um relógio simbólico, com o objetivo de marcar, em minutos, a proximidade em que o mundo se encontraria de uma possível situação em que fossem usadas armas com o poderio atômico, ocasionando, por consequência, uma grande onda de destruição em massa. Criado e mantido pelo comitê da organização *Bulletin of the atomic scientists*⁶ da Universidade de Chicago em 1947, o relógio apontava que desde a ascensão de Ronald Reagan e Margaret Thatcher ao poder, respectivamente nos EUA e na Inglaterra, a política conservadora de ambos países incitou um maior aquecimento à Guerra Fria, elevando as tensões com a URSS e aproximando, mais e mais, os minutos do relógio a marcação final de meia noite (00:00), horário simbólico que culminaria em um (suposto) hecatombe nuclear.

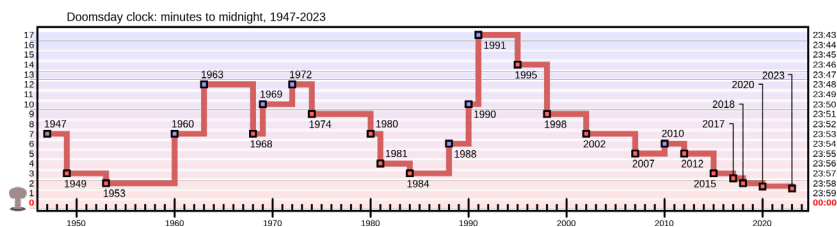


Figura 05: O relógio do juízo final e suas marcações

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Doomsday_Clock#/media/File:Doomsday_Clock_graph.svg

Acessado em: 06/02/2023

Dada a sinalização indireta provida dos EUA, a qual apontava, com a SDI, que o país estaria seguro caso a URSS atacasse com todo o seu poderio atômico; e a exploração midiática do *Doomsday clock*, que, por sua vez, evidenciava, já em 1984, a desconfortável marcação de 23:57, isto é, três minutos para uma possível eclosão de uma guerra de proporções atômicas, que a manifestação reativa a tal cenário despontou em forma de música no cenário cultural da década de 1980.

5 Tradução: Relógio do juízo final.

6 Tradução: Boletim dos cientistas atômicos.

Como um grito de protesto apontando as raízes da Guerra Fria, a música *2 minutes to midnight*, em dada medida, reagia, de maneira violenta, àquilo que a banda entendia ser o alimento de uma arquitetura política, a qual acabava por promover a manutenção de um constante estado de guerra, medo e terror. Vejamos a letra da canção:

2 minutes to midnight – Iron Maiden - 1984	
Letra original	Letra traduzida
Kill for gain or shoot to maim But we don't need a reason The golden goose is on the loose And never out of season Blackened pride still burns inside This shell of bloody treason Here's my gun for a barrel of fun For the love of living death	Matar para ganhar ou atirar para mutilar Mas não precisamos de um motivo A galinha dos ovos de ouro está à solta E nunca fora de temporada O orgulho enegrecido ainda queima por dentro Esta concha de traição sangrenta Aqui está minha arma para um bocado de diversão Pelo amor da morte viva
The killer's breed or the demon's seed The glamour, the fortune, the pain Go to war again, blood is freedom's stain Don't you pray for my soul anymore	A raça do assassino ou a semente do demônio O glamour, a fortuna, a dor Vá para a guerra novamente, o sangue é a mancha da liberdade Não reze mais pela minha alma
2 minutes to midnight The hands that threaten doom 2 minutes to midnight To kill the unborn in the womb	2 minutos para a meia-noite As mãos que ameaçam destruir 2 minutos para a meia-noite Para matar o nascituro no útero
The blind men shout, "Let the creatures out! We'll show the unbelievers" Napalm screams of human flames For a prime-time Belsen feast, yeah As the reasons for the carnage cut Their meat and lick the gravy We oil the jaws of the war machine And feed it with our babies	Os cegos gritam: "Deixe as criaturas saírem! Mostraremos aos incrédulos" Gritos de napalm de chamas humanas Para um banquete no horário nobre de Belsen, yeah Como as razões para o corte escárnio De sua carne e lamber o molho Lubrificamos as mandíbulas da máquina de guerra E alimentamos ela com os nossos bebês
The killer's breed or the demon's seed The glamour, the fortune, the pain Go to war again, blood is freedom's stain Don't you pray for my soul anymore	A raça do assassino ou a semente do demônio O glamour, a fortuna, a dor Vá para a guerra novamente, o sangue é a mancha da liberdade Não reze mais pela minha alma
2 minutes to midnight The hands that threaten doom 2 minutes to midnight To kill the unborn in the womb	2 minutos para a meia-noite As mãos que ameaçam destruir 2 minutos para a meia-noite Para matar o nascituro no útero

<p>The body bags and little rags Of children torn in two And the jellied brains of those who remain To put the finger right on you As the mad men play on words And make us all dance to their song To the tune of starving millions To make a better kind of gun</p> <p>The killer's breed or the demon's seed The glamour, the fortune, the pain Go to war again, blood is freedom's stain Don't you pray for my soul anymore</p> <p>2 minutes to midnight The hands that threaten doom 2 minutes to midnight To kill the unborn in the womb</p> <p>Midnight Midnight Midnight It's all night Midnight Midnight Midnight It's all night Midnight, all night</p>	<p>Os sacos de cadáveres e pequenos trapos De crianças divididas em duas E os cérebros gelatinosos daqueles que permanecem Para colocar o dedo bem em você Enquanto os loucos brincam com as palavras E faça todos nós dançarmos a música deles Ao som de milhões famintos Para fazer um melhor tipo de arma</p> <p>A raça do assassino ou a semente do demônio O glamour, a fortuna, a dor Vá para a guerra novamente, o sangue é a mancha da liberdade Não reze mais pela minha alma</p> <p>2 minutos para a meia-noite As mãos que ameaçam destruir 2 minutos para a meia-noite Para matar o nascituro no útero</p> <p>Meia-noite Meia-noite Meia-noite é a noite toda Meia-noite Meia-noite Meia-noite é a noite toda Meia-noite, a noite toda</p>
--	--

A poesia catártica marcada pela letra da canção ressalta uma visão sórdida dos avanços militares e suas (supostas) motivações, destacando o quanto as tensões que circundavam o ocidente, pulsavam em meio ao cotidiano inflamado pela midiaticização de projetos megalomaniacos como a SDI e os anúncios graduais dos avanços do *Doomsday clock*, propagandeados a esmo. A mercê dos jogos de guerra, a letra da canção reitera que, em meio a demagogia política, a morte e a destruição recaem sobre àqueles que se encontram subalternos aos interesses ideológicos de grandes líderes nacionais, que muitas vezes são incompatíveis com o clamor por segurança almejada pelo cidadão comum, e que acaba por se valer da ingenuidade desses mesmos para manter os seus interesses escusos.

Transformado em um agente da morte, a letra da música nos incita a entender o cidadão enquanto alguém forjado a assumir um posicionamento em prol de sua nação e deflagrar, sobre seus algozes, toda a ira da destruição. Porém, como a própria música ressalta “enquanto

os loucos brincam com as palavras, e [fazem] todos nós dançarmos a música deles”, o que fica de concreto para aqueles que se encontram a mercê da violência, do medo, da dor e da destruição é a cena inimaginável da carnificina endossada pelos líderes das nações que, por sua vez, não viverão tal concretude, observando tudo a distância, presentes apenas na colheita dos espólios da vitória. Assim é criada “a raça do assassino” e plantada a “semente do demônio”, no convencimento de que lutar e matar se convertem em um prazer justificado, no “glamour, [na] fortuna [e na] dor”, onde o “o sangue [passa a simbolizar] a mancha da liberdade” e a aproximação de uma hecatombe nuclear (marcado pelos 2 minutos para a meia-noite) perde o seu sentido, visto que a glória está na vitória, não importando quantos tenham de perecer.

Por fim, podemos entender a música em questão, como um grito de alerta ou mesmo um bradar indignado, onde a sátira se destaca, descrevendo a situação em que o mundo se encontrava, como um grande gozo em prol da carnificina, na qual a figura do cidadão integrado a dinâmica da guerra – que assume um posicionamento ideológico prol intervenção militar e que, de maneira utópica, idealiza uma vitória limpa em meio a um suposto embate entre nações, isto é, sem a presença concreta da sujeira das vísceras, do cheiro do sangue e da dor das cicatrizes –, passa a ser ironizado, como um fiel, crente em estar lutando por um ideal sagrado e que não enxerga a face que lhe é atribuída: a de um peão em meio ao jogo de poder.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Uma atividade interessante seria pedir para que os estudantes buscassem alguma música contemporânea e tentassem fazer o exercício de contextualização (orientada pelo professor). Buscando ressaltar quais os valores do imaginário cotidiano ela se refere, o estudante poderia ser orientado a acessar a letra da música escrita e instigado a pensar sobre como valores, concepções, juízos e demais características representativas são apresentadas. Assim, o professor poderá instigar o estudante com perguntas chaves, indicativas para se pensar a relação entre representação e contexto. Como exemplo, é possível questionar: Qual o assunto tratado pela música? Como esse assunto é abordado? O que é tratado como positivo e negativo pela obra?; podendo, inclusive ser mais específico nas questões, ao focar na especificidade de uma produção, e questionar: Como os gêneros são apresentados? Como

as relações amorosas são descritas? O que é apresentado como algo desejável? e muito mais.

RESUMO

- A Guerra Fria teve um dos seus períodos de maior tensão na década de 1980, muito por conta da ascensão de Ronald Reagan (EUA) e Margaret Thatcher (Inglaterra) e suas políticas conservadoras;
- O projeto da SDI incitava a eminência de um conflito com o uso de armamento atômico, aumentando as tensões do ocidente com a URSS;
- O *Doomsday clock*, ativo desde 1947, demonstrava, de maneira alegórica, o quão perto de uma guerra atômica o mundo se encontrava e a aproximação à meia noite (00:00) simbólica, gradualmente avançava desde 1980, chegando às 23:57 em 1984, demonstrando o ápice das tensões;
- Em 1984, a música *2 minutes to midnight* é lançada, podendo ser entendida como um grito de indignação frente aos avanços das tensões que se edificavam entre o ocidente e a URSS;
- Ironizando o cidadão integrado à dinâmica da guerra e fiel aos ideais de uma guerra limpa, a música destaca a carnificina e toda a crueza concreta que a deflagração de uma guerra concreta traria, ressaltando que não existe vitória a ser comemorada caso ocorresse tal conflito, apenas morte e destruição.

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.

MAUS, DE ART SPIEGELMAN E O HOLOCAUSTO

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

APRESENTAÇÃO DO TEMA

O século XX foi palco de uma série de eventos extremos. Os limites da crueldade foram levados a um patamar completamente novo. Refiro-me, em especial, ao Holocausto judeu – Shoa. O citado evento possui uma carga traumática enorme, além disso, convidou os responsáveis pela árdua tarefa de construção do passado a repensar as possibilidades da disciplina.

Eis a questão, como representar um passado que, por alguns, é visto como supostamente irrepresentável? Para Ankersmit, a representação pode nos apresentar perspectivas sobre o mundo, ela pode nos convidar a tomar certas atitudes. Ela seria uma espécie de “elo perdido” entre o que é e o que deveria ser, assim “[...] leva-nos à criatividade e ao uso retórico da linguagem, nos quais a linguagem pode comover-nos e ser uma fonte de alegria ou tristeza” (ANKERSMIT, 2012, p. 223). Nesse viés interpretativo, entendo o conceito de representação como central para o estudo desses eventos extremos, visto que seria uma tarefa complicada e, até antiética, trabalhar com uma memória positiva e que não representasse o horror de tais acontecimentos.

Somado a isso, com certeza, é uma tarefa laboriosa trabalhar com a representação de seis milhões de pessoas brutalmente assassinadas com o aval de um Estado burocratizado. Nessa esteira, as narrativas sequenciais – histórias em quadrinhos - foram muito eficazes em suas representações de eventos extremos. O presente artigo está centrado em

como o Holocausto foi representado na obra *Maus*, de Art Spiegelman, e sua aplicação em sala de aula.

ANÁLISE

Um número considerável de trabalhos sobre narrativas sequenciais foi produzido e vem sendo desenvolvido nos cursos e programas de pós-graduação em história. Como afirma Eisner, “Por motivos que têm muito a ver com o uso e a temática, a arte sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica” (EISNER, 2001, p. 05). Ou seja, o autor se refere aos quadrinhos comerciais de baixa qualidade, porém, durante a década de 1980, temos a inserção de narrativas densas de abordagens mais complexas, as *graphic novels*¹.

Nesse sentido, não cabe, aqui, defender a ideia de que um trabalho sobre esse tipo de mídia é inovador e, por isso, se faz necessário. Basta fazer uma rápida pesquisa sobre obras, como *Maus*²(1986-1991), de Art Spiegelman; *Persépolis*³(2003), de Marjane Satrapi; *Palestina*⁴(1993), de

1 Termo popularizado por Will Eisner, *graphic novel* (romance gráfico) é um livro que normalmente conta uma longa história através de arte sequencial (ou História em Quadrinhos - HQ). Sua utilização se faz necessária para diferenciar as narrativas mais longas e complexas dos Quadrinhos comerciais e infantis. Sobre essas questões, ver mais em EISNER, W. Quadrinhos e arte Sequencial. 3º ed.. São Paulo. Martins Fontes, 2001.

2 “Maus: A história de um sobrevivente” (1986) e “Maus: E aqui meus problemas começaram” (1991) Vale ressaltar que Spiegelman, em 1972, já havia desenhado três páginas de Maus, porém elas estavam centralizadas nos horrores do Holocausto, com base em algumas histórias que seu pai havia contado. A forma inovadora apresentada nas versões finais e a relação pai e filho foram introduzidas posteriormente.

Spiegelman nos apresenta com um dos relatos mais comoventes já desenvolvidos a respeito do massacre judeu durante a Segunda Guerra Mundial. A contribuição da obra para estudos voltados à memória do Holocausto é enorme. A narrativa de Maus desenvolve-se em dois planos. No primeiro, temos as memórias de Vladek, um sobrevivente do Holocausto, compartilhando-as com seu filho, Artie. No segundo plano, estão a relação conflituosa de pai e filho, e o esforço de Artie para organizar o relato de sobrevivência de seu pai. Além disso, a forma como o autor retrata os personagens é peculiar, uma vez que judeus são ratos, nazistas são gatos, poloneses são porcos e americanos são cães. Também, em 1992, Maus recebeu o Prêmio Pulitzer. (BOOKER, KEITH, 2010, p. 283).

3 Persépolis apresenta a ascensão do Ayatollah Khomeini e da República Islâmica durante a Revolução Iraniana de 1979. Em sua narrativa, Satrapi une acontecimentos políticos com sua biografia pessoal. A história retrata as restrições sociais impostas às mulheres muçulmanas e a constante ameaça de censura por parte do governo. Além disso, a história enfatiza questões de identidade política e nacional.

4 Obra conhecida por introduzir o jornalismo nas HQs, apresenta o relato de Joe Sacco sobre a Palestina e sua relação com o Estado de Israel. Baseado em entrevistas e

Joe Sacco, entre outras, para compreender que essa complexidade está expressa nesse tipo de literatura. As pesquisas voltadas aos quadrinhos e à inserção dessas obras em currículos acadêmicos e sua aplicação nas salas de aulas são crescentes.

Certamente, o Holocausto judeu é um dos eventos mais discutidos da historiografia. Sua natureza extrema faz com que não somente historiadores, mas também artistas se debruem na difícil tarefa de representá-lo.

Art Spiegelman nos presenteia com um dos relatos mais comoventes já desenvolvidos a respeito do massacre judeu durante a Segunda Guerra Mundial. A contribuição da obra para estudos voltados à memória do Holocausto é enorme. A narrativa de *Maus* se desenvolve em dois planos. No primeiro, temos as memórias de Vladek, um sobrevivente do Holocausto, compartilhando-as com seu filho, Artie. No segundo plano, estão a relação conflituosa de pai e filho, e o esforço de Artie para organizar o relato de sobrevivência de seu pai. Ademais, a forma como o autor retrata os personagens é peculiar, os judeus são ratos, os nazistas são gatos, os poloneses são porcos e os americanos são cães⁵ (ver figura 01).

observações realizadas pelo autor durante sua estada no país, entre 1991-1992.

5 Em alguns momentos da narrativa, Spiegelman optou pela inserção de máscaras nos personagens. De acordo com La Capra, “Un sorprendente alejamiento del uso de figuras animales es el rol de las máscaras animales. Cuando los personajes usan máscaras animales explícitas (por ejemplo, Artie, sus entrevistadores televisivos o su analista), no queda claro si lo que hay detrás son rostros humanos o se trata únicamente de máscaras. Esta puesta en abismo o multiplicación sin fondo puede ser uno de los gestos más radicales de problematizar la identidad. En un sentido más restringido, los judíos llevan máscaras de cerdos cuando quieren pasar por polacos. Artie usa um máscara de ratón para su entrevista televisiva, y sus entrevistadores llevan también máscaras. Una razón obvia de esto es la artificialidad de la entrevista, el carácter armado del proceso de un reportaje y la falsedad del medio en que tiene lugar, especialmente en contraste con los problemas que obsesionan y enferman a Spiegelman.” (LACAPRA, Dominick. **Historia y memoria después de Auschwitz**. – 1ª ed. - Buenos Aires. Prometeo Libros, 2009. p. 188)



Figura 01 – Maus

Fonte: SPIEGELMAN, A. Maus: A história de um sobrevivente, 1992, p. 25

Nas primeiras páginas da obra o leitor encontra a seguinte citação: “Os judeus são indubitavelmente uma raça, mas eles não são humanos”, de Adolf Hitler. Esse ponto é crucial para entender como o estado nazista buscou desumanizar seus inimigos. Para Hitler, não existiam grandes problemas no extermínio dos judeus, afinal de contas, eles não são humanos... Art Spiegelman foi certo ao representá-los como ratos, visto que era assim que os nazistas enxergavam-os.

Segundo Lacpra, a opção pela alegoria aos animais foi utilizada para ressaltar a conduta bestial e a perversidade humana. Isso, porque os animais podem matar uns aos outros, todavia não são capazes de torturar, nem regozijar-se com o sofrimento das vítimas. Essas são "conquistas" humanas (LACAPRA, 2009, p. 194). Sobre isso, na imagem abaixo, é possível observar a representação eficiente de parte da selvageria, violência e humilhação características do Estado Nazista (ver figura 02).



Figura 02 - Violência

Fonte: SPIEGELMAN, A. Maus: A história de um sobrevivente, 1992, p. 28

Conforme Lacapra, a partir de 1970, os debates a respeito do Holocausto foram colocados em pauta e, a partir de então, o investimento na memória do trauma foi maciço. Como exemplo, o autor afirma que, desde o início do período, a proliferação de museus, monumentos e memoriais dedicados ao Holocausto foi muito intensa. Como exemplo, a iniciativa de Steven Spielberg, que reuniu testemunhos de cerca de 50.000 pessoas. Além disso, Lacapra sustenta que esse tipo de iniciativa é um indício de que o testemunho se converteu em um gênero importante e dominante da não-ficção, o qual incentiva a discussão entre fato e fantasia (LACAPRA, 2009, p. 24).

Ainda, para esse autor, os motivos para o recente interesse pelos testemunhos são: a idade avançada dos sobreviventes - sem seus relatos, a memória do Holocausto poderia vir a desaparecer -; somado a isso, o temor frente às investidas negacionistas⁶ e revisionistas, as quais colocam em xeque a validade das memórias. Alguns chegam ao extremo de negar os horrores cometidos pelos nazistas e a própria existência das câmaras de gás (LACAPRA, 2009, p. 25). Sobre isso, Spiegelman foi muito objetivo e claro. Na imagem abaixo é possível observar como estavam organizados os crematórios e as câmaras de gás em Auschwitz. O objetivo era justamente não deixar vestígios (ver figura 03).

6 “[...] duvidar da existência do Holocausto implica duvidar de que seis milhões de judeus foram brutalmente assassinados por nazistas – uma dúvida que pode ser imediatamente refutada pela abundância de evidências históricas disponíveis” (ANKERSMIT, 2012, p. 206).

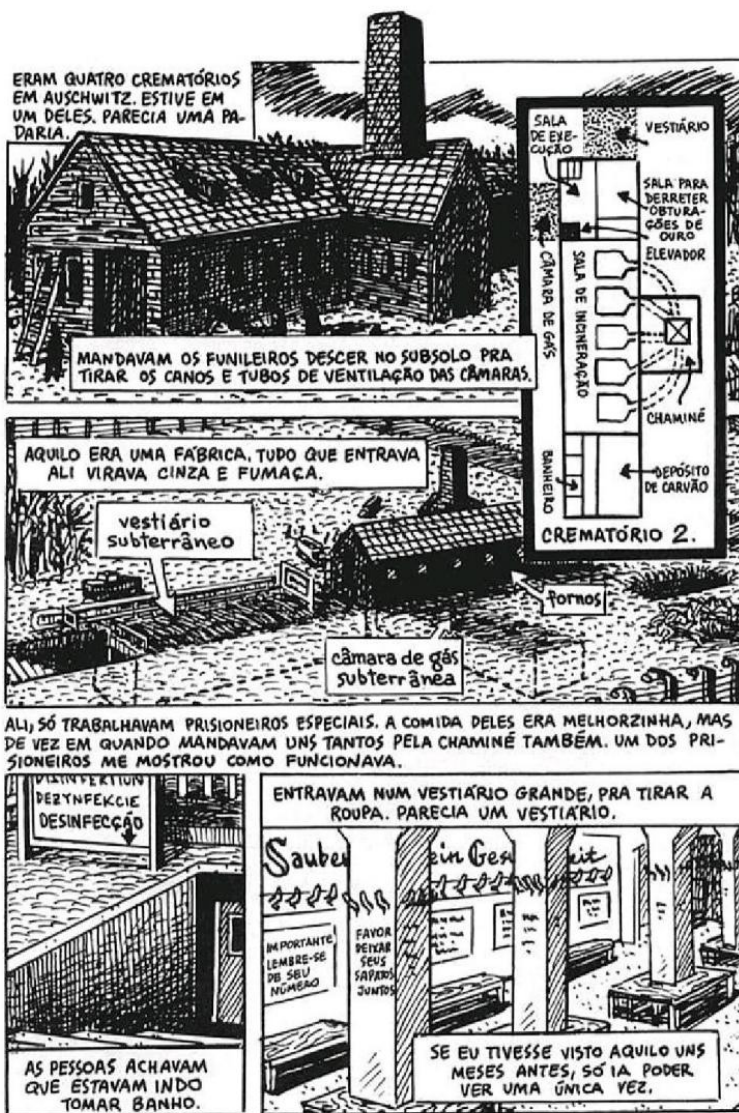


Figura 03 - câmara de gás

Fonte: SPIEGELMAN, A. Maus: A história de um sobrevivente, 1992, p. 70.

E de que forma representar um evento traumático, que suscita tantos debates e desperta interesse de diversos grupos, como o Holocausto? Até

hoje, não existe consenso, nem existirá em relação a esse questionamento. Alguns autores veem o Holocausto como virtualmente irrepresentável. George Steiner defende que “O mundo de Auschwitz está fora do discurso, assim como fora da razão” (WHITE, 2006, p. 197).

Autores, como Berel Lang, opõem-se a qualquer uso do genocídio como material de escrita poética ou ficcional. De acordo com ele, somente a maior crônica literal dos fatos do genocídio pode passar perto de ser autêntica e verossímil (WHITE, 2006, p. 198). White, ao citar Lang, o qual advoga que o genocídio não é apenas um evento real, é também literal, ou seja, “um evento cuja natureza serve de paradigma para o tipo de evento sobre o qual nos é permitido falar apenas de maneira ‘literal’” (WHITE, 2006, p. 199).

White destaca a singularidade e especificidade de eventos como o Holocausto, porém discorda sobre a impossibilidade de representação, afirmando que, para representar esse tipo de evento, característico do século XX, os modos mais antigos de representação realista e clássico são inadequados. Como exemplo desse novo tipo de forma de representar, ele se utiliza de *Maus* e, segundo o mesmo:

[...] *Maus* apresenta uma visão particularmente irônica e aturdida do Holocausto, mas é, ao mesmo tempo, um dos mais tocantes relatos narrativos dele que conheço, e não apenas porque traz a dificuldade de descobrir e dizer toda a verdade, mesmo que seja sobre uma pequena parte do Holocausto, ou tanto uma parte da história quanto dos eventos cujo significado está procurando descobrir. [...] Certamente, *Maus* não é uma história convencional, mas trata-se de uma representação de eventos reais do passado ou, pelo menos, de eventos representados como tendo verdadeiramente ocorrido (WHITE, 2006, p. 196).

Nessa perspectiva, White acredita que o século XX foi capaz de proporcionar uma série de eventos extremos – o autor chama esses eventos de modernistas –, dos quais, a narrativa histórica já não consegue mais dar conta. Por conseguinte, as propostas mais abertas e que fogem do rigor acadêmico têm maiores chances de aproximação com esse passado traumático (WHITE, 2006, p. 206).

Também, *Maus* pode ser considerado mais um exemplo da dificuldade de diferenciação entre gêneros históricos e literários. De acordo com LaCapra:

A busca de Spiegelman por uma estrutura nova não implica licença nova e esteve relacionada a uma investigação cuidadosa e realmente dolorosa, bem como a uma reconstrução exata de um contexto contemporâneo. É também importante que o

autor aponte as implicações **políticas suspeitas de categorizar Maus como ficção [do autor]**, na medida em que poderia cair nas mãos dos revisionistas e da extrema direita. Um ponto básico aqui é que a classificação binária em geral, e entre ficção e não-ficção em particular, não é adequada para classificar Maus. A qualidade misturada e híbrida do trabalho resiste a ser rotulada de forma dicotômica, e a própria noção de híbrido pode não ser adequada para implicar uma forma ampla de explicação ou uma compreensão absolutamente controlada que não seja garantida pela forma do texto. Mas, ainda apreciando o “território fértil” para a “escrita contemporânea poderosa” proporcionado pela “fronteira entre ficção e não-ficção”, preferiria resistir a alguns truques que têm sido feitos nessa área caótica⁷ (LACAPRA, 2009, p. 168-169).

Concordo com o autor, ao indicar o perigo de se categorizar *Maus* como ficção, pois indivíduos mal intencionados podem desmerecer todo um esforço de criação de um pequeno aspecto da realidade passada, de uma interpretação, por se tratar de uma obra de ficção. Consequentemente, acredito que classificar *Maus* como uma obra de ficção sem nenhum elemento de realidade é algo que apenas indivíduos desprovidos de ética seriam capazes de fazer, mas, infelizmente, indivíduos assim existem...

Como foi observado, *Maus* pode ser uma alternativa para a representação de eventos extremos. Esses modos de se fazer história revolucionaram a nossa percepção sobre a natureza do passado e sobre as múltiplas realidades possíveis, forçando a própria historiografia a rever certos conceitos. Não menos importante, a obra analisada, devido a sua fluida e interessante narrativa, pode ser utilizada em sala.

⁷ Texto original: “La búsqueda de Spiegelman de una estructura novelística no implica licencias novelísticas y estuvo relacionada a una investigación cuidadosa y realmente dolorosa, así como a una exacta reconstrucción de un contexto contemporáneo. También es importante que el autor señale las **sospechosas implicancias políticas de categorizar a Maus como ficción[do autor]**, en la medida que pueda caer en manos de revisionistas y de la extrema derecha. Aquí un punto básico es que la clasificación binaria en general, y la que se establece entre ficción y no ficción en particular, no es adecuada para clasificar a Maus. La calidad entremezclada e híbrida de la obra resiste que se la etiquete dicotómicamente, y la noción misma de híbrido puede no ser adecuada para implicar una forma amplia de explicación o una comprensión absolutamente controlada que no está garantizada por la forma del texto. Pero, aún apreciando el “fértil territorio” para “una potente escritura contemporánea” provista por el “límite entre ficción y no ficción”, preferiría resistirse a algunos juegos de mano que se handado en esa área caótica”.

ATIVIDADE AVALIATIVA

- Os alunos devem realizar leitura da obra *Maus*, de Art Spiegelman. O professor deve estar ciente que, embora seja uma história em quadrinhos, a obra apresenta um nível de complexidade elevado e vai exigir muito dos alunos. Portanto, seria interessante aplicar o trabalho com alunos do nono ano do ensino fundamental e ensino médio.
- Após o término da leitura, o professor deve propor uma roda de conversa sobre o Holocausto e sua representação em *Maus*. Os alunos devem expor sua opinião sobre a obra e realizar perguntas sobre o assunto.
- O docente deve guiar os alunos até discussões sobre memória, história e ficção. Por fim, o professor pode pedir uma breve resenha crítica sobre a obra.

RESUMO

Retomada de tudo que foi dito:

- O século XX foi palco de uma série de eventos extremos. Os limites da crueldade foram levados a um patamar completamente novo. Refiro-me, em especial, ao Holocausto judeu – Shoa.
- As narrativas sequenciais – histórias em quadrinhos - foram muito eficazes em suas representações de eventos extremos.
- O Holocausto judeu é um dos eventos mais discutidos da historiografia. Sua natureza extrema faz com que não somente historiadores, mas também artistas se debruçam na difícil tarefa de representá-lo.
- Art Spiegelman nos presenteia com um dos relatos mais comoventes já desenvolvidos a respeito do massacre judeu durante a Segunda Guerra Mundial. A contribuição da obra para estudos voltados à memória do Holocausto é enorme.
- Em *Maus*, os judeus são ratos, os nazistas são gatos, os poloneses são porcos e os americanos são cães
- Segundo Lacapra, a opção pela alegoria aos animais foi utilizada para ressaltar a conduta bestial e a perversidade humana. Isso, porque os animais podem matar uns aos outros, todavia não são capazes de torturar, nem regozijar-se com o sofrimento das vítimas.

- Maus pode ser uma alternativa para a representação de eventos extremos. Ademais, sua aplicação em sala de aula é viável, devido a sua narrativa interessante e fluida.

REFERÊNCIAS

- ANKERSMIT, F. R. **A escrita da história: a natureza da representação histórica**. EDUEL. 2012.
- ANKERSMIT, F. R. **Historical Representation**. Stanford University Press. Stanford, California. 2001.
- BOOKER, M. KEITH(org.) **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels Vol. 01**. Greenwood. 2010. p. 285)
- EATON, L. **Mutants**. IN: BOOKER, KEITH, Encyclopedia of Comics. 2010, p. 425 – 231.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte Sequencial**. 3 ed.. São Paulo. Martins Fontes, 2001.
- LACAPRA, D. **Historia y memora después de Auschwitz**. - 1a ed. - Buenos Aires. Prometeo Libros, 2009
- SACCO, J. **Palestina - Uma nação ocupada**. São Paulo, Conrad. 2000.
- SATRAPI, M. **Persépolis**. Trad. Paulo Wernek. São Paulo: Cia das Letras, 2012.
- SPIEGELMAN, A. **Maus: A história de um sobrevivente**. Tradução Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2005
- WHITE, H. **Enredo e verdade na escrita da história**. In: MALERBA, Jurandir: A história escrita: teoria e história da historiografia. São Paulo: Contexto, 2006, p.191-210.
- WHITE, H. **Teoria Literária e Escrita da História**. In: Estudos Históricas, Rio de Janeiro, vol. 7, n. 13, 1991, p. 21-48.
- WHITE, H. **The Modernist Event**. In: Figural Realism. Studies in the Mimesis Effect. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999. p. 66-86.
- WHITE, H. **The Practical Past**. HISTOREIN. Volume 10. 2010.

POSFÁCIO

O objetivo central deste estudo foi explorar diversas maneiras de utilizar as criações midiáticas dentro da sala de aula, com foco no campo de estudo da disciplina de história. Isso não apenas implicou em considerar essas produções como ferramentas para despertar o interesse dos estudantes por conteúdos específicos do currículo, mas também como elementos capazes de estimular reflexões ligadas a questões históricas que abrangem toda a sociedade.

Ao apresentar exemplos de produções provocativas oriundas de diferentes meios midiáticos, que por sua vez oferecem múltiplas perspectivas sobre diversos lugares, épocas e culturas, nossa intenção se concretiza em catalisar a percepção do aluno quanto ao potencial a ser explorado ao incorporar as mídias na sala de aula. Assim, a intenção é incentivá-los a formular suas próprias análises, interpretações e observações, não apenas em relação às obras que foram discutidas aqui, mas também em relação a uma ampla gama de outras produções. O objetivo é que eles identifiquem o valor singular que cada produção tem a oferecer, cada uma a seu modo.

Através dos seis capítulos que foram desenvolvidos, os exemplos apresentados reforçam a relevância pedagógica das criações que fazem parte do vasto cenário da cultura midiática, da cultura do entretenimento e da cultura pop. As abordagens que buscamos compartilhar servem como um guia para despertar essa consciência nos estudantes, e esperamos que este trabalho sirva como estímulo para que, aos poucos, o uso dessas abordagens no contexto educacional se torne uma parte intrínseca da cultura dos alunos.

Agradecemos pela atenção dedicada à leitura deste trabalho!

MARIO MARCELLO NETO
ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO
FELIPE RADUNZ KRUGER

Pelotas, setembro de 2023.

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 e Doutor 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. Mestre 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. Tem 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).

Este compêndio apresenta uma coleção de ensaios que exploram a análise de diferentes formas de mídia e sua aplicação no contexto das aulas de história. Os três autores responsáveis pela concepção deste trabalho partem de uma premissa subjacente, com o intuito de fornecer suporte ao professor no processo de planejamento e condução de aulas voltadas para tópicos cruciais na educação brasileira.

Na intenção de evitar abordagens que tendem a se tornar guias instrucionais, este livro tem como propósito ser uma fonte de inspiração que une teoria, análise e prática educacional de maneira clara e direta. O objetivo de atender às necessidades de educadores que enfrentam limitações de tempo, recursos financeiros e remuneração modesta, nos levou a apresentar, de forma sucinta e profunda, discussões, apontamentos e reflexões diversas tendo como base produções do universo da cultura da mídia que possam contribuir com o ensino e aprendizagem, relacionando com temas diversos que alimentam os múltiplos contextos históricos existentes, ao mesmo tempo em que oferecemos atividades de avaliação que visam cultivar as capacidades e conhecimentos dos estudantes, de modo que possam desenvolver uma compreensão crítica e independente do passado. Assim, buscando um padrão orientador para a obra em questão, cada capítulo foi estruturado em torno de quatro tópicos distintos.

Assim sendo, é importante salientar que este livro foi concebido como uma ferramenta destinada a fomentar a reflexão e a prestar auxílio aos professores não apenas na seleção, mas também na análise e na formulação de abordagens pedagógicas para os alunos. Optamos por adotar um estilo de escrita menos formal, mais fluente, no entanto, mantendo rigorosos critérios para assegurar a seriedade e a confiabilidade das análises, sempre embasados em referências sólidas que nos deram o devido suporte ao longo de nossa escrita. Nossa esperança é que todos os leitores possam aproveitar ao máximo os recursos oferecidos por esta obra e aplicá-los de maneira excepcional!

