



**CINEMA, CIBERCULTURA E ENSINO DE HISTÓRIA:
UM ESTUDO DOS FILMES CAPITÃO AMÉRICA E AS AÇÕES DÉSPOTAS¹**

Daniel Bramo Nascimento de Carvalho²; Luiz Rafael dos Santos Andrade³

RESUMO

O presente artigo trata de analisar as características do conceito histórico ligadas ao Despotismo nos filmes Capitão América: O Primeiro Vingador e Capitão América: O Soldado Invernal. A escolha de narrativas fílmicas ocorreu pela relação intrínseca existente entre o cinema e história e de como podem contribuir para o ensino de história, quando trabalhados em uma perspectiva em uma perspectiva social de ciberultura. A metodologia está baseada na revisão bibliográfica de teóricos como Alexis de Tocqueville e Thomas Hobbes (2016). Também foram utilizado Duarte (2009) e Lipovestsky (2010) para tratar dos filmes na disciplina de história. Se conclui que os filmes, podem ser grandes aliados do ensino de história, desde de que se assuma a sua importância para a formação cidadã.

Palavras-chave: Cinema; ensino de História; despotismo; ciberultura.

ABSTRACT

This article analyzes the characteristics of the historical concept linked to Despotism in the films Captain America: The First Avenger and Captain America: The Winter Soldier. The choice of film narratives was due to the intrinsic relationship between cinema and history and how they can contribute to the teaching of history, when worked from a perspective in a social perspective of cyberculture. The methodology is based on the literature review of theorists like Alexis de Tocqueville and Thomas Hobbes (2016). Duarte (2009) and Lipovestsky (2010) were also used to deal with films in the history discipline. It is concluded that the films, can be great allies of the teaching of history, since it assumes its importance for the citizen formation.

Keywords: Cinema; history teaching; despotism; cyberculture.

1- INTRODUÇÃO

¹ Artigo apresentado ao Eixo Temático 1: Educação e Comunicação na Ciberultura, do II Encontro Regional Norte-Nordeste da ABCiber.

² Mestre em Educação (Unit). Participa do Grupo de Estudos e Pesquisa Comunicação, Educação e Sociedade (GECES/CNPq). E-mail: historiadobramo@gmail.com

³ Doutorando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes. Pesquisador bolsista da FAPITEC/SE e participa do Grupo de Estudos e Pesquisa Comunicação, Educação e Sociedade (GECES/CNPq). E-mail: andrade.luizrafael@gmail.com



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

O homem registra momentos do seu cotidiano desde os tempos pré-históricos. Quando gravava imagens nas paredes, talvez não tivesse intensão de documentar, certamente não compreendia a importância do seu ato para gerações futuras e não possuía consciência de sua atitude de documentação (BURKE, 2016). No final do século XIX, surge a arte que mais se expandiu na história do homem, o cinema. Surge então o que viria a se torna a arte do entretenimento (LIPOVETSKY, 2009), muito usada para contar diversas histórias, para documentar fatos, disseminar ideologias, veículo de propaganda entre outros usos.

O cinema, então, se relacionou muito bem (e ainda se relaciona) com a área acadêmica de história. No entanto os historiadores tardaram, um pouco, a perceber a íntima relação entre as produções cinematográficas, a produção do conhecimento histórico e as contribuições para o ensino de história.

Já agora, em uma sociedade que tem, cada vez mais, tecnologias digitais presentes nas relações sociais, culturais e de construção de conhecimento, temos temas de estudo e pesquisa que tentam compreender esses fenômenos e seus efeitos a curto e longo prazo. Entre esses estudos optamos neste texto por aprofundar nossas discussões sobre cinema e história a partir da perspectiva social da cibercultura (LÉVY, 1999), na qual, nos permite perceber que todo mundo pode ser autor de um conhecimento, seja ele válido ou não, e onde a informação é posta na rede e as conexões criadas com outras informações pode favorecer a construção de um conhecimento. Assim, o cinema no contexto da cibercultura proporciona que todos possam disseminar nas redes suas interpretações, suas ligações e emoções causadas pela narrativa, de tal modo que haja possibilidade de novos conhecimentos.

Neste cenário o presente estudo busca tratar da relação do cinema com o ensino de história e suas relações com a cibercultura, por meio da análise dos filmes Capitão América “O Primeiro Vingador (2011)” e “Capitão América: O Soldado Invernal”, dos estúdios Marvel e sua relação com ações do Despotismo.

2- CINEMA E HISTÓRIA NA CIBERCULTURA: PRECISAMOS DISCUTIR RELAÇÃO CONHECIMENTO E ENTRETENIMENTO?

O cinema soube se utilizar muito bem da história em seus filmes. Desde o início bebe das fontes históricas para criar suas histórias, ou até mesmo para conta histórias baseadas em



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

fatos reais. Posteriormente os filmes se tornam um produto da cultura de massa, possibilitando que o acesso amplo a histórias que antes pertenciam apenas a uma pequena parcela elitizada da sociedade alcançasse outros níveis de públicos.

Por cultura de massa compreendemos que,

[...] é a primeira a possibilitar a comunicação entre os diferentes extratos da sociedade. E dado que é impossível uma sociedade que chegue a uma completa unidade cultural, então o importante é que haja circulação. E quando existiu maior circulação cultural que na sociedade de massa? Enquanto o livro manteve e até reforçou durante muito tempo a segregação cultural entre as classes, o jornal começou a possibilitar o fluxo, e o cinema e o rádio que intensificaram o encontro. (MARTÍN-BARBERO, 1997. p. 67).

Hoje, no século XXI, o fluxo e circulação de uma cultura de cinema são potencializados em uma sociedade de acesso em que o seu espaço de comunicação aberta pela rede mundial de computadores é conectada a mais da metade de toda a população mundial atual⁴, e fornecedora de variados dispositivos que contribuem com a autonomia do indivíduo no acesso, comunicação e construção de informação e conhecimento.

Neste cenário tecnológico e em rede questionamos: Precisamos repensar a coerência da arte do entretenimento no ensino de história e suas estratégias na cibercultura? Se considerarmos o cinema enquanto um dos pioneiros na cultura de massa, é necessário um olhar crítico e pedagógico sobre as possíveis construções de conhecimento que suas obras possam contribuir em uma sociedade tecnológica digital, que pode ser compreendida como uma sociedade em rede (CASTELLS, 1999), hipermoderna (LIPOVETSKY, 2004; 2016), ou a que chamaremos nesse artigo e tentaremos compreender todos esses fenômenos a partir da cibercultura (LÉVY, 1999; LEMOS, 2010; 2011; SANTAELLA, 1992; 2003).

Duarte (2009) afirma que a prática de ver filmes é tão importante quanto ler livros e acessar informações através dos diversos dispositivos. O cinema pode contribuir significativamente na formação sociocultural do sujeito, desde de que o professor alinhe suas

⁴ Mais da metade da população mundial está conectada à internet, diz ONU. Disponível em: < <http://agenciabrasil.ebc.com.br/internacional/noticia/2018-12/mais-da-metade-da-populacao-mundial-esta-conectada-internet-diz-onu>>. Acesso em 19 out. 2019.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

práticas a uma perspectiva de que a construção do conhecimento hoje se dá por múltiplas vias de informação, e que no contexto do século XXI, em que os meios de comunicação influenciam de forma expressiva a troca e a fomentação de do conhecimento, o aluno deve estar preparado para lidar com essa sociedade.

Segundo Buckingham (2005) o audiovisual está presente em nosso cotidiano desde muito cedo. Desde a infância consumimos excessivamente produtos audiovisuais produzidos pelo cinema e pela televisão, somos expostos a diversos tipos de propagandas e publicidades. Somos submetidos a uma programação inteiramente roteirizada para nosso entretenimento e incentivo ao consumo.

Convivemos no dia a dia com a imagem, seja da televisão, de aparelhos moveis ou do cinema. Como já destacava Santaella em 2003, ao publicar seu artigo “*Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós humano*”, a moeda da vez, no século XXI, em uma sociedade tecnológica digital, vem sendo a informação, pois,

[...] a era digital vem sendo também chamada de cultura do acesso, uma formação cultural está nos colocando não só no seio de uma revolução técnica, mas também de uma sublevação cultural cuja propensão é se alastrar tendo em vista que a tecnologia dos computadores tende a ficar cada vez mais barata. Dominada pelo microchip, essa tecnologia dobra aproximadamente de poder a cada 12 a 18 meses. À medida que cresce seu poder, seu preço declina e seu mercado aumenta. Esse crescimento é um indicador fundamental por que a produção, o arquivamento e a circulação da moeda corrente da informação dependem do computador e das redes de telecomunicação, estes, na verdade, os grandes pivôs de toda essa história (SANTAELLA, 2003, p. 28).

Passados 17 anos dessa publicação, podemos reafirmar que vivemos em uma cultura do acesso e da busca cada vez mais instantânea por informação. Essa cultura do acesso a informação digital tem sido vivenciada por variadas camadas sociais da população mundial, por meio de uma tecnologia que muda e busca o “tudo no micro” em uma evolução rápida e de mercado.

Neste cenário de acesso digital, refinar as informações e transforma-las em conhecimento requer muito cuidado e domínio de competências que deveríamos adquirir em nossa formação escolar. Os sujeitos se comunicam, trocam e criam informações sem uma sistematização necessária a todo instante. É neste caos de informação que o sujeito precisa



Redes Educativas e os desafios atuais da Ciberultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

estar apto a transformar a informação em conhecimento, sem dispensar os meios de comunicação ou as redes de acesso. Ou seja, tanto os filmes como outros meios de comunicação e informação já fazem parte da nossa formação enquanto sujeito, em uma formação extraescolar (SETTON, 2009).

Se atentarmos também aos processos que diz respeito à ciberultura, todo esse conhecimento está conectado em rede. Está também conectado e em rede, nessa ciberultura, uma cultura de massa e uma cultura de mídias, ao qual destacamos o cinema como uma das artes presentes e que se adaptou ao longo do tempo aos avanços tecnológicos digitais (acesso, disponibilidade, oferta, linguagem, comercio etc.).

Lipovetsky (2009) nos indaga com o conceito de “Sociedade Hipermoderna”⁵. Uma sociedade onde tudo permeado pelo excesso. Hipermediatizado; Hipermercados; Hiper sociedade. Caracteriza nosso momento atual como o mundo da imagem em movimento, esta, usada excessivamente para demarcar territórios de marcas publicitárias, não mais apenas no cinema ou na televisão, mas também em outdoors, aparelhos moveis e outras mídias características do século XXI.

O professor de história torna-se aqui o principal agente dentro da sala de aula que pode mobilizar as aprendizagens para compreender a ligação entre as obras cinematográficas e os conhecimentos históricos consciente, essencialmente das possíveis potencialidades de uma sociedade tecnológica digital, onde a ação cultural do indivíduo a partir da prática e uso de tecnologias pode contribuir para a transformação de signos, de linguagem e pensamentos, que constituem as mediações socioculturais (SANTAELA, 1992). Assim, “[...] as mídias são conformadoras de novos ambientes sociais” (SANTAELA, 2003, p. 25).

Parte das dificuldades da utilização de filmes no ensino de história retém suas raízes já na formação do professor de história e nas pesquisas sobre o seu uso na disciplina. Segundo Carvalho, Andrade, Linhares, Lima e Freire (2015) em uma pesquisa realizada com professores do curso de licenciatura em história em duas universidades do estado de Sergipe, não há disciplinas específicas para o uso de dispositivos midiáticos ou tecnologias, muito

⁵ Segundo Lipovetsky (2009) a sociedade hipermoderna é permeada pelo tempo presente, intimamente ligadas ao consumo, publicidade, informação e entretenimento, modeladas pela norma do aqui e agora, envolvida em uma cultura do exato momento presente [...] *que se escora no tempo curto dos ganhos financeiros, na imediatez das redes digitais e dos gozos privados*”. p. 158.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

menos relacionadas ao uso de filmes na educação básica. O estudo revelou que 80% dos professores usam os filmes como ilustração do conteúdo ou representação do passado que o filme remete, mas ignoram o caráter comunicativo do filme e sua linguagem (CARVALHO; ANDRADE; LINHARES; LIMA; FREIRE, 2015).

Uma utilização ampla dos filmes em sala de aula, requer uma formação voltada para construção de um olhar crítico não só do conteúdo intelectual presente no filme, mas também, um olhar referente ao teor comunicativo e da linguagem cinematográfica. O filme é a única arte que pode nos enganar com suas produções se não estivermos preparados para uma leitura apurada de suas intenções postas na tela.

Desta forma, para além do conteúdo que um filme pode abordar e colaborar para as discussões, é preciso que o professor permita que o filme atue na construção do olhar crítico do aluno, mobilizando práticas de compreensão do mundo por meio de outras fontes distintas das tradicionais em sala de aula, tais como os livros. Segundo Carvalho e Ávila (2017), não devemos ver os filmes ou qualquer outra tecnologia e mídia digital como solução para os problemas que enfrentamos de ensino e aprendizagem em sala de aula, seja na educação básica ou superior. Mas devemos ter claro nossos objetivos e intenções ao inserir tais dispositivos no cotidiano escolar. Um uso distorcido pode alterar a interpretação do aluno perante a presença do filme em sala de aula, descaracterizando sua potencialidade na construção do conhecimento científico, intelectual e de mundo do aluno.

Sendo assim, reafirmamos os filmes como um aliado ao professor de história pois estamos diante de produto massivo e de fácil acesso. Se pretendemos com a disciplina de história, formar sujeitos críticos e autônomos diante do conhecimento histórico, que tomem posições claras diante de ocasiões problemáticas (MACHADO, 2015) devemos nos ater a uma formação que insira o filme no contexto escolar enquanto arte, meio de comunicação e linguagem que transmite conhecimento, saberes e ideias que permeiam a construção ideológica, intelectual e cidadã de todo sujeito inserido na sociedade.

3- DESCREVENDO O OBJETO- DESPOTISMO E OS FILMES DO CAPITÃO AMÉRICA

Primeiro devemos ter bem claro o que são ações Déspotas para então refletirmos as questões presentes no filme em questão e como o conceito está inserido. Segundo Tocqueville



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

(2005) um Déspota se caracteriza por um indivíduo que faz uso de forças antidemocráticas para se manter ou conseguir poderes perante a sociedade. Estas forças podem se originar no poder legislativo, tirania sobre a opinião pública, um despotismo democrático ou do poder militar. Assim,

O governo despótico é, então, aquele onde o mesmo homem reúne todas as magistraturas em sua posse, “onde se pode arrebatam a liberdade dos cidadãos, maltrata-los, desaparecer com os sujeitos ou mata-los, sem que deva explicações as autoridades dos motivos e sem que terceiros possa reclamar, onde os tribunais estão submetidos aos caprichos do poder”. (CONSTANT, 2008, p. 130 Apud. RODAS, 2012. p. 19).⁶

Tocqueville ainda nos lembra que o princípio de uma democracia é a liberdade de seu povo e que nesta democracia todos devem ser tratados igualmente perante a lei promulgada. Um governo despótico pode ser evitado no momento em que se organiza as ordens dos poderes democráticos, onde cada um exerce sua função de estado dentro de seus limites, Executivo, Legislativo e Judiciário.

Estas instituições devem trabalhar para garantir os direitos e deveres de todo cidadão, garantindo principalmente o direito à liberdade. Liberdade de ir e vim, de expressão, de compra e venda, etc. Quando essa liberdade é ameaçada ou até mesmo violentada e os sistemas de ordem não conseguem mais garantir os direitos básicos, colocamos em risco toda uma estrutura de ordem e sistematização de uma sociedade.

Entendemos por liberdade,

[...] conforme a significação da própria palavras, a ausência de impedimentos externos, impedimentos que muitas vezes tiram parte do poder que cada um tem de fazer o que quer, mas não pode obstar o que use o poder que lhe resta, conforme o que seu julgamento e razão ditarem. (HOBBS, 2006. p. 47).

⁶ Tradução livre- El gobierno despótico es, entonces, aquel donde el mismo hombre reúne todas las magistraturas en su persona, “donde se puede arrebatam la libertad a los ciudadanos, maltratarlos, desaparecerlos o matarlos, sin que la autoridade se digne explicar los motivos y sin que se pueda reclamar el conocerlos, donde los tribunales están sometidos a los caprichos del poder”. (CONSTANTE, 2008, p. 130 Apud RODAS 2012. p. 19).



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Todos os tipos de liberdade que uma democracia pode oferecer podem ser ameaçadas de diversas formas. Um governante pode se torna despótico durante o seu mandato, ou mesmo assumir suas características déspotas antes mesmo de assumir. Mas no despotismo militar, mesmo antes de assumir o controle total do governo, o governante já é caracterizado como um déspota, pois encontramos no despotismo militar, a natureza da força militar e tomada de poder por meio de conflitos.

O domínio adquirido por conquista, ou vitória militar, é aquele que alguns autores chamam despótico, de despótes, que significar senhor ou amo, e é o domínio do senhor sobre seu servo. O domínio é adquirido pelo vencedor quando o vencido, para evitar o iminente golpe da morte, promete por palavras expressas, ou por suficiente sinais de sua vontade, que enquanto sua vida e a liberdade de seu corpo lhe permitirem, o vencedor terá direito a seu uso, a seu bel-prazer. Após realizado esse pacto o vencido torna-se servo, mas não antes. (HOBBS, 2006. p. 70 e 71).

Desta forma percebemos a concentração de poder e de tomadas de decisões centralizadas em apenas um sujeito. Mesmo que houvesse avanços significativos em algumas sociedades, o despotismo diminui e até mesmo extingue a liberdade individual do cidadão que vive sob tal regime. Assim, se assume um descompromisso com os elementos democráticos, negando ao sujeito um dos principais direitos que uma democracia pode oferecer, a liberdade.

Adiante, nos aprofundaremos nos dois filmes para entendemos um pouco como um governo despótico pode ser prejudicial a regime democráticos e ao direito de liberdade de qualquer sujeito. A escolha de dois filmes de um mesmo herói se baseia na forte influência que os filmes de heróis vêm adquirindo na sociedade. Também está baseada na construção do personagem Capitão América, conhecido como o “Sentinela da Liberdade”.

3.1 O caso dos filmes

Os filmes que vamos abordar aqui serão “Capitão América- o primeiro vingador” e “Capitão América- o soldado invernal”. São produções dos *Studios Marvel* inspiradas no personagem Capitão América dos quadrinhos da Marvel Comics que teve sua estreia no cinema mundial em 2011 e 2014, ambos integram um conjunto de filmes que constroem uma história maior.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Quadro 01- Fichas técnicas dos filmes analisados

Filme	Ficha Técnica
Capitão América: O Primeiro Vingador	Título original: Captain America: The First Avenger Ano: 2011 Direção: Joe Johnston Produtores: Johnny Fisk e Kevin Feige Roteiro: Christopher Markus, Jack Kirby, Joe Simon e Stephen McFeely
Capitão América: O Soldado Invernal	Título original: Captain America: The Winter Soldier Ano: 2014 Direção: Anthony Russo e Joe Russo Produtores: Kevin Feige Roteiro: Christopher Markus, Jack Kirby, Joe Simon e Stephen McFeely

Fonte: Filmow. Disponível em: <<https://filmow.com/capitao-america-o-primeiro-vingador-t11042/>> e <<https://filmow.com/capitao-america-2-o-soldado-invernal-t36364/>>. Acesso em: 10 Jan. 2020.

É importante atentarmos para a grande produção de filmes de heróis desde o início do século XXI. A indústria do entretenimento no campo cinematográfico vem arrecadando excessivas rendas não só com a venda de ingressos e de filmes, mas também, com produtos entorno das narrativas. Brinquedos, roupas, utensílios para casa, temas de festas e comemorações dentre outros produtos, aumentam a arrecadação de vários gêneros de filmes, principalmente dos heróis.

Diante do processo de exposição a uma massiva produção de filmes sob um determinado tema, os professores devem estar preparados para lidar com as informações que os alunos podem absorver dos filmes assistidos, mesmo fora do âmbito escolar. Levar o filme para a dentro da sala de aula também exige preparação para lidar com os possíveis temas que podem ser discutidos após a exibição. Para além do domínio do conteúdo que se deseja trabalhar por meio do filme, é necessário um conhecimento da linguagem cinematográfica, aspectos que estão além do que devemos e queremos tratar do currículo escolar.

O estudo que se apresenta aqui, analisa justamente traços de elemento teórico histórico trabalhados por filmes do personagem herói Capitão América. O primeiro filme constrói sua narrativa contextualizado na 2ª Guerra Mundial, reconstruindo fatos históricos em tela, proporcionando audiovisualmente a experiência de aprender com imagem, som e movimento. Mas não é disso que se trata esse estudo. No segundo filme, “Capitão América- O Soldado



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Invernal” tem sua narrativa construída nos dias atuais⁷. Neste filme as características déspotas não se concentram mais apenas em uma figura, mas sim em uma instituição e nas redes de informação que conecta o mundo inteiro.

É já no primeiro filme que direcionamos nosso olhar para a construção de um personagem que características Déspotas. O vilão do filme, Jöhan Schmidt, logo após apresentado pela própria narrativa como “Caveira Vermelha”, planejava se tornar um governante de todo o planeta. Utilizando uma tecnologia avançada de armas e com fonte de energia inesgotável extraída do “Tesseract”⁸ o Caveira Vermelha apresenta características Déspotas em uma categoria chamado por Tocqueville de Despotismo Militar.

Uma das metas do Caveira Vermelha era tomar todo o poder para si, por meio de sua organização, a Hidra, concentrado apenas em sua pose todo o domínio do planeta, onde ele seria o único governante. O vilão acreditava que caminhava com os deuses e que com a ajuda ciência tinha plenas condições de governar tudo e todos sozinho. Desta forma percebemos as características do que seria o despotismo militar, ameaçando os pilares de um regime democrático, submetendo com o poder de magistraturas e ordens de poderes na figura de um único sujeito.

No despotismo militar o governante só encontra na guerra as formas de tomar o poder para si. Os preceitos morais e civis são abandonados em detrimento do poder militar de um governante sobre os outros. As ordens democráticas de mantimentos do poder não conseguem mais exercer suas funções e logo são extintas ou são submetidas as vontades do déspota.

Vemos então a liberdade individual ser totalmente ameaçada na estrutura déspota que se encontra configurando em determinado estado. O Caveira Vermelha funda a Hidra acreditando que a liberdade do homem não deveria ser confiada ao próprio homem, para isso, desenvolve dispositivos que lhe deram poderes necessários para dominar todo o mundo. E é através da guerra que o vilão busca tomar a liberdade da humanidade.

Para Tocqueville (2005), um governo despótico é uma das maiores ameaças que pode pairar sobre uma democracia. Para assegurar o funcionamento do regime democrático, é

⁷ No primeiro filme, para impedir que um avião com armas destrutivas atingisse Nova York, o Capitão América força pouso em meio ao oceano, ficando congelado por mais de 70 e sendo resgatado pela força de inteligência dos Estados Unidos, a Shield.

⁸ Trata-se de um dispositivo criado pela narrativa dos filmes que compõem o universo Marvel de filmes, que guarda a joia da mente, responsável pela fonte de energia extraída pelo Caveira Vermelha.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

preciso que os poderes estavam concretamente firmes em suas posições, exercendo suas funções de mantimento de poder, separados por uma ordem de funcionamento e de magistratura.

Em uma democracia, o magistrado, como chama Tocqueville em seu trabalho “A Democracia na América” (2005), que para nós seria hoje o presidente, não possui poderes absolutos. Ele caminha lado a lado dos poderes legalmente edificados para funcionamento das leis democráticas, garantindo direitos e deveres dos cidadãos, principalmente a liberdade individual de cada um. O magistrado chega ao poder por meio da escolha do povo, nunca de forma tirânica. Deve atuar agindo como representante do povo, nas decisões políticas cabidas nas ordens de poder.

No segunda filme, “Capitão América- O Soldado Invernal” tem sua narrativa construída nos dias atuais⁹. Neste filme as características déspotas não se concentram mais apenas em uma figura, mas sim em uma instituição. A Hidra, fundada pelo Caveira Vermelha ainda na 2ª guerra mundial, sobrevive graças ao cientista da Hidra, Doutor Arnim Zola.

Zola é convidado pelos Estados Unidos como força estratégica, no intuito de evitar futuros confrontos mundiais. Agindo como infiltrado, ajuda na fundação de força de inteligência Shield, mas também reestruturando as forças da Hidra, reformulando as ideias de restrição da liberdade humana. Desta forma, a Hidra cresce novamente sob a sombra da Shield, ganhando forças em novos planos de dominação. Percebemos com mais clareza os novos ideais no diálogo entre o Armim Zola, Viúva Negra e Capitão América descritos abaixo.

Arnim Zola: A Hidra foi fundada sob a crença de que não se poderia confiar aos homens sua própria liberdade. O que não havíamos percebido era que se tentássemos tirar essa liberdade, eles resistiriam. A guerra nos ensinou isso. A humanidade precisava entregar sua liberdade espontaneamente. Depois da guerra, a Shield foi fundada e eu fui recrutado. A nova hidra cresceu. Um lindo parasita, dentro da Shield. A setenta anos a hidra secretamente, alimenta crises, se

⁹ No primeiro filme, para impedir que um avião com armas destrutivas atingisse Nova York, o Capitão América força pouso em meio ao oceano, ficando congelado por mais de 70 e sendo resgatado pela força de inteligência dos Estados Unidos, a Shield.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

beneficia de guerras e quando a história não coopera, a história é mudada.

Viúva Negra: Isso é impossível, a shield teria impedido

Armim Zola: Acidentes, acontecem. A hidra criou um mundo tão caótico, que a humanidade está pronta para sacrificar a própria liberdade em troca de segurança. Quando o processo de purificação for completado, a nova ordem mundial da Hidra surgirá. Nós vencemos capitão, sua morte significará tanto quanto a sua vida, absolutamente nada. (CAPITÃO AMÉRICA- O SOLDADO INVERNAL. 01:04: 10 à 01:05:30).

Encontramos em Hobbes a explicação dos ideais da nova Hidra em deter a liberdade do homem em seu poder. Hobbes (2006) alerta que o homem entrega sua liberdade de boa vontade desde de que tenha em si, a sensação de segurança. Hobbes afirma que os déspotas influenciam a sociedade de que, enquanto outros homens tiverem a liberdade de fazerem o que quiserem, tiverem liberdade, todos os outros viverem sempre em estado de guerra.

Observamos então a transferência do direito à liberdade pelo direito a paz. A Hidra percebeu que tirar essa liberdade de forma militar, faria com que homens que defendem o direito à liberdade resistiram. Desta forma, financiaram por anos a criação de caos em diferentes momentos e locais do mundo, criando no homem a crença de que a liberdade de um homem ameaçava a paz de todos os outros. Na nova ordem criada pela Hidra, os homens entregariam por vontade própria toda a sua liberdade para viver em um sistema de vigilância total, mas sob a sensação de paz.

Podemos também destacar nesse filme, a possibilidade de discussões em torno das informações obtidas pela Hidra. O filme nos mostra que todas as informações não foram roubadas, mas sim, coletadas das redes de acesso à internet por meio dos satélites. Com tais informações, a instituição conseguiria criar um contexto em que a humanidade entregaria sua liberdade em nome da segurança.

O acesso à internet hoje nos possibilita inúmeras comodidades referentes tanto a comunicação quanto a prestação de serviço ou entretenimento. É também um importante centro de busca de informação jornalística e científica. Mas é também onde deixamos inúmeras informações pessoais. Entregamos nossas informações em todos os tipos de serviços e contratos assinados sem questionar a quem tem acesso a elas e o que fazem com elas.

Não estamos afirmando que nossas informações estão sendo coletadas por instituições secretas que ameaçam tomar nossa liberdade. Mas o filme nos traz a possibilidade de discutir



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

com os alunos nossa relação com os meios de comunicação. O acesso à internet é de suma importância e possui inúmeras possibilidades de contribuição para a construção do conhecimento.

No entanto, no contexto da cibercultura, é preciso que o aluno seja preparado para lidar com tais situações. Para Rüdger (2008) somos os protagonistas da era da informação. A internet avançou de tal modo no cotidiano dos homens e das mulheres que o cenário se tornou multidiativo (acesso a diversas formas de interação e entretenimento) e massivo (de fácil acesso a todos), proferindo então uma cibercultura. Para o autor,

Na internet aposta-se coletivamente numa nova fé ou ilusão coletiva: a da visibilidade, controle e manipulação do mundo, através do compartilhamento da experiência maquinística. Dizemos fé ou ilusão coletivas, porque embora o sujeito social esteja sempre no seu circuito, ele de fato se desvanece, mantendo-se na maior parte noutra cena. Apenas seu espectro se instala no entre-nós virtual surgido com a net, de acordo com um discurso ou imaginário em que, supostamente, tudo pode ser vivido, controlado e conhecido, em que pretensamente rumamos para a conquista de todos os segredos da vida e do mundo. (RÜDGER, 2008, p. 20).

O que o autor nos indaga é do novo ser social que surge com o avanço da internet na sociedade. Com o fácil acesso, este novo sujeito cria novas interações, e agora, é o principal sujeito tanto na criação de informação quanto como na condição de alvo das informações postas em rede. No filme analisado, percebemos que estas interações ocorrem a todo momento, e que são vigiadas pela organização Hidra. Ou seja, outro ponto para discussão em sala de aula.

Podemos achar que não se trata de um conhecimento dito propriamente histórico para ser levado em consideração em uma aula de história. Mas devemos levar que o a história enquanto uma ciência social se faz a partir das relações sociais dos sujeitos que a compõe. Por mais que o filme se trate de uma ficção, ele se apropria de elementos históricos constitutivos de nossa realidade para criar as situações que dão sentido a sua narrativa.

Assim, se torna nítida a contribuição que este, e outros filmes podem oferecer para o ensino de história. Com as transformações que a sociedade passa ao longo dos anos, é papel da história relatar como tal fato ocorre. Com o fenômeno da cibercultura, esta construção do conhecimento em rede se torna mais importante ainda, diante da vasta quantidade de informação que é gerada e compartilhada em rede por todo o mundo.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

4- Conclusão

O estudo que se apresentou acima, buscou analisar os elementos do Despotismo nos filmes do personagem herói da Marvel, Capitão América. Por mais que o herói tenha participado de outras produções da produtora (Vingadores, Vingadores: Era de Ultron, Capitão América: Guerra Civil: Homem Aranha: De volta ao lar, Vingadores: Guerra Infinita e Vingadores: Ultimato), permanecemos nos dois primeiros filmes do personagem, Capitão América: O primeiro Vingador e Capitão América: O Soldado Invernal.

A escolha dos filmes se deu por conta da aproximação do tema histórico e da relação do cinema com a disciplina de história, e como isso poderia nos aproximar do conceito de liberdade que queríamos discutir. É perceptível que os filmes têm muito a nos oferecer enquanto conteúdo e abordagens para tratar em sala de aula. São diversas as formas que podemos inserir os filmes no contexto educacional e para isso, é preciso que os professores aceitem este dispositivo como um forte aliado e estar apto ao uso das produções cinematográficas.

Claro que outros temas poderiam ser abordados com estes mesmos filmes. O primeiro filme tem sua narrativa ambientada no contexto da 2ª guerra mundial, isso já seria suficiente para convidá-lo a sala de aula. O segundo filme poderia ajudar na discussão da estruturação de instituições de normalização da segurança pública e dos contextos políticos de tratamento da segurança e paz.

Mas olhar para o Despotismo nestas duas narrativas mostra como os professores de história devem estar preparados para lidar com as produções fílmicas. Não se usa em nenhum momento dos filmes os termos em volta do conceito de Despotismo. Mas com um bom domínio de conteúdo, fica perceptível que as ideias estão inseridas nos filmes e que podem contribuir em discussões na sala de aula.

Desta forma, o trabalho tentou demonstrar como a relação cinema, filmes e o ensino de história é significativa e intrínseca. O quanto os filmes podem servir como apoio as práticas docentes, não só do professor de história, mas também ao aluno que passa pela disciplina. Olhar para os filmes e levá-los a sala de aula pode contribuir muito na formação crítica, intelectual, cidadã e de sujeito de cada um dos alunos presentes em sala de aula.

Referências



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

BUCKINGHAM, D. **Educación em medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea paidós comunicación.** - ed. 1.- Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A, 2005.

BURKE, P. **Testemunha Ocular: O uso de imagens como evidência histórica.** São Paulo: UNESP, 2016.

CARVALHO, D. B. N.; ANDRADE, L. R. S. ; LINHARES, R. N. ; LIMA, R. D. ; FREIRE, V. P. **Uso de Filmes na Formação Inicial de Professores de História:** Um Estudo de Caso. In: IX Conferência Internacional de Tecnologia de Informação e Comunicação na Educação: Meio Século de TIC na Educação. Braga: Universidade do Minho, Centro de Competência TIC do Instituto de Educação Instituto de Educação, v. 1. p. 1-1420, 2015.

CARVALHO, D. B. N.; AVILA, E. G. . **Cinema e Educação:** Um Estudo Bibliográfico dos Filmes Enquanto Dispositivos Pedagógicos. In: 8º Simpósio Internacional de Educação e Comunicação, Aracaju. Anais, v. 1, 2017.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DUARTE, R. **Cinema e Educação.** 3.ed.- Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

LEMOS, A.; LÉVY, P. **O futuro da internet:** em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LEMOS, A. Ciborgues, Cartografias e Cidades: algumas reflexões sobre teoria Ator-Rede e Cibercultura. **Revista de Comunicação e Linguagens**, v. 42, p. 75-87-87, 2011.

LEMOS, A. Jogos Móveis Locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. **Revista USP**, v. 86, p. 54-65, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

LIPOVETSKY, G. **Os tempos hipermodernos.** Tradução: Mário Vilela. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LIPOVETSKY, G. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna.** Porto Alegre, RS: Sulina, 2009.

LIPOVETSKY, G. **Da leveza para uma civilização do ligeiro.** Extra colecção, 2016.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.** Trad. Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: UERJ, 1997.

RODAS, F. C. El reto de la democracia ante el despotismo: Benjamin Constante y Alexis de Tocqueville. **Estudios políticos**, v. 40, p. 15-37, 2012.



Redes Educativas e os desafios atuais da Ciberultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

ROSENSTONE, R. A. **A história nos filmes, os filmes na história.** Tradução Marcello Lino-
2º ed.- Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

RÜDGER, F. **Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo.**
Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias.** 4a. ed. São Paulo: Experimento, 1992

SANTAELLA, Lucia. **Da cultura das mídias à cibercultura: O advento dos pós-humano.**
Revista FAMECOS, Porto Alegre, p. 23-32, 2003.

TOCQUEVILLE, A. **A democracia nas Américas:** leis e costumes de certas leis e certos
costumes políticos que foram naturalmente sugeridos aos Americanos por seu estado social
democrático- 2º ed.- São Paulo: Martins Fontes, 2005.