

Shingeki no Kyojin: possibilidades historiográficas e paradidáticas no ensino de História

Shingeki no Kyojin: historiographical and educational materials possibilities in history teaching

JUCIARA TELES CRUZ

Discente do curso de História (UNIPAM)

E-mail: juciaratc@unipam.edu.br

ELIZENE SEBASTIANA NUNES DE OLIVEIRA

Professor orientadora (UNIPAM)

E-mail: elizene@unipam.edu.br

Resumo: Os animês estão cada vez mais populares no Brasil. A partir disso, este trabalho verifica a possibilidade do uso de novas fontes históricas dentro do processo de ensino-aprendizagem, tendo como base os pressupostos da Escola dos Annales, que revolucionaram o campo da historiografia e permitiram que produtos audiovisuais fossem destrinchados nesse sentido. Surge, assim, a oportunidade do uso dos animês como material paradidático dentro do ensino de história. O trabalho analisa a obra de Hajime Isayama, *Shingeki no Kyojin*, que diante de sua profundidade filosófica e da abordagem de temas como o totalitarismo e seus reflexos dentro de uma sociedade, se mostra como um objeto de estudo categórico a ser utilizado como recurso em sala de aula.

Palavras-chave: Animê. *Shingeki no Kyojin*. Ensino de História. Historiografia.

Abstract: Anime is increasingly popular in Brazil. From this, this work verifies the possibility of using new historical sources within the teaching-learning process, based on the assumptions of the Annales School, which revolutionized the field of historiography and allowed audiovisual products to be unraveled in this sense. Thus, the opportunity to use anime as educational material within the teaching of history arises. The study analyzes Hajime Isayama's work, *Shingeki no Kyojin*, which, due to its philosophical depth and the way it approaches themes such as totalitarianism and its reflections within a society, shows itself to be a categorical study object to be used as a resource in the classroom.

Keywords: Anime. *Shingeki no Kyojin*. History teaching. Historiography.

“Neste mundo não existe uma verdade. Essa é a realidade. Qualquer um pode se tornar um Deus ou um Diabo. Só precisa que alguém diga que essa é a verdade” (*Shingeki no Kyojin*).

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Na sociedade contemporânea, a imagem ocupa o olhar mais que o próprio texto escrito. São muitas as manifestações visuais, seja por meio de filmes, seja por meio da televisão, de fotografias e outras categorias de imagens. A iconografia como fonte de pesquisa em História tem sido utilizada constantemente, e não mais limitada aos historiadores da arte. Com a História dos Annales (1929), na França, surgiram tendências historiográficas que passaram a contemplar outros objetos de pesquisa, e essas mudanças refletiram na ampliação da concepção e enfoque que se deu ao uso do documento no ensino de História. Os objetos de investigação para esta pesquisa foram os recursos audiovisuais, sobretudo os animês e sua (possível) relação com o ensino de História.

Os animês são muito assistidos, mas ainda pouco utilizados na pesquisa e no ensino. Isso se deve a irrelevância desse tipo de fonte? Existe valoração na utilização desse tipo de fonte para a historiografia e o ensino?

Este trabalho pretende responder a tais problemáticas. Para isso, primeiramente faz-se necessária uma observação sobre o movimento historiográfico dos Annales e a incorporação de novos tipos de fontes de pesquisa, introduzindo a Roger Chartier e a História Cultural, a partir do conceito de representação advindo da sociologia e apropriado pelo próprio historiador francês.

Num segundo momento, o que ficará exposto será um panorama geral sobre animês, mais precisamente sobre *Shingeki no Kyojin*, obra de Hajime Isayama e a utilização da mesma na pesquisa historiográfica e no ensino de História. Neste ponto, a presente pesquisa parte do seguinte questionamento: A obra de Isayama e animês no geral possuem relevância e têm algo a contribuir no tocante ao estudo histórico e ao processo de ensino-aprendizagem?

Levando em conta a especificidade de cada fonte histórica, todas elas, inclusive os animês, devem possuir valor para a análise historiográfica, possibilidade de utilização no ensino de História e na própria compreensão da sociedade que a produz e também nas que a consomem ou utilizam.

O trabalho se justifica no inegável *boom* dos mangás e animês no Brasil e no mundo e na sua pouca ou inexistente utilização como objeto dentro de estudos historiográficos e da docência. Urge a necessidade de olhar para os animês como uma fonte nova, muito presente na cultura jovem. Dentro da historiografia, se apresenta como uma fonte pouco explorada, e dentro da docência se mostra uma ferramenta dinamizadora e atrativa que é igualmente pouco observada.

Levando em consideração o mundo globalizado em que se vive, onde os espaços quase não existem em função da rapidez da internet e das interações que ela proporciona, o mundo inteiro entra em contato com diversas culturas, inclusive a japonesa, de onde vêm os animês, principal objeto de análise deste trabalho.

Nesse sentido, o trabalho justifica-se na busca por analisar a obra de Hajime Isayama e as possibilidades de fazer conexões e paralelos com a História, interrogando o significado que os símbolos retratados nessas obras escancaram sobre a sociedade, contribuindo para o estudo e difusão da temática, bem como para a compreensão de diversos momentos históricos. Sendo assim, a realização do presente trabalho se justifica

pela reflexão acerca da utilização de novas fontes históricas no estudo histórico e na prática docente.

Os objetivos da pesquisa são discutir a utilização de fontes históricas dentro da historiografia e da prática docente no ensino de História, em específico os animês, e analisar os paralelos entre a realidade e a representação da realidade em *Shingeki no Kyojin*. Sobre os objetivos específicos, propõe-se examinar a contribuição da Escola dos Annales para a historiografia e a discussão sobre o trabalho do historiador; evidenciar a necessidade de uso de novas fontes históricas no ensino de História; analisar as possibilidades e contribuições da utilização de animês no ensino de História e correlacionar as semelhanças entre *Shingeki no Kyojin* e momentos históricos como o totalitarismo, o nazismo e todos os aspectos que os permeiam.

O presente trabalho será realizado por meio de uma pesquisa de caráter descritivo (bibliográfico e audiovisual), em fontes primárias e secundárias. Será feita uma revisão da literatura de Reis, Barros, Cavalcante etc.; baseada na leitura de artigos encontrados por meio de pesquisa na internet nos repositórios de diversas universidades nacionais e estrangeiras sobre o tema em questão, sobre iconografia no ensino de História, sobre o animê *Shingeki no Kyojin*, sobre a relação do animê e questões histórico-sociológicas. Assim, o referencial teórico-metodológico fundamenta-se na relação entre a obra de Hajime Isayama e a História Cultural, a partir do conceito de representação advindo da sociologia e apropriado por Roger Chartier. Tal conceito possibilita pensar a imagem a partir do campo simbólico, do contexto de produção e suas intencionalidades.

Considerando a bibliografia estudada, será evidenciada a necessidade da utilização da iconografia (o objeto principal de pesquisa – *Shingeki no Kyojin*) como fundamento e método de ensino, principalmente por propiciar o diálogo com temporalidades históricas distintas e estabelecer relações com outras linguagens. Buscará evidenciar a relação entre o animê e questões históricas e sociológicas, bem como estudiosos que pesquisaram e contribuíram para essa questão do uso de recursos audiovisuais no ensino de História, na sala de aula, buscando aguçar o interesse do aluno.

Como categoria documental, a iconografia reivindica tratamento metodológico específico, para que não se limite a ser usada como mera ilustração do texto narrativo.

A opção é, conforme dito, por uma metodologia descritiva e os resultados serão expostos através de uma abordagem qualitativa. A escolha de *Shingeki no Kyojin* como objeto principal de pesquisa se dá por gosto pessoal da autora e pela possibilidade de utilizar o recurso como meio didático e principalmente como fonte histórica, já que ficam evidenciadas no enredo da obra diversas situações que são facilmente comparadas a questões históricas e sociais.

2 ESCOLA DOS ANNALES: UM NOVO OLHAR PARA A HISTORIOGRAFIA E PARA O TRABALHO DO HISTORIADOR

Tendo em mente esse processo de transformações encerrado no seio da História e a elevação de outras fontes históricas para a pesquisa e ensino de tal ciência, abrem-se ao historiador e ao professor de História novas formas de produção e transmissão dos conhecimentos.

É nesse caminho que podemos situar os animês e a possibilidade de sua utilização nas salas de aula. Considerando-os como fontes históricas legítimas, eles podem ser aproveitados pelos docentes como verdadeiras formas de dinamizar as aulas e atrair os alunos para os assuntos trabalhados, já que se trata de um elemento atual e que é capaz de fazer conexões entre o passado e o presente. Conexões essas que em meio a rotina de trabalho, por muitas vezes se desgastam, tornando o processo de ensino raso e menos efetivo.

Shingeki no Kyojin é uma obra que esclarece toda essa digressão anterior. Em primeiro lugar, é um produto audiovisual, mais especificamente um animê; que se destaca pela sua popularidade, se encontrando entre os animês mais assistidos da atualidade. Em um segundo momento, oferece um arcabouço muito rico para se trabalhar diversos conteúdos da disciplina História nas salas de aula. Dessa forma, une a utilidade de elementos didáticos capazes de aproximar o aluno da disciplina, sem se afastar do objetivo principal da educação, que é o desenvolvimento e a aprendizagem do educando.

A Escola dos Annales revolucionou o fazer da História abrangendo o olhar do historiador no que diz respeito ao seu objeto de estudo, permitindo a utilização de novos métodos, metodologias e fontes históricas para se trabalhar.

Fundada por Lucien Febvre e Marc Bloch, a revista *Annales d'Histoire Économique et Sociale* se opôs diretamente à produção historiográfica predominante no século XIX, tornando-se um movimento de vanguarda na renovação do método de investigação histórica. Ela divulgava a concepção de uma história total que fosse desenvolvida a partir de uma problemática - história problema - e que utilizasse interdisciplinaridade como estratégia importante para se chegar ao conhecimento histórico.

Outra contribuição da escola é a reflexão sobre o caráter das fontes históricas: o conceito de documento histórico passa a ser relativizado no que se refere à ideia de verdade e neutralidade, enriquecido a partir da incorporação de novas formas de fontes históricas, além da escrita.

Dividida em três gerações, a primeira geração dos Annales significou o ponto de partida para as novas abordagens da história. A grande contribuição historiográfica dessa geração foi a possibilidade de um diálogo entre a história e as ciências sociais, rompendo a barreira invisível, mas ao mesmo tempo sólida, legitimada por uma história tradicional, factual e excessivamente preocupada com os acontecimentos advindos do século XIX (REIS, 2000).

Para Febvre, que objetivava uma pesquisa interdisciplinar com uma história voltada para a problematização, era preciso levar em consideração os diversos aspectos e diferenças humanas, uma vez que, de fato, essas diferenças existem na forma de pensar dos indivíduos, e não levá-las em consideração significa negligenciar outros campos relevantes.

Diante disso, os pensamentos de Febvre e Bloch se entrelaçam na criação da revista *Annales d'Histoire Économique et Sociale*, surgindo como uma nova proposta no meio científico e contrariando a história política tradicional, abrindo espaços para a história social e econômica, em contraposição a uma história tradicional, enraizada no modelo positivista.

Bloch e Febvre delinearão a primeira geração dos *Annales*, o principal representante da geração sucessora é Fernand Braudel, que considerava a “história dos eventos” superficial e acreditava que o historiador deveria percorrer caminhos de tempo mais longos a fim de entrar em contato com a estrutura social e econômica da sociedade em questão.

Em Braudel, o homem é descentralizado e sofre, de alguma forma, a temporalidade muito mais do que a produz. O homem perdeu o controle total de sua historicidade – ela já o teve algum dia? – e sabe que age sob limites geográficos, sociais, mentais, culturais, econômicos, demográficos, conscientes e inconscientes, que ele não pode vencer, pois não dependem da sua vontade. Esta é uma novidade do pensamento histórico, presente já em Bloch e Febvre, e que Braudel elabora e radicaliza: o descentramento do homem, tornando-o elemento seriável e não evento singular (REIS, 2000 p. 105).

Os *Annales* cresceram em quantidade e qualidade sob a direção Braudel e, segundo Reis (2000), houve uma

expansão física, institucional, quantitativa; aumentou sua área de influência mundial pela qualidade superior de seus próprios trabalhos e dos trabalhos dos mestres de seu grupo. [...] Braudel reafirmou os princípios dos fundadores: aproximação da história das ciências sociais, defendendo a posição “federadora” da história entre elas, pois “ciência do tempo, da duração dos fenômenos humanos” e, por isto, fundadora de qualquer outro saber sobre o homem; recusou ainda enfaticamente a história política e “acontecimental” e reafirmou, com a mesma ênfase, a história-problema e a história-global (p. 107).

Após 1968, a direção da Revista não ficou a cargo apenas de Braudel, mas também de um comitê de jovens historiadores, entre eles Jacques Le Goff. O uso de fontes seriadas foi incorporado a uma nova proposta de História, ao passo que houve o retorno e a renovação da História Política. O diálogo com novas disciplinas, principalmente a antropologia, auxiliou na construção do conceito de cultura política.

Nesta terceira fase, há o resgate do valor da narrativa e do estudo biográfico. Há também o exercício de grande influência sobre a historiografia e sobre o público leitor em abordagens chamadas Nova História ou História Cultural. Roger Chartier, membro da terceira geração dos *Annales*, foi um dos idealizadores dessa História Cultural e do conceito de Representação.

De acordo com Barros (2005), a partir da historiografia moderna, a nova História Cultural tornou-se possível a partir de uma importante expansão de objetos historiográficos. Quando um objeto histórico, uma fonte histórica é “criada”, ela está

aberta a infinitas interpretações. A partir do momento que o receptor entra em contato com esse objeto, ele já não é mais o mesmo, uma vez que o leitor vai adicionar àquele objeto suas concepções de mundo e a sua carga intelectual.

Ao escrever um livro, o seu autor está incorporando o papel de um produtor cultural. Isto todos reconhecem. O que foi acrescentado pelas mais recentes teorias da comunicação é que, ao ler este livro, um leitor comum também está produzindo cultura. A leitura, enfim, é prática criadora – tão importante quanto o gesto da escritura do livro. Pode-se dizer, ainda, que cada leitor recria o texto original de uma nova maneira – isto de acordo com os seus âmbitos de “competência textual” e com as suas especificidades (inclusive a sua capacidade de comparar o texto com outros que leu e que podem não ter sido previstos ou sequer conhecidos pelo autor do texto original que está se prestando à leitura). Desta forma, uma prática cultural não é constituída apenas no momento da produção de um texto ou de qualquer outro objeto cultural, ela também se constitui no momento da recepção. Este exemplo, aqui o evocamos com o fito de destacar a complexidade que envolve qualquer prática cultural (e elas são de número indefinido) (BARROS, 2005, p. 127-128).

Perante o exposto, o presente trabalho, tendo como um de seus objetivos principais a análise da possibilidade do uso de animês, em destaque a obra de Hajime Isayama, intitulada originalmente *Shingeki no Kyojin*, como fonte histórica e como recurso didático muito rico e atrativo dentro da sala de aula, partindo do princípio de Chartier, em que cada indivíduo com suas especificidades e carga intelectual, cultural e social é um “receptor cultural” e, conseqüentemente, um “criador da cultura”.

Voltando a Febvre (*apud* REIS, 2000, p. 16), que defende o uso de outras fontes além da escrita, considerar a história antes da escrita como pré-história é

uma noção ridícula [...]. Só porque não havia documentos escritos? Mas o pesquisador que estuda a difusão de tal cerâmica neolítica faz história exatamente como aquele que trabalha com uma fonte estatística moderna. Ambos procuram conhecer as manifestações do gênero inventivo da humanidade, que, se são diferentes na forma, não são diferentes em ‘engenhosidade’.

3 ANIMÊS

A filosofia antropológica e suas discussões a respeito de toda a natureza do ser humano remontam aos primórdios tempos do surgimento da própria filosofia grega. Sem pretender alçar um profundo debate acerca do tema, uma coisa é certa, nos

distanciamos imensamente de todos os outros animais devido a nossa capacidade de produzir e reproduzir um complexo sistema simbólico, que podemos definir como cultura. Sociedades distintas vão necessariamente originar culturas diferentes, ou seja, diferentes formas de ver o mundo e orientar a atividade social. A cultura também se desenvolve diferentemente no tempo e no espaço. Fato é que ela influencia toda a sociedade, seja na sua linguagem e forma de utilizá-la, seja no modo como um grupo de pessoas é capaz de absorver e compreender a própria realidade.

Refletindo a respeito da cultura e de sua influência na sociedade como um todo, podemos perceber que, na contemporaneidade, as mídias digitais e audiovisuais adquirem cada vez mais importância na circulação e produção cultural. Filmes - seja no cinema, seja na televisão e agora, mais popularmente nas telinhas dos celulares -, programas televisivos, dentre inúmeros outros, alcançam mais e mais espectadores, detendo uma indústria crescente e um peso sabidamente considerável na formação do imaginário coletivo, na construção de ídolos e nas aspirações da sociedade.

Na última década, os mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e os animês (desenhos animados japoneses), alcançaram uma popularidade imensa no Brasil e no mundo; apresentando histórias com grande variedade de temas e a diversificação do público-alvo, sendo os adolescentes os maiores consumidores do gênero que faz parte do cotidiano de muitos. O animê é um produto que alcança progressivamente um lugar mais elevado na indústria audiovisual, deixando de ser um produto nichado.

O termo *anime* vem do inglês, *animation*, usado pela cultura japonesa para designar toda forma de animação. Os japoneses também denominam de *anime* um desenho animado da Disney, por exemplo, mas no exterior “anime” passou a significar toda animação feita no Japão com estilo e estética desenvolvida lá, derivada, principalmente, dos mangás.

Os animês podem ser encontrados em curtas, longas e séries animadas. Tendo surgido entre a primeira e a segunda década do século XX e sendo por muito tempo um objeto intrinsecamente nipônico, produzido e consumido quase que inteiramente dentro do próprio Japão, os animês atualmente furam as barreiras imaginárias dos estados-nação, para encontrar público ao redor de todo o globo.

No Brasil, em específico, essa história se apresenta similarmente, tendo os animês uma influência cultural relevante, especialmente dentre a população mais jovem - crianças, adolescentes e jovens adultos. Podemos considerar a expansão dos animês no Brasil em pelo menos três momentos expressivos.

O primeiro, na década de 1990, na agora extinta Rede Manchete, onde obras como Cavaleiros do Zodíaco, *Astro Boy*, *Sailor Moon*, dentre outros, alcançaram legítimo sucesso e abarcaram uma legião de fãs, produzindo personagens significativos da cultura pop.

O segundo momento, já então nos anos 2000, se refere aos animês transmitidos principalmente nas redes Globo, SBT e Bandeirantes. Trabalhos como *Naruto*, *Dragon Ball Z*, *Pokémon*, *Digimon* e *One Piece* são apenas alguns dos exemplos que consolidaram e expandiram esse conteúdo em território nacional.

Agora, mais recentemente, na década de 10 do presente século, acompanhamos uma nova onda, que se distancia das duas décadas anteriores a partir do seu modo de distribuição. Apesar das redes de televisão não transmitirem com a mesma autoridade;

os recentes serviços de streaming conseguiram suprir essa lacuna, e não apenas isso, mas também tornar ainda mais prolíferas as animações japonesas. *Kimetsu no Yaiba*, *Jujutsu Kaisen*, *Boruto - Naruto Next Generations* e *Shingeki no Kyojin* são exemplos dessa nova safra. Levando em conta o alcance da pirataria no Brasil, é de se imaginar que os animês estejam ainda mais presentes em nossa sociedade brasileira.

Considerando esse aumento significativo, somado ao que já foi dito a respeito da influência da cultura nas sociedades, torna-se interessante a análise sobre a influência dos animês no Brasil e a possibilidade de sua utilização para os mais diversos fins. Neste trabalho em específico, sobre as oportunidades e benesses que a aplicação desse conteúdo pode ter durante a prática de ensino-aprendizagem, considerando a penetração deste em meio ao público infanto-juvenil.

Para tentar entender as razões da popularidade dos animês, é preciso conhecer as características do gênero. Segundo Meireles (2003, p. 207-208),

os personagens dos mangás são muito mais próximos das pessoas comuns e normalmente não apresentam os traços maniqueístas que geralmente determinam os pares de “mocinho” e “bandido” nas histórias ocidentais. Mesmo os personagens “maus” são apresentados com as razões que os levaram a ser o que são e a possibilidade de redenção (muito frequentemente através da morte) está sempre presente [...] Embora geralmente desprezados como material para pesquisas acadêmicas e estudos culturais, [...] os mangás e animês são indubitavelmente uma rica fonte de contato com a sociedade e a herança cultural japonesa, colocada cada vez mais ao alcance do mundo ocidental. Pela narrativa bem estruturada e técnicas visuais envolventes, o estilo mangá tem alcançado enorme sucesso e grande identificação nas mais diversas faixas etárias e sociais em todo o mundo. [...] Mais que programas oficiais de incentivo ou leis regulamentando a tolerância e o respeito à diversidade cultural, a atividade artística, aliada à força dos meios de comunicação, parece lembrar aos seres humanos que todos compartilham as mesmas aspirações básicas.

Um animê que ilustra o exposto por Meireles (2003) é *Shingeki no Kyojin*. Também conhecido pelo título em inglês *Attack on Titan*, é originalmente um mangá escrito e ilustrado por Hajime Isayama (2009) e que em 2013 foi adaptado para o gênero animê, sendo desde o início abraçado pelo público e posteriormente premiado na TV japonesa.

O desdobramento do enredo e a representação da realidade em *Shingeki no Kyojin* pode facilmente ser analisado e comparado a questões sociológicas e a momentos históricos reais. Corrupção, xenofobia, imperialismo e principalmente a eugenia são algumas das situações abordadas pelo animê, além de ser possível fazer paralelos a situações reais como, por exemplo, a globalização, o autoritarismo de governos fascistas, a segregação étnica da época do nazismo, a exploração de novos territórios e o medo do

desconhecido, muito comum na época das Grandes Navegações do início no século XV, entre outros.

Uma vez que apresenta um enredo instigante e engenhoso diante das reviravoltas e do desenvolvimento impecável de personagens complexos, o universo de *Shingeki no Kyojin* é a escolha ideal para objeto de análise do presente trabalho.

4 A PRÁTICA DOCENTE NO ENSINO DE HISTÓRIA E O USO DE FONTES HISTÓRICAS

Por muito tempo a História ficou relegada à análise única e pura de documentos oficiais, deixando fora do seu campo metodológico uma vasta gama de fontes históricas importantes para a compreensão das ações humanas de forma mais holística.

É apenas a partir do contexto do início do século XX e da busca pelos estudos sobre o lugar que as ciências humanas e sociais deveriam ocupar que esse cenário passa a se modificar. A Escola dos Annales trouxe uma ruptura com o fazer historiográfico anterior e construiu uma nova metodologia, criando alicerces profundos e influenciando a pesquisa em História até os dias atuais.

Durante as décadas de 1980 e 1990, surgiu a necessidade de encontrar novas formas de ensino-aprendizagem. Havia o desejo de relacionar o saber histórico acadêmico e o produzido dentro do âmbito escolar. Segundo Cavalcante *et al.* (2016, p. 4-5),

ao vivermos um tempo marcado pela diversidade e complexidade socioculturais, vivenciamos mudanças variadas nos mais diversos setores da sociedade de modo que as marcas das diferenças de classe, etnia, nacionalidade, dentre outras, intensificam-se. Refletirmos sobre o ensino de História em um processo de formação docente nos conduz a pensar a construção de maneiras de ser e de estar na profissão; de respeitar a diversidade sociocultural que caracteriza as sociedades contemporâneas [...] Nesse sentido, aliar pesquisa e reflexão sobre a prática docente (em processo de formação docente) na escola representa uma alternativa para tornar mais expressivo o papel do professor nos processos de construção de saberes e de fazeres.

A utilização de recursos paradidáticos, ou seja, materiais que não foram produzidos com o fim de serem especificamente usados para se ensinar, é um meio que deve ser explorado e utilizado dentro da sala de aula, uma vez que se mostram como uma possibilidade bastante atrativa e dinamizadora para o ensino de História.

Diante da relação entre educação e visualidade, percebeu-se a possibilidade do uso educativo do animê, visto que se vive em uma sociedade em que a cultura visual tem fundamental relevância, sobretudo a partir do advento da globalização; o mundo em que as crianças e jovens já nasceram inseridos influencia diretamente no seu processo

de ensino e aprendizagem. Utilizar recursos que já fazem parte do dia a dia desses indivíduos e de sua realidade pode mostrar-se como um facilitador nesse processo.

Tendo em vista que a educação é um fenômeno dinâmico, social e humano, que evolui com a sociedade em que está inserida, e é uma relação de mão dupla – ensinar e aprender –, faz-se necessário utilizar essas evoluções sociais de gerações a favor dela e da aprendizagem do aluno.

Levando em consideração a valorização do aluno e de suas experiências, buscando fortalecer a autonomia e o engajamento na construção do conhecimento, nos métodos ativos, os alunos “passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e, portanto, a assumir um papel ativo na aprendizagem, posto que têm suas experiências, saberes e opiniões valorizadas como ponto de partida para construção do conhecimento” (DIESEL, BALDEZ e MARTINS, 2017, p. 271).

Diante do exposto e da ideia de que vivemos inseridos em uma sociedade que possui uma cultura profundamente visual, em que as imagens nos afetam a todo instante, a imagem, nesse caso, o audiovisual, ganha um valor pedagógico, o que leva ao campo da chamada pedagogia crítica da visualidade, que visa analisar o artefato cultural imagético, bem como estudar e pesquisar sobre ele e a particularidade dos vínculos entre a educação e a visualidade. Para Carlos (2017, p. 564), a

cultura visual, cognição e conhecimento passam a compor uma série epistêmica tricotômica que exige um tratamento pedagógico singular, no âmbito da prática educativa escolar, assim como a relação entre cultura escrita, cognição e conhecimento exige e marca, ainda hoje, a configuração da educação escolar e de seu currículo.

A visualidade e as construções visuais, que caminham ao lado da história da humanidade, são uma linguagem caracterizada por ser uma das mais antigas formas de criação, tendo se iniciado com desenhos, pinturas, gravações e esculturas. O campo visual atingiu um papel fundamental na compreensão da humanidade, assimilando um maior entendimento do ser, do mundo, das esferas do conhecimento e do desconhecido (OLIVEIRA, 2005, p. 108).

Sobre a visualidade nos dias atuais, com o advento da globalização, que tornou as interações e o compartilhamento de informações extraordinariamente dinâmico e veloz, Esquiçati (2014, p. 12) diz que

filmes, séries, desenhos, quadrinhos, fazem parte do cotidiano de uma grande parcela da população que está inserida na globalização e, portanto, pode usufruir de suas invenções. Interagir com tais mídias não significa que o telespectador possui criticidade sobre o que absorve. O leitor pode ser estimulado culturalmente pelos saberes propostos, pelos recursos áudio visuais, sejam eles positivos ou negativos.

Percebe-se, assim, a importância da visualidade ao longo da construção da identidade de diversas civilizações e, mais que isso, da humanidade como um todo. Diante da incontestável relevância da visualidade para o desenvolvimento da humanidade e da necessidade de utilizá-la como método de ensino, o que já ocorre, surge a possibilidade de usufruir de novos recursos que são tão presentes atualmente na cultura popular, nesse caso, os animês.

5 ANÁLISE DA OBRA: SHINGEKI NO KYOJIN

A análise será feita de uma maneira geral, não sendo dividida por episódios ou temporadas. Serão expostos alguns conceitos importantes para o melhor entendimento da trama, além de reflexões acerca de aspectos e passagens específicos que são apresentados ao longo do enredo e que foram julgados mais relevantes para os objetivos deste trabalho.

Primeiro, é importante fazer um panorama sobre aspectos e conceitos relevantes dentro dessa trama. A história se passa em um mundo onde a humanidade vive dentro de três cidades concêntricas, cada uma protegida por muralhas contra os ataques de titãs, seres humanoides gigantes (podem medir de 2 a aproximadamente 70 metros) que devoram humanos sem motivo aparente. Essa sociedade vive atemorizada por essas criaturas, que não possuem genitálias e apresentam expressões marcantes e medonhas, além de aparentemente serem desprovidos de consciência e agirem por instinto, sendo esse devorar humanos.

Diante disso, o ser humano, diferentemente do que está acostumado, passa a ser a caça e sai da sua posição de líder da cadeia alimentar, sendo agora apenas um integrante desse ciclo, tendo que lutar pela sua sobrevivência e temendo o predador, vivendo em constante vigília. Mesmo a inteligência e a capacidade humana de construir armas e muralhas para a sua proteção, são praticamente inúteis diante da grandiosidade desses antagonistas. Durante todo o animê isso é muito bem explicitado: há diversos momentos de tomada de consciência e de incapacidade pelos protagonistas e por personagens tidas como as mais fortes da trama.

É imprescindível discorrer sobre algumas estruturas apresentadas em *Shingeki no Kyojin*: territorial, política, social e militar. Mais de 100 anos antes do início da história, os titãs apareceram e quase acabaram com a humanidade. Como proteção, a humanidade tem três enormes muralhas concêntricas de 50 metros de altura, sendo distantes umas das outras por cerca de cem quilômetros. Sendo esta estrutura territorial inicial: a muralha mais externa é a Muralha Maria, a intermediária é a Muralha Rose e a central é a Muralha Sina.

A Muralha Sina, localizada no meio do território, é a menor e a mais bem protegida. Dentro dela habitam somente os nobres e a corte real. Caso os titãs chegassem até ela, a humanidade já não teria esperança alguma. O principal distrito dentro da Muralha Sina é o Distrito de Stohess. Já a Muralha Rose, intermediária entre a periférica (Maria) e a central (Sina), tem seu território muito afetado quando a Muralha Maria é atacada e tem seu declínio, fazendo assim com que os titãs tenham mais facilidade para entrar. Trost é um de seus principais distritos. A Muralha Maria é a primeira e a maior das muralhas, além de ser a mais afetada pelos titãs por estar diretamente em contato

com eles. Um dos distritos dentro da Muralha Maria e que também representa a principal isca para os titãs é Shiganshina, a região onde a história começa e em que os protagonistas vivem.

Sobre a estrutura social, a divisão da população dentro das muralhas é feita basicamente levando em conta a estratificação social: quanto menor a importância da população para o governo, mais perto dos titãs ela se encontra. Os “camponeses”, a classe trabalhadora, vivem nas muralhas mais próximas dos titãs, enquanto o rei, os nobres e o alto clero vivem nos distritos de Sina, protegidos por três muralhas e por milhares de iscas, sendo elas o resto da população.

Adentrando no campo da política, o modelo que regula o território humano – ao longo das três Muralhas – é um antigo absolutismo, estando o território total à mercê do Rei (Governo Central), além das demais organizações militares que protegem esse sistema. Essas organizações, chamadas tropas ou divisões, são divididas em Divisão de Guarnição, Divisão de Reconhecimento e Exército Real.

A Divisão de Guarnição, ou Tropa Estacionária, é a maior das divisões militares e tem o dever de proteger e manter a ordem dentro das Muralhas. Essa divisão cuida de todas as defesas dos muros, sejam patrulhas, reparos ou melhorias e, como tal, passam a maior parte do tempo preparando planos de defesa contra-ataques à Muralha. Eles fazem uso de canhões posicionados sobre os muros que são usados frequentemente para a defesa de longo alcance e também devem lidar com a evacuação civil, tendo planos de emergência para enfrentar cenários em que os muros são violados, para garantir que os cidadãos sejam evacuados com segurança.

A Divisão de Reconhecimento, também conhecida como Tropa de Exploração, é a divisão militar especializada no combate direto aos titãs. Os soldados dessa divisão focam na pesquisa sobre os titãs e na exploração do território além das Muralhas através de recursos. A insígnia que identifica a divisão são as asas da liberdade, uma vez que a tropa simboliza a esperança de que a humanidade um dia se liberte do domínio dos titãs. Soldados da Divisão de Reconhecimento são famosos por serem, em média, mais habilidosos que os de outras divisões, além de serem leais e dispostos a darem a vida por um bem maior e pela sua nação.

A Polícia Militar é a divisão que protege a família real, cobra impostos a população, e os seus soldados vivem uma vida relativamente relaxada e confortável. Por se tratar de uma posição privilegiada, apenas os 10 melhores formandos do esquadrão de cadetes são autorizados a se juntar a eles. Apesar disso, estão envolvidos em escândalos de corrupção e são muitas vezes incompetentes devido à natureza do seu trabalho dentro das muralhas, privilegiadamente longe dos Titãs.

A história gira em torno, majoritariamente, de três personagens: Eren Yeager, Mikasa Ackerman e Armin Arlert. Eren é filho de um médico, Mikasa é sua irmã adotiva e Armin é o melhor amigo deles. Eren, Mikasa, e seus pais, Dr. Grisha e Carla Yeager, vivem pacatamente no Distrito de Shiganshina, contudo, essa paz é abalada por um evento catastrófico que muda todo o curso de vida dentro das muralhas.

O enredo começa quando os seres humanos se depararam com a repentina aparição dos Titãs no distrito de Shiganshina após mais de um século de paz. O ataque à muralha Maria, feito pelo maior titã conhecido, o titã Colossal, abre um buraco na muralha permitindo que titãs menores invadam o território do distrito onde vivem os

três protagonistas. Em meio ao caos, Eren e Mikasa foram obrigados a abandonar sua mãe e presenciaram sua morte por um titã, marcando negativamente o jovem Eren que jura se vingar matando todos os titãs.

Sobre os protagonistas, é importante ressaltar algumas características na personalidade de cada um. Eren, personagem principal, aparece como um dos únicos que almejam ir além das muralhas mesmo antes do ataque, mostrando-se bastante revoltado com a situação em que a humanidade se encontra, de submissão e medo dos titãs. O menino carrega características de esperança, idealização e determinação, o que aparentemente faltam ao resto da sociedade, que vive alienada.

No desenrolar do enredo, Eren desenvolve outras características tipicamente humanas como a impulsividade, a violência, o medo e a raiva. Tanto essas características que a personagem apresenta, quanto a incapacidade da raça humana diante a ameaça dos titãs, ficam evidentes na cena em que ele vê sua própria mãe sendo devorada viva.

Em relação a Mikasa, a irmã adotiva de Eren, é importante salientar que ela está sempre ao seu lado, seja o repreendendo por seu comportamento impulsivo, seja protegendo-o das adversidades, é uma das personagens mais fortes de todo o animê.

Armin, por mais que seja curioso e inteligente, é tido como covarde. O garoto mostra um profundo fascínio pelo mundo além das Muralhas, quando encontrou e estudou um “livro ilegal” – tal qual os livros proibidos em regimes fascistas como o nazismo na Alemanha, ou até mesmo os livros censurados durante a ditadura no Brasil – sobre o mundo exterior, é chamado de herege por outras crianças por seu interesse incomum no mundo desconhecido e, portanto, era frequentemente atacado por pensar diferente.

O livro de Armin ilustra o mar, a neve ornamentando as montanhas, a fauna e flora totalmente fantásticas, uma vez que se trata de algo que eles nunca tiveram contato. Isso tudo é visto pelos garotos de uma forma edênica, assim como pode-se perceber sobre o imaginário dos europeus sobre o Novo Mundo: o êxtase perante suas paisagens e riquezas, e o medo das criaturas que poderiam ser encontradas no desconhecido. O livro de Armin foi a única herança deixada por seu avô, que morreu durante uma operação de retomada da muralha Maria após um ataque de titãs.

De certo modo, as três personagens principais se completam em suas forças e fraquezas. Citando as virtudes, temos Eren com persistência e senso de justiça; Mikasa com responsabilidade e força física; Armin com a sensibilidade e genialidade intelectual; o que falta em um é encontrado no outro.

Após o ataque do Titã Colossal, Mikasa, os sobreviventes, incluindo Eren, Mikasa e Armin, são levados para o distrito mais próximo da muralha Maria. Diante disso, é possível perceber uma situação interessante: ao chegarem no novo distrito, como verdadeiros “refugiados”, é possível perceber a indignação dos moradores do distrito, que se revoltam, afirmando que aquelas pessoas estariam roubando sua comida e comprometendo a paz dos moradores. Estão todos no mesmo barco, mas isso não se faz perceber para os habitantes do distrito. Essa situação permite que seja feito paralelo com o típico discurso de “roubo”, de “tomada” de bens, recursos e até empregos quando falamos em imigrantes latinos nos Estados Unidos, imigrantes do Oriente Médio na Europa e refugiados de guerra.

Dois anos decorrem após a invasão de Shiganshina e Eren, Mikasa e Armin, agora adolescentes, tornam-se recrutas do exército no qual, ao se formarem, estariam aptos a ingressarem em uma das três divisões militares. Após três anos de treinamento intenso regado de muitas dificuldades, eles e mais alguns recrutas se formam soldados. O trio principal fica entre os primeiros 10 colocados e recebe o privilégio de ingressar na Polícia Militar, contudo, Eren recusa o posto e informa aos companheiros que entraria para a Tropa de Exploração. Mikasa e Armin decidem seguir Eren em sua decisão.

Logo após a formatura dos cadetes, novamente o Titã Colossal surge, destruindo o portão da muralha e permitindo a entrada de outros titãs, agora, no distrito de Trost. Os recrutas se veem obrigados a lutarem por suas vidas e pela vida dos moradores, além de impedir que mais uma parte do território humano seja tomado pelos titãs.

No decorrer da batalha, Eren presenciou mais um massacre, agora o de seus companheiros. No meio dessa nova batalha, ele acaba sendo devorado por um titã ao salvar seu amigo Armin de ser engolido. Mikasa, ao descobrir o que aconteceu com Eren, abandona-se à própria sorte e entra em confronto direto com os titãs. Devido ao seu descuido, acaba por inutilizar seu equipamento e se vê encurralada por um deles. Porém, inesperadamente é salva por um titã com estranhas habilidades de luta, que não se interessa por humanos.

Somado a esse fato, o titã ataca e mata seus iguais, o que leva o pequeno grupo de recém-formados a se questionarem e, posteriormente, usarem o titã para conter os demais que haviam cercado a base de apoio dos soldados. Mediante o sucesso do plano, os soldados descobrem que aquele titã que os havia salvado era seu amigo e companheiro: Eren Jaeger.

A partir desse ponto, a história toma um novo rumo. As diversas intrigas, questões pessoais e políticas do enredo de *Shingeki no Kyojin* acabam se tornando mais importantes e significativas que os ataques dos titãs. Afinal, é por meio dessas questões que se aproximam cada vez mais não apenas do porquê dos ataques, mas também do que são e de como surgiram tais criaturas. Isso, na verdade, é exposto, num primeiro momento, na figura de Eren, uma vez que se pode observá-lo tanto como humano quanto como titã.

Em outro momento posterior, na segunda temporada, fica claro que os titãs estavam e sempre estiveram muito próximos, pois os responsáveis pelos ataques, desde o início, eram titãs infiltrados no território das muralhas, pessoas que se tornaram amigos de Eren, colegas de treinamento que se formaram como cadetes da Tropa de Exploração.

Outra informação importante revelada é que as muralhas abrigam em sua estrutura titãs vivos, que por sua vez, têm a função de fortalecer a construção, não somente com o corpo, mas também com substâncias produzidas pela pele deles, as quais, ao endurecer, transformam-se em uma espécie de cristal resistente.

Desde o primeiro episódio, é possível notar a grande presença da religiosidade dentro das muralhas. Em uma das primeiras cenas, há uma espécie de fanático religioso pregando no meio da rua, trajado de roupas clericais. O homem despeja à população palavras como “as muralhas foram criadas com a sabedoria de Deus, são um trabalho divino! Nenhuma alma deve profanar as muralhas!” (SHINGEKI..., 2013).

Dentro dessa forte estrutura de poder, tal qual no mundo real, vemos grupos distintos, especialmente quanto à maneira de lidar com os temidos titãs. A Ordem das Muralhas – uma espécie de entidade religiosa – se mostra um importante fator da trama e sua influência na forma como as relações humanas e humano-titãs se desenvolvem é notável.

A terceira temporada foca na resolução da parte política e histórica do universo desse animê. Há uma sequência intensa de revelações sobre a origem dos titãs e a história da humanidade. Potencialmente, todos os titãs são ou foram humanos e, de algum modo, tudo está ligado à família real.

Essa terceira parte foca nas relações e conflitos entre os próprios humanos, abordando questões diplomáticas sobre o governo dentro da muralha. Neste arco, a história da família real é apresentada e sua importância é, em parte, revelada. A partir desse ponto, as questões que permeiam a obra e são passíveis das comparações que idealizaram este trabalho são sintetizadas: o conflito entre o antropocentrismo e o teocentrismo, o fascínio pelo desconhecido e o jogo de interesses políticos entre os setores que controlam a sociedade (clero, nobreza e militares), além da presença do nacionalismo e do conceito de estado de exceção, presente em governos ditatoriais.

Neste ponto, é interessante notar como o terror da corrupção humana é o verdadeiro foco da obra. Com a saída dos titãs de cena, criaturas facilmente vistas como antagonistas pela humanidade, vilões naturais que qualquer pessoa não sentiria remorso em assassinar, o autor coloca a moralidade em cheque ao jogar humanos contra humanos.

A sociedade, que sempre viveu às sombras da verdade e totalmente oprimida quando buscava qualquer explicação para a situação em que se encontrava, lutava pela sobrevivência, não por arrependimento ético. À medida que os jovens atingem o limite de seus princípios, notamos como muitos começam a perder sua própria identidade.

As noções de certo ou errado não estão mais à mesa, apenas visões contrárias, resultando em assassinatos, sequestros e torturas. Dentro desse sacrifício de caráter, Erwin Smith, o décimo terceiro comandante da Divisão de Reconhecimento, ganha destaque. Ele é um autêntico líder, a personificação do príncipe de Maquiavel: destemido, corajoso e determinado, disposto a cometer os mais diversos sacrifícios e a ser atacado e criticado por suas decisões, que sempre são pensadas visando um bem maior. A teoria de Maquiavel pode ser visualizada nas ações de Erwin, uma vez que

A Virtù trata-se da capacidade do príncipe em controlar as ocasiões e acontecimentos do seu governo, das questões do principado. O governante com grande Virtù constrói uma estratégia eficaz de governo capaz de sobrestar as dificuldades impostas pela imprevisibilidade da história. Assim, o político com grande Virtù observa na Fortuna a probabilidade da edificação de uma estratégia para controlá-la e alcançar determinada finalidade, agindo frente a uma determinada circunstância, percebendo seus limites e explorando as possibilidades perante a mesma (MADRIGAL, 2016).

Partindo para a quarta e última temporada, os desdobramentos da recente descoberta da existência de um mundo além-muralha são apresentados e mais segredos são revelados, por meio dos registros de Grisha Yeager, pai do protagonista, que era um habitante de Marley, um dos territórios além-muralha. Lá, a segregação, entre marleyanos e eldianos, descendentes de titãs e tidos como demônios, é ainda mais evidente.

Eldia é o nome dado a uma nação, antes muito próspera, mas que depois de diversos conflitos ficou limitada a apenas um território: a Ilha Paradis, local onde vivem as pessoas segregadas por muralhas e onde a maior parte da história se passa. Em Marley, eldianos são obrigados a transitarem pelo território portando braçadeiras como modo de identificá-los, assim como eram os judeus na Alemanha nazista (cf. Anexo A, figuras 1, 2, 3 e 4).

Os eldianos habitantes de Marley acreditam fielmente que têm uma dívida com Marley e que o sofrimento que vivem é pautado na justiça, sendo eles merecedores de todo esse martírio. Os eldianos que desobedecerem as regras do governo de Marley estarão fadados a se tornarem titãs e serem enviados a Paradis, o que ocorreu com Grisha Yeager, que era um conspiracionista contra esse sistema.

Voltando ao conceito de estado de exceção, em Carl Schmitt, o Estado é representado por um soberano. A soberania do estado é legitimada não só pela legalidade, mas pela estrutura política de um sujeito, de um estadista e de um soberano. O princípio majoritário se encontra na possibilidade de aclamação de um líder - não se manifestam ideias específicas como no pluripartidarismo, e sim uma lógica entre os sujeitos que se identificam (PONTES, 2021).

Dentro dessa linha de pensamento, um povo é representado não pelos seus ideais e nuances psicológicas comuns, mas por um *zeitgeist* específico daquela que determina aquele estado nação. Os sujeitos da sociedade devem escolher majoritariamente aquele soberano que representa as ideias gerais de um povo, e essa aclamação leva a possibilidade da determinação desse soberano, sendo este legítimo a decidir sobre o estado de exceção.

Nessa conjuntura, para Schmitt, o soberano permanece fora do estado, vindo somente interferir num caso de exceção. Dentro de um estado comum, sem crise e em normalidade, o soberano não intervém, vindo intervir com a sua decisão de exceção apenas na possibilidade da crise, ou seja, ele se mantém adormecido até que possa vir a suspender a normalidade e o direito, criando o estado de exceção específico para que, por políticas ativas e fora da estrutura jurídica, ele possa vir a revelar o bem por uma estrutura jurídica.

Esse cenário é claramente explicitado em *Shingeki no Kyojin*, na figura do rei dentro das muralhas e de todo o sistema que se formou e que rege aquela sociedade. São os interesses de uma classe específica e diversos acontecimentos que moldam o pensamento da massa, que acredita fielmente no funcionamento desse sistema, mesmo que ele, muitas vezes, não lhe seja benéfico.

Em Schmitt, há a diferenciação entre amigo e inimigo, em que questões sociológicas ou pessoais não determinam o inimigo, mas sim a ausência de um conceito ideológico de uma pessoa específica que caminha para a exceção e age como inimigo do princípio majoritário de estado. Essa excepcionalidade traz o conceito de ditadura.

Assim, não há visão pejorativa na ditadura, uma vez que, para Schmitt, a representação da democracia majoritária, do princípio unificador entre as pessoas, se dá pelo princípio dessa ditadura, além da possibilidade de intervenção do soberano sobre a sua decisão de exceção e o estabelecimento da ordem e do estado de normalidade. Esse soberano pode voltar a se colocar fora da estrutura política e jurídica novamente enquanto a normalidade é regida pela própria norma, até o surgimento de um novo modelo de excepcionalidade, ou seja, do estado de crise, como percebe-se na figura do rei dentro das muralhas.

Ademais, é possível notar muitas semelhanças na ambientação do animê com a antiga sociedade Alemã do século XX. A arquitetura das construções, o estilo de roupa dos militares e dos cidadãos, os gritos de guerra e até mesmo os próprios nomes dos personagens trazem características do povo germano (cf. Anexo A, figuras 5, 6, 7 e 8).

Feita a análise da obra, a ideia é usar da carga que os alunos trazem de fora da sala de aula e despertar o interesse deles na disciplina de história. Diante da popularidade dos animês no Brasil, principalmente dentro da faixa etária escolar, entende-se que a maioria dos alunos possuem ou já possuíram contato com o gênero. Isso ocorrendo ou não, trechos específicos podem ser apresentados e paralelos com o currículo de história e suas competências podem ser feitos.

Para utilizar a obra dentro da sala de aula, é necessário, primeiro, que o professor se familiarize com ela e incentive os alunos a fazerem o mesmo. Pesquisas a respeito do animê em paralelo com investigações acerca do conteúdo visto em sala de aula podem ser sugeridas.

Além disso, há a possibilidade de utilizar o que já é feito no ambiente escolar, como a conceituação de termos como totalitarismo, e logo após apresentar aos alunos trechos do animê em que esse sistema fica evidente. Uma vez que os alunos já estejam familiarizados com tais termos e conceitos, isso facilitará a compreensão, a captação de informações e a relação entre o recurso utilizado e a matéria que está sendo apresentada.

Para isso, é preciso que o professor faça o planejamento levando em conta as estruturas das escolas e o tempo das aulas. É importante destacar que a utilização desse recurso audiovisual não é algo que irá suprimir o tempo de aula. O uso do animê é um recurso paradidático de auxílio à docência e facilitação no processo de ensino-aprendizagem. Isso também pode abrir portas para que os alunos não familiarizados com a obra sejam instigados a assistirem à série em sua totalidade e com um olhar mais crítico, se aprofundar no conteúdo.

Sendo assim, os conteúdos citados na análise do animê podem ser utilizados na sala de aula, fazendo sintonia com os temas presentes no currículo de História, principalmente totalitarismo, autoritarismo e governos fascistas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca e a análise de novos recursos didáticos são imprescindíveis para o exercício da docência no âmbito do ensino de História. A abrangência no campo das fontes se tornou possível a partir da herança deixada pelos Annales e a persistência de seus ideais de inovação nesse campo. Diante disso, tornou-se concebível pensar nos mais

diversos gêneros audiovisuais, o que foi feito neste trabalho, como objetos de análise e seu possível uso paradidático.

A obra de Hajime Isayama é profunda e inteligente; e é necessário educar o olhar do aluno para que objetos chamativos e populares como *Shingeki no Kyojin* sejam instigantes e signifiquem para ele algo além do entretenimento.

Percebe-se no animê o desenvolvimento de relações sociais e políticas que resultam em uma estrutura extremamente complexa que pode ser colocada em paralelo ao mundo concreto. A grande presença da filosofia e de questões sociopolíticas inseridas na obra abrem um leque de possibilidades dentro de sala de aula.

Reflexões e debates sobre o totalitarismo e o autoritarismo são extremamente relevantes e necessários, sobretudo nos dias atuais, em que se percebe o flerte de considerável parcela da população em relação a golpes antidemocráticos de estado, intervenções militares e a volta da ditadura, além do surgimento de grupos neonazistas e supremacistas, até mesmo em países latino-americanos como o próprio Brasil, onde a miscigenação racial é marcante.

Um dos objetivos do estudo e do ensino de História é justamente formar indivíduos críticos e pensantes a respeito dos aspectos mais intrínsecos da sociedade, compreendendo seus processos e sujeitos históricos, além do desenvolvimento das relações que se estabelecem entre os grupos humanos em diferentes tempos e espaços.

REFERÊNCIAS

BARROS, J. A. A História Cultural e a contribuição de Roger Chartier. **Diálogos**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 125-141, 2005. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=3040973&forceview=1>. Acesso em: 10 jun. 2022.

CARLOS, E. J. Sobre o uso pedagógico da imagem fílmica na escola. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, v. 19, n. 2, p. 550-569, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/etd.v19i2.8645247>. Acesso em: 21 jun. 2022.

CAVALCANTE, M. da P *et al.* A prática docente no ensino de história: um processo formativo. **Anais III CONEDU...** Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/20027>. Acesso em: 21 jun. 2022.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>.

ESQUIÇATI, Y. A. B. **Mídias na educação**: uma proposta pedagógica pautada no uso de animações japonesas para o ensino de geografia. 2014. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/20838>.

MADRIGAL, A. G. **Virtù e Fortuna em Maquiavel a partir da obra ‘O Príncipe’**. 2016. Jusbrasil (online). Disponível em: <https://alexismadrigal.jusbrasil.com.br/artigos/445449992/virtu-e-fortuna-em-maquiavel-a-partir-da-obra-o-principe>. Acesso em: 16 out. 2022.

MEIRELES, S. M. O Ocidente redescobre o Japão: o boom de mangás e animês. **Revista de Estudos Orientais**, São Paulo, n. 4, p. 203-211, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/reo/article/view/193806>. Acesso em: 27 jun. 2022.

OLIVEIRA, A. C. M. A. de. Visualidade, entre significação sensível e inteligível. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 30, n. 2, p. 107-122, 2005. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/12418>.

PONTES, J. F. A serpente no ovo: Carl Schmitt e as democracias do século XXI. **Estado da Arte: Estadão**, 3 fev. 2021. Disponível em: <https://estadodaarte.estadao.com.br/carl-schmitt-jfp/>. Acesso em: 30 set. 2022.

REIS, J. C. As diversas fases da “Escola dos Annales”: continuidade ou descontinuidade?. *In*: REIS, J. C. **Escola dos Annales: a inovação em História**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

SHINGEKI no kyojin. Direção de Tetsurō Araki. Produção de George Wada, Hiroyuki Sawano, Kensuke Tateishi, Shin Furukawa, Tetsuya Kinoshita, Toshihiro Maeda. Crunchyroll. 2013. 36h25min. Disponível em <https://www.crunchyroll.com/pt-br/attack-on-titan>. Acesso em: 23 jun. 2022.

ANEXO A

Figura 1: Crianças eldianas usando bracelete de identificação



Disponível em: <https://www.latercera.com/mouse/attack-on-titan-cancelan-venta-de-recreacion-de-los-brazaletes-de-marley/>. Acesso em: 27 set. 2022.

Figura 2: Soldados eldianos do exército de Marley



Disponível em: <https://latam.ign.com/attack-on-titan-2/74518/news/shingeki-no-kyojin-temporada-4-quien-es-y-de-donde-viene-yelena>. Acesso em: 27 set. 2022.

Figura 3: Menino judeu com bracadeira



Disponível em: <https://www.educolorir.com/foto-menino-judeu-com-uma-bracadeira-em-random-polonia-i13040.html>. Acesso em: 27 set. 2022.

Figura 4: Judeus no gueto de Varsóvia



Disponível em: <https://acervo.oglobo.globo.com/incoming/gueto-de-varsovia-22584181>. Acesso em: 27 set. 2022.

Figura 5: Old Stohess District



Disponível em: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=899444&lang=Portuguese>. Acesso em: 27 set. 2022.

Figura 6: Padrão tradicional da arquitetura alemã



Disponível em: <https://suadecoracao.com/arquitetura-alema/>. Acesso em: 27 set. 2022.

Figura 7: Soldados marleyanos



Disponível em: <https://mag.elcomercio.pe/fama/shingeki-no-kyojin-4x13-gabi-al-descubierto-plan-de-eren-y-zeke-toma-forma-attack-on-titan-temporada-4-capitulo-13-ataque-a-los-titanes-series-animês-rnda-nnlt-noticia/>. Acesso em: 27 set. 2022.

Figura 8: Soldados alemães



Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/SS-Totenkopfverb%C3%A4nde#/media/Ficheiro:Bundesarchiv_Bild_192-206,_KZ_Mauthausen,_SS-M%C3%A4nner_vor_Gefangenen.jpg. Acesso em: 27 set. 2022.