



## UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO IMAGÉTICA E DISCURSIVA NAS OBRAS O PATRIOTA E ASSASSIN'S CREED 3 EM RELAÇÃO À INDEPENDÊNCIA DOS ESTADOS UNIDOS

Rafael de Moura Pernas<sup>1</sup>

**Resumo:** Nessa comunicação pretende-se analisar duas obras: o filme *O Patriota*, lançado em 2000 e dirigido por Roland Emmerich, e o jogo *Assassin's Creed 3*, lançado em 2012 e produzido pela Ubisoft. Utilizando o método de Douglas Kellner (2001), propõe-se analisar não só as imagens presentes nas obras, mas sim todo o discurso de ambos, frisando suas ideologias, símbolos e narrativas. Assim, iremos também analisar para quem (qual público), por que (qual a ideologia sendo defendida ou reforçada) e o contexto em que foram feitos. O principal objetivo desse artigo é demonstrar como que um período histórico, no caso a Independência dos Estados Unidos, pode ser apropriado para diferentes fins. Explicaremos o porquê da escolha desse período por parte dessas obras, sendo que cada uma tem um motivo diferente, muito além do simples entretenimento. Usando a ideia de Marc Ferro (1985) sobre o uso do cinema, também buscaremos entender um pouco sobre a época específica que foram feitos. Será abordada também a noção de “criação do sujeito”, discutida por Michel Foucault apresentado nas obras de Stuart Hall (1997), frente aos personagens Benjamin Martin (*O Patriota*) e Connor (*Assassin's Creed 3*). Julgamos que a importância desse artigo está não só inserida no âmbito dos estudos de mídia, como também, trazer à tona os Jogos Eletrônicos não só para a área como também para a academia em si.

### **Introdução: Teoria, mídia e jogos eletrônicos**

O presente trabalho busca realizar uma breve análise acerca das obras *O Patriota* (2000) e *Assassin's Creed 3* (2012). Iremos nos focar não só em suas representações, em seu jogo de imagens, em sua produção imagética, mas, principalmente, nos discursos que tais representações trazem ao público. Ou seja, quais são os discursos e os aspectos culturais que permeiam a obra

Entendemos o discurso, e especificamente o discurso midiático, como um campo de luta (KELLNER, 2001), um espaço de produção tanto de obras com viés de dominação, como de resistência, um campo que é responsável pela produção de enunciados, de maneiras de pensar, de organizar, e principalmente: pela formação de diferentes representações acerca de

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas, graduando em História Bacharelado, e-mail: [rmpernas@gmail.com](mailto:rmpernas@gmail.com).  
Orientação: prof. Dr. Aristeu Elisandro Lopes.



si mesmo. No nosso caso, nos atentaremos em como os discursos hegemônicos<sup>2</sup> e contra hegemônicos, em relação a independência dos Estados Unidos, são representados em diferentes obras, sendo elas, no filme *O Patriota* e no jogo *Assassin's Creed 3*. Através da análise imagética (aqui estáticas, para uma maior elucidação narrativa, mas sempre lembrando que o trabalho é feito sobre imagens em movimento e com sons), iremos nos comunicar com tais obras e apontar a presença de tais discursos. A representação, portanto, é um mecanismo de linguagem (HALL, 1997), é uma maneira de tornar algo inteligível para a pessoa, ou público, a qual é destinada. O discurso, portanto, só consegue operar, dentro de produtos midiáticos, através de representações. O discurso como a intenção e a representação como o meio de tornar esse discurso um enunciado, algo que rege a sociedade, organiza e classifica.

Será através de tais olhares, de tais “lupas” que iremos nortear nossa pesquisa no campo midiático. Campo esse que, legitimamente, cresce cada vez mais no âmbito acadêmico, principalmente na área das ciências humanas. Entretanto, por mais que tenhamos uma produção cada vez mais detalhada e embasada nos diversos campos que a mídia oferece, os jogos eletrônicos ainda carecem de maior atenção. Por mais que ultrapassem os lucros da indústria do cinema, que necessitem de grandes investimentos e tenham uma produção muitas vezes intercontinental (como no caso da série *Assassin's Creed*), os jogos eletrônicos ainda são vistos como algo especificamente juvenil, algo a parte da produção cultural que aparenta não haver nenhum efeito nas pessoas que os jogam. No Brasil, apenas no final de 2011 que os jogos foram retirados da categoria “jogos de azar”, responsável por pesados impostos como o IPI (Imposto sobre Produtos Industrializados),<sup>3</sup>. Porém, ainda continuam com preços extremamente elevados, dificultando, assim, profundamente sua disseminação. Entretanto, mesmo com tantos empecilhos, a indústria age fortemente em nosso território, sendo ele o quarto maior consumidor de tais produtos.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Não estamos trabalhando “hegemonia” como conceito. Para o presente artigo iremos nos pautar apenas na ideia de aquilo que é mais disseminado, mais enraizado e mais conhecido.

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www.jb.com.br/informe-jb/noticias/2011/12/08/legislacao-brasileira-reconhece-jogos-eletronicos-como-cultura/> (acessado em 19/10/14 às 20:16)

<sup>4</sup> Disponível em: <http://globoTV.globo.com/globo-news/jornal-das-dez/v/mercado-brasileiro-de-jogos-eletronicos-e-o-quarto-maior-do-mundo/3539324/> (acessado em 19/10/14 às 20:22)



Devido a tais fatores que buscaremos um enfoque mais detalhado acerca do jogo *Assassin's Creed 3*, não só pelo fato de ter uma duração significativamente maior que o filme *O Patriota*, mas também pela atenção necessária que os jogos eletrônicos necessitam para o estudo acadêmico. Mas os jogos eletrônicos operam de diversas maneiras diferentes, variando desde modos de narrativa, até modos de jogá-lo (entre os brasileiros, se cunhou muito o termo “jogabilidade”, ou seja, o quão fácil/difícil ou simples/complexo são as mecânicas que o jogo traz). Em termos de narrativa, temos jogos que variam desde o “tradicional”, ou seja, uma história pronta que é a mesma para todos que a jogam (como é no caso do jogo que iremos analisar), onde a história geralmente é contada através de cinemáticas (renderizações prontas onde o jogador perde o controle, aproximando-se, assim, com os filmes), até jogos onde a história varia dependendo de escolhas diretas do jogador (*Walking Dead*, *Heavy Rain*, *Call of Duty Black Ops 2*), podendo haver até mesmo jogos que deixam o próprio cenário como o responsável pela narrativa (*Gone Home*, *The Vanishing of Ethan Carter*), dependendo do jogador “juntar” as pistas dadas pela obra.

### ***O Patriota*: o discurso hegemônico**

Lançado em 2000, *O Patriota* retrata os eventos acerca da independência dos Estados Unidos a partir de 1776, auge do conflito. Dirigido por Roland Emmerich, com Mel Gibson no papel principal, interpretando o personagem Benjamin Martin. O filme retrata, no início, a vida pacata de Martin como um fazendeiro na Carolina do Sul, mostrando também a sua diplomacia e engajamento político quando participa de uma audiência em Charles Town. É importante notarmos que, inicialmente, Martin não era a favor do conflito direto com as tropas britânicas, quando afirma:

Se o que você quer dizer por ‘patriota’ é acerca da minha indignação por taxaço sem representação, bom, sim eu sou; Deveriam as colônias americanas governarem a si mesmas independentemente? Eu acredito que elas podem e devem. Mas se você está me perguntando se estou disposto a ir à guerra contra a Inglaterra, então a resposta é definitivamente não. (*O Patriota*, 00h14min59s – 00h15min19s)



Entretanto, sua posição frente ao conflito mudará drasticamente após uma série de eventos no decorrer da obra. Não pretendemos realizar uma análise “completa” da obra, por isso, elencamos momentos chave que julgamos trazer as representações mais impactantes e que melhor elucidam o objetivo principal do presente artigo. As características apontadas também foram consideradas por haver uma direta (e indireta) semelhança com o jogo *Assassin's Creed 3*, ou seja, mostraremos o antagonismo de representações em ambas as obras, buscando os pontos que, por serem antagônicos, são passíveis de comparações. Começando pelo personagem William Tavington, interpretado pelo ator Jason Isaacs, como o uso da ideia de vilão. De acordo com FARIA (2013, p.178):

O vilão como um personagem de ficção que representa o mal, o inimigo, a violência, serve também como a possibilidade de vencer, de derrotar o mal, mostra de maneira metafórica que se tem o desejo de acabar com o inimigo, de por fim à maldade.

Tavington, comandante de tropas britânicas sob ordens de Cornwallis, representará todo o antagonismo da obra. Ele será o completo oposto de Benjamin Martin, representando o mal que deve ser superado, a violência que deve ser detida. O filme se utilizará de diversas representações para tornar tal personagem o mais maligno possível. Podemos apontar, inicialmente, a cena em que é introduzido na trama. Sem hesitar, mata o filho de Martin com um tiro nas costas (*O Patriota*, 00h35min19s). Além disso, em momento seguinte da narrativa, ordena que uma igreja cheia de colonos seja queimada (*O Patriota*, 02h09min52s). Portanto, Tavington será o típico “vilão tradicional”, ou seja, sem qualquer traço de moralidade e o uso ilegítimo da violência para alcançar seus objetivos.

Do outro lado do espectro, temos o próprio Benjamin Martin, ou seja, o personagem principal. Durante o filme, será sempre retratado com fortes traços de inocência e vitimização. No primeiro caso, a verificação ocorre na própria apresentação, mostrando uma vida pacata com sua família, onde até mesmo não possui escravos, já que os negros que trabalham em sua propriedade afirmam que “Nós não somos escravos. Nós trabalhamos nessa terra. Somos libertos” (*O Patriota*, 00h32min51s). É interessante notar que, em 1776, na Carolina do Sul, não há, por parte do filme, qualquer menção de escravidão. KARNAL (2013, p. 65) nos afirma que “Apesar de os escravos no conjunto da população das colônias não ultrapassarem



os 20%, em áreas como a Carolina do Sul eram a maioria da população”. Portanto, é conhecido pela historiografia que a região, na época, era um grande foco de mão de obra escrava, entretanto, *O Patriota* não trará nada relacionado a esse aspecto histórico. No segundo caso, vemos que Martin sofre constantes perdas, desde dois filhos e amigos, até de sua casa, ou seja, qualquer ataque que o personagem faça aos britânicos, qualquer uso de violência por sua parte é completamente justificável, já que ele que foi atacado em primeiro lugar, diferentemente de Tavington, onde a sua violência não possui justificativas.

Por fim, chegamos ao ponto final de análise da obra: o nacionalismo. No final do filme, Martin revela-se como um “verdadeiro patriota”, ou seja, aquele que acredita na formação de uma nação. O conflito final mostra Martin levando toda a tropa dos colonos de volta para o *front* apenas com o balançar da bandeira e o seu grito, clamando pelos seus compatriotas. A glorificação da morte de britânicos é notável, com ângulos em *slowmotion* enquanto uma forte orquestra acompanha. Novamente, a morte dos inimigos não só é justificável: ela é enaltecida.

Serão tais representações, Tavington, Martin e o apelo nacionalista, que deixarão claro a presença de um discurso hegemônico na obra. Tavington representa “o outro”, o inimigo sem qualquer traço de moral que merece ser atacado e combatido, assim como toda a visão estadunidense de todos os seus inimigos políticos, sejam em guerras passadas ou até mesmo atuais, como os diversos conflitos no Oriente Médio. KELLNER (2001) realizará um excelente estudo acerca da percepção do árabe como inimigo na mídia, citando filmes como *Iron Eagle* (1986), *Rambo III* (1988) e *Delta Force* (1986), filmes que também glorificam a morte dos inimigos. Benjamin Martin, por outro lado, representa o próprio Estados Unidos, no momento em que nunca ataca diretamente, ou seja, seu ataque e violência são justificáveis já que “o outro” precisa ser impedido. Podemos atestar esse pensamento não só no passado, com a entrada do país na Segunda Guerra Mundial apenas quando Pearl Harbor fora atacado pelos japoneses, e com as intervenções no período da Guerra Fria devido a ameaça comunista, como também atualmente. Por mais que a própria ONU se mostrasse contra, a intervenção no Iraque tornou-se justificável devido aos eventos de 11 de setembro e com a suposta presença de “armas químicas” no território iraquiano. Por fim, o nacionalismo enaltecido relembra



diretamente o conhecido Destino Manifesto, onde justifica a expansão estadunidense por ser uma “nação do progresso humano,’ com a Providência Divina no apoio e uma ‘consciência limpa e imaculada pelo passado,’ os Estados Unidos eram obviamente imparáveis na sua ‘marcha a frente’” (STEPHANSON, 1995, p. 40)<sup>5</sup>.

Em suma, podemos notar todas as características hegemônicas apontadas nas representações do filme. Tal discurso será tão enraizado que teremos até mesmo a presença em super-heróis, como Capitão América, portando apenas um escudo, e também em desenhos animados como a Liga da Justiça. NETO (2013, p.44-45) nos afirma, em relação não só ao desenho como também todo o discurso hegemônico, que:

Podemos então considerar a Liga da Justiça e a forma em que concebe seus super-heróis extremamente arraigada com esse imaginário social estadunidense construído desde a sua formação quanto nação. Mas, além disso, ainda no século XX, os EUA iniciaram um processo que transcendia a ideia de “América para os americanos” e iniciaram uma prática que até hoje é recorrente de utilizar a força armada com o discurso humanitário para intervir em diversos locais do globo. Seja por considerar determinado regime político despótico, ou por “retaliação”, em relação a um atentado terrorista, suas atitudes se representam nos mais diversos setores da sociedade, seja nas animações (como no caso dos super-heróis) e até mesmo no cinema, literatura e na mídia como um todo divulgando e difundindo tal ideologia, como afirma Kellner (2002).

### ***Assassin’s Creed 3: O discurso contra hegemônico***

Doze anos após o lançamento do filme *O Patriota*, temos o lançamento do jogo *Assassin’s Creed 3*, última grande produção que retrata a independência dos EUA. Lançado em 30 de Outubro de 2012 para Playstation 3, Xbox 360 e PC, produzido pelo estúdio francês Ubisoft. Diferentemente do filme, o jogo retrata as colônias desde 1754 até o final do século, dando assim uma visão muito mais ampla de diversos eventos da história colonial durante tal período.

O jogo se focará em torno de Connor, personagem principal da narrativa e o qual o jogador irá primariamente controlar. Nascido na colônia inglesa, em 1756, filho de mãe indígena e pai britânico, Haytham Kenway. Assim como Benjamin Martin, Connor também

---

<sup>5</sup> Tradução do Autor.



será forçado a adentrar ao conflito de independência, mas talvez esse seja o único ponto em comum com o filme. Partiremos agora para uma análise dos contrapontos que a obra apresenta em relação aos elementos que levantamos no filme *O Patriota*. Começando pelo pai de Connor, o antagonista da obra.

Primeiramente, não podemos classificar Kenway como “vilão” nos mesmos moldes que operam em William Tavington. Sendo controlado pelo jogador até a terceira sequência<sup>6</sup>, o personagem apresenta ações muito mais dúbias. Nele, não há uma dicotomia tão profunda entre o bem e o mal: ele é ambos, tornando suas ações sempre justificáveis. Tais características levam o personagem a operar como um anti-herói. “No anti-herói pode-se ver essa complementaridade, o bom fazendo o mal com fins justificados, reforçando a necessidade de violência da natureza humana” (FARIA, 2013, p. 179). Será através do uso de tal ideia que Kenway será utilizado como o mecanismo de maior crítica ao processo de independência estadunidense. Tal crítica se torna explícita na nona sequência, onde afirma, para Connor, que:

O povo não escolheu nada. [A escolha] foi feita por um grupo de covardes privilegiados que buscam apenas enriquecer a si mesmos. Eles se encontraram em particular e fizeram uma decisão que iria beneficiar eles. Eles podem ter usado palavras bonitas, mas não faz disso verdade. (Nona Sequência. Tradução do autor)

Tal crítica vai ao encontro com muitas correntes historiográficas críticas ao conflito norte americano. Temos como exemplo as afirmações de KARNAL (2013, p.66): “A escravidão não sofreria abalos com o movimento de independência, levado adiante, em parte, por ricos escravocratas. Os ventos de liberdade de 1776 tinham cor branca...”. Vemos, então, não um “vilão” com as características tradicionais como as de William Tavington, mas sim, um antagonista que justifica plenamente suas ações e que até mesmo é identificável com o público. O jogo, portanto, realizará um esforço de humanizar a presença britânica no processo em questão utilizando-se da ambiguidade moral que os anti-heróis trazem para as narrativas.

Connor também será outro agente de críticas. Não só quando critica Samuel Adams por possuir escravos enquanto clama por “liberdade” (Terceira Sequência), mas também pelo fato de ter seu vilarejo queimado pelos próprios colonos. Enquanto *O Patriota* não levanta a

---

<sup>6</sup> Pela falta de demarcações exatas na obra optaremos pela divisão que ela mesma faz de si, no caso, sequências.



questão indígena (talvez no máximo a machadinha de Martin relembre alguns aspectos), *Assassin's Creed 3* faz dela o centro de sua trama ao fazer do personagem principal não um fazendeiro branco da Carolina do Sul, mas sim um nativo que, quando entre seu grupo, fala a própria língua. O “mito fundador” não é mais aquilo que Benjamin Martin representa, ele está no multiculturalismo que Connor é imbuído.

Especificamente será no multiculturalismo que encontraremos o cerne do jogo. Não apenas em Connor, mas também pela atenção à presença de diversas nacionalidades no decorrer do conflito. Escoceses serão representados, através de personagens como Godfrey e Terry, imigrantes que acabam trabalhando para Connor, franceses estarão presentes nas figuras de Stephane Chapheau, um cidadão fictício da cidade de Boston que também se une ao personagem principal, além do próprio Marques de Lafayette, importante personagem histórico do período. Achilles, um personagem negro, não será apenas uma figura secundária (como em *O Patriota*), mas sim o próprio mentor de Connor. Até mesmo a presença alemã será retratada, com a presença dos *Jäegers* (caçadores), grupos mercenários contratados pela coroa britânica, conhecidos pela sua brutalidade e efetividade no combate. No jogo, serão a força de elite, a mais difícil de ser derrotada pelo jogador. De acordo com MCCULLOUGH (2005, p. 198), ao descrevê-los no combate:

Os atiradores alemães (literalmente caçadores) usando casacos verdes, e os granadeiros de casacos azuis, com as suas baionetas de 43 centímetros, haviam subido pela íngreme floresta da cordilheira – as ‘montanhas terríveis’ – com tanta rapidez e habilidade quanto qualquer atirador da Virgínia

Por fim, o multiculturalismo estará explícito no próprio início do jogo, quando vemos a mensagem “Inspirado por eventos e personagens históricos. Essa obra de ficção foi feita, desenvolvida e produzida por um grupo multicultural de variadas religiões, fés e crenças”. Podemos ver, portanto, os diversos contrapontos que *Assassin's Creed* trás em relação ao filme *O Patriota*. Enquanto o filme busca um personagem principal tipicamente colonial, com sua fazenda, família e “escravos”, que só adere à causa após sofrer diversos ataques injustificáveis, o jogo terá um personagem que, embora também atacado por algo injustificável, nunca especificamente adere à causa, sempre tecendo ácidas críticas a mesma, além de ser um indígena, fator completamente negligenciado no filme de Roland Emmerich. Tavington representará o típico “outro”, sem qualquer traço de moral, enquanto Kenway terá





uma complexidade muito maior, uma humanização e uma justificativa plena para seus atos. Por fim, o nacionalismo latente em uma obra será colocado em xeque pela presença multicultural de outra.

Portanto, a vitimização e inocência da nação, a vilanização completa “do outro”, do inimigo, e o apelo nacionalista que beira ao Destino Manifesto caracterizam-se como discurso, ou seja, são características, maneiras de pensar e de se organizar, responsáveis pela produção de enunciados e maneiras de representar a si mesmas. *O Patriota*, por mostrar representações diretas de tais características, torna-se um produto de tal discurso, que, por sua vez, é hegemônico no sentido que é o mais enraizado, o mais disseminado na sociedade estadunidense. Além disso, consegue transcender o campo midiático, como já elucidamos anteriormente com a citação de Neto. Por outro lado, no momento que vemos o contrário de tais características, principalmente na forma da pura crítica, logicamente, vemos outro discurso em luta, em um “campo de guerra” ideológico e imagético. Percebemos que, no caso do discurso hegemônico midiático estadunidense, aquilo que vai de encontro a ele é exatamente o multiculturalismo, característica que é central e permeia todo o jogo *Assassin's Creed 3*. Assim, evidenciamos a mídia como um espaço de luta em si, não apenas um fator “puramente alienante”, sem nenhum caráter pedagógico e influente na vida da sociedade. Em relação ao estudo da história em tal campo:

‘o passado que estes filmes reconstituem é um passado mediatizado’ pelo seu presente, perceptível pela ‘escolha dos temas, dos gostos da época, das necessidades da produção, das capacidades da escritura, dos ‘lapsus’ dos criadores’. É no presente que ‘se situa o verdadeiro real histórico destes filmes, e não na representação do passado’ (MORETTIN, 2003, p. 31)

### **Discussões: a problemática do trailer**

Mas, será que o campo do discurso é tão dicotômico? Será que temos a presença puramente do hegemônico e do contra hegemônico nesse campo de embates? Veremos que o âmbito discursivo não detém tamanha simplicidade. O *trailer* lançado na *Electronic Entertainment Expo* (maior evento relacionado à indústria dos jogos), em 2012, de *Assassin's Creed 3* mostrará representações bem diferentes daquelas que nos são apresentadas no



produto final. A diferença será muito parecida com aquilo que *O Patriota* apresenta ao público.

O *trailer*, inicialmente, mostra os colonos em processo de retirada de um combate com os britânicos. A voz de Connor acompanha os momentos iniciais com a seguinte mensagem: “Eu os vi lutar e morrer em nome da liberdade. Eles falam de liberdade e justiça, mas para quem?” (tradução do autor). Connor então se revela entre os soldados que batem em retirada e avança ao campo de batalha, sozinho. Evitando os tiros britânicos, consegue penetrar em suas defesas e começa a matar um por um. Quando inicia o embate, uma música segue as ações violentas do personagem e os colonos, antes desiludidos com o confronto, inspiram-se a voltar ao campo de batalha. Por fim, Connor mata o comandante britânico e os colonos voltam efetivamente à luta. George Washington, por sua vez, observa todo o processo e depois para seus soldados, que mesmo feridos continuam lutando.

As semelhanças com todos os aspectos que analisamos do filme *O Patriota* são notáveis. Primeiramente, o vilão mostra a mesma “estética” que Tavington, ou seja, suas feições e o modo que é representado se assemelham profundamente ao vilão do filme. Connor, assim como Benjamin Martin, inspira as tropas a voltar para o confronto apenas com suas ações individuais, servindo como um “modelo” para todos. O olhar de George Washington para seus soldados pode, até certo ponto, relembrar o Destino Manifesto, no sentido de “sim, nós podemos”, mesmo com as dificuldades a frente é possível vencer. Novamente, o povo escolhido para a vitória. Vejamos o quadro abaixo:



ENCONTRO  
INTERNACIONAL  
FRONTEIRAS E  
IDENTIDADES



Portanto, no *trailer*, mecanismo de propaganda e disseminação de dada obra (seja filme ou jogo), percebemos grandes semelhanças com as representações do discurso hegemônico que *O Patriota* contém. Assim, por mais que *Assassin's Creed 3* apresente-se como a contra hegemonia, ele ainda utiliza-se do hegemônico para conseguir alcançar o máximo de pessoas possíveis. O ponto que queremos explicitar, a discussão que queremos fomentar é, especificamente, até que ponto os discursos contra hegemônicos não podem servir ao hegemônico. Para que o jogo, com seu multiculturalismo e críticas, consiga tornar-se relevante aos olhos da sociedade e do próprio mercado, teve que se utilizar daquilo que é mais enraizado: a hegemonia. Aquilo que *O Patriota* defende se manifestou no *trailer* de uma obra que vai de encontro ao filme. Deixemos claro que não estamos desvalidando a luta e manifestações de resistência, muito pelo contrário, apoiamos no momento que explicitamos a mídia como um espaço legítimo para tais manifestações. O intuito é abrir a pesquisa para o



campo de debates, problematizando não só os objetos, mas também o campo em que os mesmos operam para que, assim, a luta torne-se ainda mais eficiente.

Vemos, portanto, que o campo do discurso midiático é muito mais complexo que aparenta. Suas lutas não são dicotômicas e nem maniqueístas, operando em um caráter não só comercial e econômico, mas também ideológico e social. Por consequência, a própria estruturação da vida de uma sociedade será diretamente afetada pelos discursos midiáticos, não sendo eles meros espelhos ou adendos da sociedade, eles são parte integrante desta, agindo como sujeito, errando, acertando e até mesmo constituindo saberes e hierarquias.

#### **Referências Bibliográficas:**

FARIA, Mônica Lima de. *Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos*. Pelotas: Ed. Universitária UFPel, 2013

HALL, Stuart. *The work of representation*. In: *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: SAGE Publications Ltda, 1997.

KARNAL, Leandro [et al.]. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. São Paulo: Contexto, 2013

KELLNER, Douglas. *Cultura da Mídia*. Bauru: EDUSC, 2001.

MORETTIN, Eduardo. *O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro*. *História: Questões & Debates*, Curitiba, n. 38, p. 11-42, 2003. Editora UFPR.

NETO, Mario Marcello. *Liga da Justiça: O terrorismo e o temo nuclear na perspectiva do século XXI*. Pelotas: UFPel, 2013. (Trabalho de conclusão de curso-Licenciatura em História).

STEPHANSON, Anders. *Manifest Destiny: American expansionism and the empire of right*. New York: Hill and Wang. 1995