

O Mito da Fronteira e suas representações: os Estados Unidos, da Conquista do Oeste ao Oriente Médio

Robson Scarassati Bello¹

Resumo: Para o imaginário estadunidense, a “Fronteira” (*Frontier*) foi o espaço quase mítico em disputa no Oeste, no qual o Progresso foi entendido como uma luz que chegava à escuridão da *wilderness*, renovando-a por meio do combate ao mundo selvagem e seus habitantes. O herói do Oeste Americano foi, de diferentes formas, representado como alguém que não só matava indígenas, símbolos e adversários pertencentes ao mundo selvagem, mas também os “fora dalei” que desafiavam as leis da civilização. A literatura do século XVII ao XIX indicou muitas vezes a violência como uma batalha entre o sagrado e o profano, e a ocupação do Oeste como um modo de levar a palavra divina e regenerar o espírito e a pureza racial. No decorrer do século XX e XXI, o gênero dos *Westerns*, também em filmes e em *games*, deu continuidade a esse processo e tematizou o papel ideológico e simbólico da violência como prática regenerativa da ordem social. Diferentes narrativas alegorizaram o papel dos Estados Unidos nas disputas internas e globais e valorizaram o homem armado como herói que resolveria tais conflitos. Os desdobramentos do Mito da Fronteira podem ser um prisma para entender também o conflito com o Outro no Oriente Médio, assim como os paradigmas de uma utopia espacial.

Palavras-chave: Fronteira; Oeste americano; Estados Unidos; Oriente Médio; Representação.

¹ Doutorando em História Social pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.

THE MYTH OF THE FRONTIER AND ITS REPRESENTATIONS: THE UNITED STATES, FROM THE CONQUEST OF THE WEST TO THE MIDDLE EAST.

Abstract: For the American imagination, the “Frontier” was an almost mythic space disputed in the West, where Progress was understood as a light that reached the darkness of the wilderness, renewing it in a struggle against the wild and its inhabitants. The hero of the American West was, in different ways, represented as someone who killed indigenous people, symbols and opponents belonging to the wild world, and also the “outlaws” who defied the civilization laws. Literature between 17th and 19th centuries often understood violence as a battle between the sacred and the profane, and the occupation of the West, a way of taking the divine word, and regenerating the spiritual and racial purity. Throughout the 20th and 21st century, the Western genre, also in films and in games, continued this process, and addressed the ideological and symbolic role of violence as a regenerative practice of the social order. Different narratives metaphorized the role of the United States in domestic and global disputes, and have valued the gunfighter as a hero who resolved these conflicts. The developments of the Myth of the Frontier can also be a prism to understand the conflict with the Other in the Middle East, as well as the paradigms of a futuristic utopia.

Keywords: Frontier; American West; United States; Middle East; Representation

O Mito da Fronteira como ideologia dos Estados Unidos

O Mito da Fronteira (*Frontier*) é uma ideologia e um mito fundacional, que se refere à conquista do Oeste dos Estados Unidos, sendo que muitos reconhecem alguns de seus códigos e símbolos pelo que veio a ser considerado o “Velho Oeste Americano”. Muitos dos pressupostos e fundamentos dessa estrutura ideológica, como as ideias de Progresso e Civilização com a solução dos conflitos por meio da violência armada, embasaram a imaginação e o entendimento de conflitos reais, seja durante a conquista do Oeste Americano ou durante a Guerra Fria, com

desdobramentos nos conflitos com o Oriente Médio e nas utopias espaciais, até os dias atuais.

Apesar de as narrativas sobre a Fronteira estarem presentes desde os séculos XVI e XVII, é no século XX, principalmente com a ascensão da indústria cinematográfica, que elas passam a ser disseminadas para inúmeros países do mundo por intermédio dos chamados filmes, séries de televisão, e produções diversas do gênero *Western*². Esse gênero narrativo, que usualmente representa o breve período de uma história local, após a Guerra Civil Americana (1861-1865) até meados de 1890, passou a fazer parte de uma memória histórica mundial por meio da força de disseminação da indústria cultural estadunidense. Tanto o Oriente Médio quanto o espaço (cósmico), por sua vez, passaram a fazer parte de uma ideologia expansionista, sobretudo no final do século XX.

Primeiramente, é necessário conceitualizar a noção de “fronteira”, que evoca dois sentidos distintos em português e em inglês. Em português, a “fronteira” significa aquilo que está no limite entre uma coisa e outra, por exemplo a fronteira entre países. Conceitualmente, essa palavra está mais próxima do termo em inglês *border*. Quando o ex-presidente Donald Trump, em seus discursos de campanha, prometia levantar um muro na fronteira com o México, ele se referia a *border* entre os Estados Unidos e o México. Neste artigo, manterei certos conceitos no original em inglês, ou os traduzirei indicando em maiúscula as palavras-conceito usadas aqui em um sentido próprio que difere do uso comum.

A *frontier*, no imaginário estadunidense, é um espaço limítrofe, mas não estagnado. É um espaço de exploração, ocupação e conquista, ele remete a movimento. O que o espaço limítrofe da *frontier* distingue, no imaginário estadunidense, é um espaço de transição entre um Nós-civilização e um Outro, relativo ao espaço da *wilderness*. A ocupação e transformação da *frontier* em espaço civilizado é considerada, nesse

² Optei por manter, neste trabalho, o nome do gênero em inglês, e não como faroeste, que denota um anglicismo aglutinador de “*far west*”, que não comprime todos os sentidos deste gênero. Os *Westerns* incluem os termos “*far west*”, o “*old west*”, “*wild west*”, entre outros, e podem, em certa interpretação, incluir narrativas modernas, ou mesmo futuristas, como os “*space westerns*”.

contexto, uma das principais missões de civilização, sendo o *frontiersman* o homem civilizado que percorre, ocupa e transforma a *wilderness*.

“Wild” é uma palavra que pode ser traduzida por selva ou selvagem, mas “wilderness” é um vocábulo ainda sem tradução direta para o português, que não se refere simplesmente a “selva” ou “lugar selvagem”, sendo que o sufixo “-ness” lhe dá o sentido próprio de um substantivo que confere qualidade a um lugar, cuja acepção foi constituída no decorrer de diversas disputas de sentido histórico. Até o século XVII, refere-se a um espaço inóspito, um lugar cheio de perigos a serem evitados, e a partir das interpretações mais românticas no século XVIII teria passado a ser considerado um espaço de isolamento, espiritualidade e pureza.³ Outros sentidos lhe são conferidos no século seguinte, algo de que tratarei adiante.

A partir dessa definição de Fronteira, para o historiador Richard Slotkin, o “Mito da Fronteira” foi a versão estadunidense de um mito mais amplo, que foi a ideologia do Progresso. Para Slotkin, o “mito” é uma forma particular de ideologia. Enquanto a ideologia é uma produção discursiva, que concatena uma série de ideias, a mitologia é uma espécie de “ideologia narrada”, ou seja, ela demonstra por meio de imagens e exemplos estas mesmas ideias. A estruturação mítico-ideológica da Fronteira vai atravessar praticamente toda a história dos Estados Unidos, do século XVI ao XXI.

Ele afirma que:

O Mito da Fronteira [*Myth of the Frontier*] é possivelmente o mais longo dos mitos americanos, com origens no período colonial e uma presença contínua e poderosa na cultura contemporânea. Apesar de o Mito da Fronteira ser apenas um dos tipos operados pelo sistema mítico-ideológico que forma a cultura americana, é extremamente importante e persistente. Suas bases ideológicas são as mesmas das “leis” da competição capitalista, da oferta e demanda, da “sobrevivência do melhor” do Darwinismo Social como uma racionalização para a ordem social, e também do “Destino Manifesto”, que foram os blocos construtores de nossa tradição historiográfica e ideologia políticas dominantes.⁴

³ Cf. NASH, Roderick. *Wilderness and the American Mind*. New Haven: Yale University Press, 1967.

⁴ SLOTKIN, Richard. *The fatal environment: The myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890*. University of Oklahoma Press, 1998, p. 15.

Enquanto na Europa a industrialização e o movimento de expansão do capitalismo tenderam à concentração urbana e à tensão entre a burguesia e o proletariado nas fábricas, o que levou a revoltas sociais, demandas por melhores condições de trabalho e aspirações revolucionárias, nos Estados Unidos esse mesmo fenômeno industrial-capitalista foi acompanhado de um movimento de ocupação de terras a Oeste, o que deslocou enormes contingentes populacionais para áreas rurais, diminuindo tensões e constituindo uma ideologia que valorizava o indivíduo e sua pequena propriedade no campo.

Essa tensão entre o avanço espacial e teleológico de uma noção de civilização que tem a natureza como seu contraponto vai também balizar toda a discussão filosófica, literária e ideológica dos Estados Unidos no século XIX. Dentro da concepção de Progresso estadunidense, que viria a ser chamado também de Destino Manifesto [*Manifest Destiny*], o Outro a ser civilizado é compreendido como um espelho: os EUA são civilizados, racionais, democráticos, líderes de um progresso tecnológico moral e tecnológico jamais vistos. Por outro lado, os indígenas, como Outro, sejam nativos americanos ou mexicanos, são ora selvagens ora místicos, ou atrasados e ingênuos.

No popular quadro “American Progress” pintado em 1872 pelo prussiano radicado no Brooklyn, John Gast, encontra-se uma expressão síntese do pensamento novecentista sobre o Oeste dos Estados Unidos: a dama do Progresso carrega na mão direita um livro escolar, e na esquerda, a linha de um telégrafo, representando igualmente a educação e a comunicação. Saindo de um Leste luminoso, ela se move em direção ao Oeste ainda nublado, para o qual a civilização está avançando. À sua frente, há planícies desocupadas, um urso em fuga, um mar de búfalos representando a natureza, e alguns indígenas, pouco vestidos, representados como primitivos. Em seu encalço, estendem-se trilhos de trens, representando o avanço tecnológico, e ao seu lado, uma natureza docilizada, cercada, com pioneiros, desbravadores da *wilderness*, marchando com ferramentas à mão.

A filosofia do Progresso, tão em voga na Europa dos séculos XVIII e XIX, adentrou o recém-independente Estados Unidos com uma força própria e características muito peculiares. A Revolução Industrial acelerou a unificação do espaço sob o domínio da técnica. Distâncias se tornaram

curtas graças aos trens, que também supriram alimentação e matéria-prima para novas ocupações; a comunicação passou a ser quase instantânea; as terras passaram a ser organizadas em sua quase totalidade para a produção.

Diferentemente da Europa, que pela teoria ideológica do Progresso se imaginava à distância dos povos de outros lugares do mundo em estágios anteriores, e que acreditava haver uma evolução natural das sociedades cujo ápice era o que se via nos seus próprios países, nos Estados Unidos não se tratava de simplesmente entender os “primitivos” em uma abstração longínqua, mas sim coexistentes, passíveis de serem observados quanto mais distante se penetrasse a Oeste.⁵

O “homem novo” prometido pela vinda ao Novo Mundo e pelas revoluções liberais iluministas se expressou nos Estados Unidos a partir de uma doutrina específica, a do “Destino Manifesto” (*Manifest Destiny*). O termo Destino Manifesto foi cunhado pelo jornalista John O’Sullivan em 1845 em defesa da anexação do Texas pelos Estados Unidos em guerra contra o México. Na concepção do Destino Manifesto, os EUA e os americanos eram um povo escolhido e especial que estava destinado a disseminar seus valores para o Oeste.

Essa tese alcançou imensa popularidade. A ideologia do Destino Manifesto – e do Progresso – foi produzida a partir de esperanças e expectativas que concebiam o avanço para o Oeste e a conquista da Fronteira como o passo necessário que lhes permitiria ter um pequeno pedaço de terra para cultivar por sua subsistência e nele estabelecer uma família e uma comunidade.

De acordo com o historiador estadunidense Frederick Merk, o Destino Manifesto foi um projeto de redenção do Velho Mundo pelo “exemplo” e pela possibilidade de criar um paraíso na nova terra.⁶ Para o historiador David Stephanson, essa ideologia modelou a forma pela qual os Estados Unidos, até hoje, se entenderam e se colocaram em suas relações internacionais, interpretando o tal destino manifesto como “um papel providencialmente

⁵ SMITH, Henry Nash. *Virgin Land: The American West as Symbol and Myth*. Cambridge: Harvard University Press, 2000, p. 219.

⁶ Cf. MERK, Frederick. *Manifest Destiny and Mission in American History*. Cambridge: Harvard University, 1996.

dado aos Estados Unidos a liderar o mundo em direção a coisas novas e melhores".⁷

Para Nicolas Shumway, a narrativa da nação estadunidense teria se institucionalizado a partir de um discurso apocalíptico entendido em uma chave messiânica. Desde a vinda da primeira embarcação, o *Mayflower*, o puritanismo forneceu elementos que constituíram a identidade nas novas colônias: um novo homem poderia surgir em uma "terra prometida", deixando para trás os pecados do Velho Mundo, e assim seria um eleito por Deus com a missão universal de levar consigo os seus valores. Esse caráter missionário viria a ser reinterpretado em diferentes momentos históricos⁸. Não é difícil perceber como a missão de civilizar o Oeste, ou de levar a Liberdade e a Democracia para países do Leste, assum então, um caráter de continuidade dos pioneiros que se veem livres na nova Terra.

A ideologia da "excepcionalidade estadunidense" nasce, portanto, do distanciamento da Europa como influência principal e a partir de uma perspectiva de constituição de uma identidade nacional com características próprias. O projeto civilizacional vê o Oeste como a Fronteira à qual serão levados os avanços do Progresso, interpretando o conflito com o Outro, seja ele a Natureza ou o "Selvagem", como uma batalha pela redenção em relação ao Velho Mundo, que é realizada, sobretudo, mediante a violência. Os diversos "mitos" foram, dessa forma, uma elaboração narrativa e alegoria de um fundamento ideológico civilizacional, justificando e inspirando a mobilização social.

O estatuto acadêmico do Mito da Fronteira, ou como a historiografia produz e reforça a Memória

No final do século XIX, em 1893, a palavra-conceito *Frontier* ganhou estatuto acadêmico e historiográfico a partir de uma conferência feita por

⁷ STEPHANSON, Anders. *Manifest Destiny: American Expansion and the Empire of Right*. New York: Hill & Wang, 1995.

⁸ SHUMWAY, Nicolas. Estados Unidos da América: alegorias do apocalipse no Discurso sobre a Nação. In: PRADO, Maria Lígia Coelho e VIDAL, Diane Gonçalves (org.) *À margem dos 500 anos. Reflexões irreverentes*. São Paulo: Edusp, 2002, pp. 219-232.

um então jovem historiador, Frederick Jackson Turner, em meio à Exposição Universal de Chicago. As exposições universais, que existem até hoje, mas sem o mesmo grau de importância do século XIX e início do XX, eram espaços gigantescos e extremamente populares. Nelas eram exibidos os inúmeros avanços científicos propiciados pela revolução industrial: o elevador, os panoramas, a fotografia, o cinema, e diversas descobertas científicas eram expostos em primeira mão em diversos pavilhões.

Nesse ambiente, Frederick Jackson Turner, a partir de uma declaração do Census Bureau de 1980, que afirmava que a Fronteira (*Frontier*), isto é, a ocupação de leste à oeste, estava terminada, elaborou uma explicação que defendia a tese do avanço e ocupação da Fronteira em direção ao Oeste como o principal elemento de constituição dos Estados Unidos: “Até nossos dias, a história americana foi em grande medida a história da colonização do Grande Oeste. A existência de uma área de terra desocupada, sua contínua recessão e o avanço das ocupações americanas em direção ao oeste explicam o desenvolvimento americano”. Para Turner, o “primeiro período” da história dos Estados Unidos se encerrava ali.⁹

A originalidade da tese de Turner, que posteriormente ficou conhecida como *Frontier Thesis*, deslocava a explicação política dos grandes eventos, como resultados de feitos grandiosos de homens distintos, para uma noção histórica econômica “progressista” e etapista, baseada na ideia de Progresso; nesse sentido, compreendida como resultante de movimentos populacionais e da ação de pessoas comuns, sobretudo dos pequenos fazendeiros e comerciantes. Turner rompia também com outra explicação muito preponderante então, de cunho biológico e racial, que defendia que os povos de origem teutônica possuíam uma “qualidade melhor” que outros homens, o que explicaria o avanço de certas nações e não de outras. Por outro lado, também criticava a noção de que a escravidão e a luta entre o Norte e o Sul, com modelos econômicos divergentes, é que explicariam a história dos Estados Unidos.

⁹ TURNER, Frederick Jackson. *The Frontier in American History*. New York: Dover, 1996. Em português, uma coletânea de artigos de Turner, organizada por Paulo Knauss, pode ser lida em KNAUSS, Paulo (org.). *O Oeste Americano: quatro ensaios de história americana*. Rio de Janeiro: EdUFF, 2004.

A ideia do Progresso da civilização sobre a *wilderness*, levada pela ação de “homens comuns”, buscando uma vida melhor, era para Turner a principal razão. A própria democracia americana teria surgido a partir dessa experiência de contato na Fronteira, sobretudo no mundo agrário trazido pela civilização.

O que ele chamava de homens comuns é o que hoje se chama de WASP – *White Anglo Saxon Protestants* –, brancos anglo-saxões protestantes. A filosofia ocidental, na Europa, tinha como um de seus fundamentos iluministas mais importantes a ideia de etapismo civilizacional, em que as culturas indígenas eram consideradas primitivas e eventualmente alcançariam as europeias, consideradas avançadas. Para Turner e outros pensadores de então, os Estados Unidos eram um caso único, uma espécie de experimento social em que o primitivo e o desenvolvido conviviam e se chocavam. E era nesse espaço que a Fronteira se estabelecia, a qual, no momento em que Turner escrevia, estava concluía.

A *Frontier Thesis* foi, durante todo o século XX, e segue sendo até hoje, a explicação intelectual mais importante e popular sobre a história dos Estados Unidos, a qual somente nos idos dos anos 1980 começou a perder legitimidade na academia.¹⁰

Dentro da historiografia, o movimento chamado *New Western*, encabeçado por historiadores como Patrícia Limerick, Richard White e William Cronon, questionou a *Frontier Thesis*, sobretudo por esta ocultar uma conquista violenta do espaço. Mais ainda, para esses autores, Turner teria entendido que essa ocupação era a de um espaço vazio, liderada por homens brancos anglo-saxões protestantes que simplesmente teriam feito o favor de trazer o avanço da Civilização aos rincões do país. Já em um movimento de questionamento das identidades e das narrativas nacionais, esses historiadores apontaram como Turner e seus seguidores teriam dado continuidade aos elementos míticos da Fronteira, ignorado as diferenças raciais, deixado de lado mulheres e outros povos (como a ocupação judia, ou a intensa colonização francesa), e, sobretudo, naturalizado a conquista

¹⁰ AVILA, Arthur de Lima. *Território Contestado: a reescrita da história do Oeste norte-americano*. (c.1985-c.1995). Tese de Doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2010.

e o cerceamento das nações indígenas, entendidas como selvagens a serem dominados ou civilizados.¹¹

Para Henry Nash Smith, os textos de Turner sobre o Oeste e a Fronteira reforçaram muitos dos pressupostos do que ele considera serem os mitos da Fronteira. A teoria turneriana teria dado seguimento a linguagem do mito, em que os bosques americanos teriam quase um poder encantado e ofereceriam um espaço de renascimento e regeneração. Para Smith, no século XIX o progressismo civilizatório, sobretudo a partir do eixo Norte-Leste urbano e industrial, coexistiu com um “primitivismo” agrário herdado de personagens como Lord Byron, cujo amor romântico do *Wild West* se apresentava decadente e autoindulgente ante o culto geral da nação ao avanço da civilização. Smith argumentou que a ideia de diminuição das tensões sociais a partir da expansão e da migração para o Oeste foi, na verdade, um mito que não se concretizou. Para o autor, tão importante quanto a ideologia do Progresso, foram as diversas narrativas míticas a respeito do agrarismo, o qual ele veio a chamar de Mito do Jardim [*Myth of the Garden*]¹². O principal paradigma de tal perspectiva é o de que as terras a oeste do Mississipi seriam dominadas por um paraíso da agricultura. Essa sociedade agrária, ocupada pelos *homesteaders* (pequenos proprietários rurais de terra), visionada desde o tempo de Thomas Jefferson, não teria se concretizado justamente pelas condições da Revolução Industrial, em que o fazendeiro se tornou muito menos importante que o comerciante, o industrial e o banqueiro.¹³

¹¹ Cf. CRONON, William. *Nature's Metropolis: Chicago and the Great West*. New York: W. W. Norton, 1991, LIMERICK, Patricia Nelson. *The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West*. New York: W. W. Norton, 1987 e WHITE, Richard. *It's Your Misfortune and None of My Own": A History of the American West*. University of Oklahoma Press, 1991.

¹² No original, em inglês, *Garden* remete a diferentes significados: o de um jardim, mas também o sentido bíblico de *Garden of the Eden*, bem como o de uma “horta”, local onde se dá a plantação.

¹³ SMITH, Henry Nash. *Virgin Land: The American West as Symbol and Myth*. Cambridge: Harvard University Press, 2000, pp. 252-3.

Representações da Fronteira e a Violência Regeneradora

A contraposição entre o impulso civilizatório, a visão de um jardim sagrado no Oeste e o choque com o Outro e a *wilderness* vai produzir um importante tema para a cultura estadunidense. A figura do homem civilizador – seja do empreendedor individual, *frontiersman*, ou do pequeno fazendeiro; indivíduos armados que se colocam contra os perigos e a favor do avanço da conquista da Fronteira. Essa é uma das narrativas fundamentais por quase todo o século XX, definidora da modernidade estadunidense, tendo sido amplamente apropriada por diversos gêneros de produção dentro da indústria cultural, da literatura *pulp* às histórias em quadrinhos e cinema e, mais recentemente, os jogos eletrônicos.

A tensão entre o avanço civilizacional e a idealização do mundo rural apareceu muitas vezes nas fantasias literárias dos *frontiersmen*, seja a partir de certas leituras de personagens verídicos, como Daniel Boone ou Buffalo Bill, ou dos fictícios, como da série de livros *Leatherstocking Tales*, criada pelo popular escritor James Fennimore Cooper.

Um dos personagens mais famosos na literatura sobre a Fronteira no século XIX, Daniel Boone, foi interpretado tanto como um homem que levava a civilização para a *wilderness* e assim ajudava a construir um império, quanto como um homem selvagem, primitivo e impulsivo que não se encaixava na civilização e, portanto, buscava a natureza. De acordo com um de seus biógrafos, Boone se entendia como uma criatura da Providência, ordenado pelo Céu como um pioneiro na *wilderness* para fazer avançar a civilização e a extensão de seu país.

Kit Carson, outro *frontiersman* que se tornou herói de muitas *dime novels* e foi um caçador de peles, foi descrito como aqueles heróis que adquirem todas suas virtudes e escapam de seus vícios mediante as dificuldades, exposições, perigos e tentações.

O herói do Oeste Americano foi progressivamente representado como alguém que matava cada vez mais indígenas, que eram símbolos e adversários pertencentes ao mundo selvagem.

A partir sobretudo de fontes literárias, o historiador Richard Slotkin vai argumentar que, principalmente até o século XVII, a principal característica das narrativas mítico-ideológicas é estarem baseadas na ideia de “regeneração pela violência”. O autor foca no conflito entre as

ideias trazidas pelos puritanos do Velho Mundo e a sua experiência com a *wilderness* no Novo. Seu desenraizamento de uma terra dada por Deus na Inglaterra para irem a uma nova terra repleta de temores, com pessoas de pele mais escura e absolutamente estranhas, teria se dado por vontade própria. O conflito com os indígenas e a *wilderness* seria realizado em um plano terreno, mas também simbólico: sua conversão era a possibilidade de levar a palavra divina na ocupação do Oeste, com a possibilidade de criação de uma Nova Jerusalém. De acordo com Slotkin, para os puritanos, os nativos americanos representavam forças das trevas que tentavam ao demoníaco. Superar isso seria o triunfo contra o mal.

Diversas narrativas de sequestro, em que mulheres e crianças eram capturadas por indígenas, teriam representado um embate entre o mundano e o espiritual, entre Cristo e o Diabo. A família, e tudo que ela representava, era ferida ao ser levada a terras obscuras por seres estranhos, apresentados como sexualizados, glutões e cruéis. Para resgatá-los, contudom era necessária a expiação do pecado do próprio sequestrado com a ajuda de alguém dotado das virtudes do heroísmo, que entendesse daquele espaço e fosse capaz de exorcizá-lo. Personagens modelares eram Daniel Boone, “Leatherstocking” e o General Custer, capazes de adentrar a *wilderness* e saírem ilesos, exterminando indígenas e mantendo a pureza racial.¹⁴

A dialética entre Civilização e Natureza nos Estados Unidos se formula, assim, sob um caráter bastante particular. O Progresso industrial é entendido como uma luz que chega à escuridão das *wilderness*, renovando-a por meio de combate contra o mundo selvagem e seus habitantes. Por outro lado, é entendido como uma violência negativa, “externa”, que destrói o sonho do agricultor comum; que, por sua vez, depende de sua chegada para a ocupação do espaço.

Diferentes narrativas e personagens apresentam diferentes aspectos de uma violência regenerativa. Heróis como Daniel Boone e Leatherstocking precisam se tornar “estranhos”, selvagens, para levar a civilização para a *wilderness*, eliminando os nativos americanos que a “pervertem”; as diferentes histórias de cativos simbolizam uma expurgação do pecado

¹⁴ SLOTKIN, R. Dreams and Genocide: The American Myth of Regeneration Through Violence, *Journal of Popular Culture*, June 1971.

que também se dá sobre a lógica do extermínio; e os derrotados, como Custer, inspiram novos heróis por sua bravura e resistência até o fim.

Um dos personagens mais famosos da narrativa de caçador de indígenas e *frontiersmen* foi Buffalo Bill – William Cody, conhecido pelo *Buffalo Bill's Wild West Show*, um circo de espetáculos onde se reencenavam grandes batalhas da cavalaria contra indígenas. Uma figura extremamente complexa, Buffalo Bill foi um dos responsáveis por tornar tais representações extremamente populares nos EUA e na Europa, ao mesmo tempo que fazia questão de defender os direitos dos nativos americanos, contando inclusive com Sitting Bull (Touro Sentado), responsável pela derrota do general Custer, como um de seus principais atores. Apesar da polêmica participação de Sitting Bull nesses espetáculos, sua motivação era a de que eles poderiam ser um veículo de divulgação do modo de vida nativo americano.

Durante o século XX essas narrativas fundacionais estabelecem permanências, assim como elaboram novas simbologias, sobretudo a partir dos filmes *Western*. Alguns tropos narrativos comuns incluíam a “mocinha” (filha, esposa) que é capturada por criminosos (indígenas ou bandoleiros), e o homem que deve resgatar a sua virilidade perdida mediante a sobrepujança no conflito violento. Ou, então, a cidade que é assaltada diariamente e o xerife, que deve agir com força para restaurar o *status quo*. O *cowboy* armado, que resiste e combate os fora da lei, e os indígenas, ou mesmo o governo, que se tornam ícones da defesa do porte de arma, retórica reiterada por presidentes como Ronald Reagan e Donald Trump, que procuram resgatar a ideia de uma “*America Great again*”.

Para o historiador dos *Western*, John Cawelti, a violência sobretudo simbólica não deve ser entendida como um fim em si mesmo, ou cairíamos em uma fetichização esvaziante do ato, mas, sim, deve ser entendida em relação ao contexto em que está inserida ideologicamente. Diferentes *Westerns* produzem simbologias distintas em relação a essa violência.¹⁵ O papel da violência e da civilização nos *Westerns* acompanhou discussões de política interna e externa nos Estados Unidos.

Em certo sentido, poderíamos até dizer que ao longo do século XX, existiram *Westerns* conservadores, de direita, que defendiam os valores

¹⁵ CAWELTI, John. *The Six-Gun Mystique Sequel*. Popular Press, 1999.

do Progresso contra a *wilderness*, e *Westerns* críticos, de esquerda, que questionavam muitos desses valores. Alguns *Westerns* tomavam uma perspectiva turneriana em que o protagonista era o pequeno fazendeiro, o homem comum branco, cuja violência era reativa, de autopreservação. Ou então um certo turnerianismo de esquerda, como *Jesse James* (Henry King, 1939), em que o fora da lei era um homem explorado que resistia aos banqueiros e ao sistema. Outros, por sua vez, valorizavam o indivíduo empreendedor, que reagia aos bárbaros indígenas e foras da lei enquanto tentava criar um oásis civilizatório, como em *Dodge City [Uma Cidade que Surge]* (Michael Curtiz, 1939), do mesmo ano.¹⁶

Em *Stagecoach [No Tempo das Diligências]* (John Ford, 1939), um dos filmes mais celebrados do gênero, e que alçou John Wayne ao estrelato, narra a história de um fora da lei chamado Ringo que viajava em uma diligência com vários personagens, sintetizado um microcosmo do povo americano, que é atacada por um bando nativo americano, o qual será derrotado pelo uso da arma de fogo por John Wayne e pela eventual chegada da cavalaria. As contradições dos homens civilizados devem ser resolvidas, e o inimigo externo, barbárico e selvagem, é algo que os une e põe à prova sua distinção. Apesar de ser um filme extremamente crítico e reflexivo para os padrões hollywoodianos de então, o ato de violência contra os indígenas é que regenera o espírito dos vencedores: ao final do filme, John Wayne mata os seus opositores, o que permite que ele e a prostituta sejam felizes, no Oeste.

A partir dos anos 1950, uma nova categoria, que Slotkin chama de “culto ao pistoleiro”; pode ser aplicada a partir de então, em filmes como *Shane [Os Brutos também amam]* (George Steven, 1953), *The Gunfighter [O Matador]* (Henry King, 1950), ou *Winchester 73* (Anthony Mann, 1950), a excepcionalidade no uso da arma de fogo é a característica principal dos protagonistas na definição dos rumos da narrativa. Se antes a arma de fogo é um instrumento na resolução violenta dos conflitos, o domínio quase super-humano dela marca agora uma espécie de aristocracia guerreira.¹⁷

¹⁶ SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

¹⁷ *Ibidem*.

Também nos anos 1950, o presidente Eisenhower formulava sua política externa baseada no “Problema Zapata”, a Revolução Mexicana, como modelo para estabelecer uma política de contrainsurgência, definindo como os EUA deveriam agir no Terceiro Mundo. Em Hollywood, em filmes como *Vera Cruz* (Robert Aldrich, 1954), o experimentalismo narrativo apresentava os *cowboys* como uma aristocracia guerreira, como interventores. Nesse filme, *cowboys* descem ao México em busca de trabalho após a Guerra Civil e são recrutados pela monarquia para combater os insurgentes. Eventualmente, os protagonistas simpatizam com a população camponesa revoltada e aliam-se a eles para combater os tiranos. O elemento que se destaca é que o valor reconhecido aos camponeses é o de serem combativos, e os *cowboys* emprestam-lhes sua capacidade aristocrática de luta, levando-os à vitória.¹⁸

Outro filme que tematiza a contrainsurgência é *Magnificent Seven* [*Sete Homens e um Destino*] (John Sturges, 1960), *remake* de *Sete Samurais* (Akira Kurosawa, 1954), que tematiza a aristocracia guerreira japonesa em união com os camponeses contra a barbárie dos bandidos. Em *Sete Homens*, sete *cowboys*, fora de seu país de origem, estão no México para salvar o povo oprimido de seus próprios opressores. Diferentemente do filme japonês, a população local chega a preferir o opressor local no ato final do filme, mas os heróis salvam-nos de si mesmos. Sua proficiência em matar já denota outro marco da posição ideológica estadunidense: em um tiroteio caótico, eles são capazes de matar com precisão somente os bandidos, sem nenhuma vítima inocente.

É necessário deixar claro que seria equivocado entender que o chamado Mito da Fronteira durante o século XX era uma ideologia presente somente entre os Republicanos e o campo da direita. De fato, entre os conservadores, as ideias de retorno a uma “América Grande” foram mais intensas, e o resgate de símbolos e códigos do *frontiersman* masculino, forte, que enfrenta as ameaças internas e externas dos Estados Unidos, reivindicou o culto aos *cowboys*. Não obstante, o chamado campo “progressista” é também repleto de referências e retomadas do mito.

¹⁸ SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

Durante a nomeação da Convenção Democrata em 1960, John F. Kennedy discursava sobre a *New Frontier*:

Hoje alguns diriam que essas lutas acabaram – que todos os horizontes foram explorados –, que todas as batalhas foram vencidas – que não há mais Fronteira americana. Mas acredito que ninguém nesta vasta assembleia concordará com esses sentimentos. Pois os problemas não estão todos resolvidos e as batalhas não estão todas ganhas – e nós estamos hoje à beira de uma Nova Fronteira – a fronteira dos anos 1960 – uma fronteira de oportunidades e perigos desconhecidos – uma fronteira de esperanças não realizadas e ameaças. Mas eu digo a vocês que a Nova Fronteira está aqui, quer a queiramos ou não. Além dessa fronteira estão as áreas inexploradas da ciência e do espaço, problemas não resolvidos de paz e guerra, bolsões de ignorância e preconceito não conquistados, questões não respondidas de pobreza e excedente. Seria mais fácil recuar dessa fronteira, olhar para a mediocridade segura do passado, ser embalado por boas intenções e alta retórica – e aqueles que preferem esse caminho não devem votar em mim, independentemente do partido.¹⁹

Nas décadas seguintes, Lyndon B. Johnson, que sucedeu JFK após a morte, e Jimmy Carter, que governou de 1977-1981, ambos democratas, foram considerados “*Cowboy Presidents*” devido ao uso dos símbolos e códigos do mito.²⁰

Essa mesma estrutura do mito, que vai sendo reencenado e adaptado nas diferentes circunstâncias históricas, é a base do pensamento que legitima a entrada dos EUA na Guerra do Vietnã nos anos 1960. De fato, as metáforas em torno da ideia dos “cowboys contra os índios”, ou da

¹⁹ KENNEDY, J. F. Address of Senator John F. Kennedy Accepting the Democratic Party Nomination for the Presidency of the United States – Memorial Coliseum, Los Angeles, *The American Presidency Project*. Disponível em: <<https://www.presidency.ucsb.edu/documents/address-accepting-the-democratic-nomination-for-president-the-memorial-coliseum-los>>. Acessado em 03/01/2021. Tradução nossa.

²⁰ SMITH, David A. *Cowboy Politics: The Changing Frontier Myth And Presidencies Of Theodore Roosevelt, Lyndon Johnson, Ronald Reagan And George W. Bush*. PhD Dissertation in Philosophy in the Interdisciplinary Studies Graduate Program of the University Of Saskatchewan, Saskatoon, EUA, 2016.

“cavalaria americana” no formato de helicópteros e bombas incendiárias, utilizadas constantemente por oficiais e soldados. A Guerra do Vietnã foi sendo interpretada no imaginário americano como uma reencenação da guerra contra os indígenas e como a concretização no mundo real da solução para o problema Zapata.²¹

De forma correlata ao Mito da Fronteira, outra ideologia ganhava muita força nos Estados Unidos desde o *New Deal* nos anos 1930, a chamada Teoria da Modernidade, que teve, como se sabe, diversas interpretações em diferentes locais do mundo, reificando as sociedades no binômio Arcaico/Moderno. Para Nils Gilman, nos Estados Unidos a ideologia da *Modernity Theory* foi levada a cabo pelos *American liberals* em diversas guerras e intervenções durante o século XX, no sentido de uma exportação do “progresso”. A ideia de “modernidade” se insere no debate sobre que tipo de sociedade deve o desenvolvimento criar. Para seus teóricos, ela traria urbanização, industrialização, secularização, democratização, educação e ampliação da participação das mídias de massa na sociedade. Assim, expressava como os *American liberals* desejavam que seu país, o mundo e o futuro se tornassem, “refletindo” o lugar e espaço em que ela foi construída.²²

Formulada em departamentos e *think tanks* acadêmicos, e em comitês de pesquisa financiados, o liberalismo foi considerado sinônimo da forma estadunidense de modernidade, e tal modernização era considerada a “normal”. Em oposição, o comunismo era considerado também um projeto modernizador, mas “patológico” ou “desviante”. Já o nazifascismo não era considerado um projeto modernizador, e sim um populismo com “resíduos pré-modernos”. Nesse sentido propunha-se definir os EUA e, ao mesmo tempo, atacar o comunismo e distanciar-se do fascismo.²³

²¹ SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

²² GILMAN, Nils. Modernization theory and American modernism; e The postmodern turn and aftermath of modernization theory, *Mandarins of future. Modernization theory in Cold War America*. Baltimore: The John Hopkins U Press, 2007.

²³ Em certo sentido, seus teóricos defendiam que a Utopia (do Progresso) já fora alcançada. Bastava que os outros se tornassem como eles.

Grande parte dos *Westerns* hollywoodianos mais famosos foram produzidos entre os anos 1940 e 1970, portanto, próximos ou paralelos à Teoria da Modernização. A visão teleológica de que a completude do processo civilizacional nos EUA significou o fim do “atraso” (no Oeste, ou fora dele) é uma das respostas ideológicas que a indústria cultural forneceu e que serviu de modelo para as ações na política interna e externa.

A crise do Mito

O resultado catastrófico da Guerra do Vietnã e os paralelos feitos em relação à guerra contra os nativos americanos tiveram um gigantesco impacto na produção dos *Westerns* a partir dos anos 1970. É também nesse contexto, entre os anos 1970 e 1990, após a Guerra do Vietnã, que Slotkin aponta uma crise no mito público da Fronteira como resposta satisfatória à identidade nacional.²⁴ Paulatinamente, os conceitos-chave, a retórica e a estruturas ideológicas da Fronteira vão deixando de ser aceitos socialmente.

Em conjunto com uma percepção antibélica, as lutas por direitos civis, o nascimento da contracultura, a narrativa do Mito da Fronteira começou a ser duramente questionada. Os *Westerns* vão progressivamente perdendo popularidade e mudando de temática, passando a dar maior atenção às vítimas do processo civilizatório. Filmes como *Little Big Man* (*Pequeno Grande Homem*) e *Soldier Blue* tematizaram os massacres de comunidades indígenas no avanço ao Oeste, muitas vezes produzindo analogias diretas com o Massacre de Mi-Lay no Vietnã, onde uma companhia de soldados massacrrou um vilarejo que não possuía combatentes, somente idosos, mulheres e crianças. Na historiografia, Patricia Limerick, uma das historiadoras mais proeminentes, aponta como a narrativa imperialista da ocupação do Oeste coloca o homem branco sempre como vítima da natureza, de outros humanos e do Governo Federal; como força externa que cria ingerência.²⁵

²⁴ SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

²⁵ LIMERICK, Patricia Nelson. *The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West*. New York: W. W. Norton, 1987.

E é também nos anos 1970, em plena crise do Mito da Fronteira, que a indústria do *videogame* nasce, mas sem tal crise nesse primeiro momento. Os primeiros jogos voltados para a representação do passado são “Oregon Trail”, em 1971, um jogo educacional, e “Gun Fight”, de 1975, um jogo japonês de duelo de *cowboys*. Apesar do esforço educacional do criador, que teve o mérito de ter o jogo passado em várias escolas públicas do estado de Minnesota, “Oregon Trail” demonstrava em suas regras o perigo da viagem ao Oeste, mas não a violência civilizatória. “Gun Fight” e a maior parte da produção de jogos até os anos 1990 foram feitos pelo Japão e outros países, que beberam muito mais na fonte da violência estilizada do *Spaghetti Western*, mas reproduziram o “culto ao pistoleiro” e colocaram os fora da lei e os nativos americanos como algozes em centralidade, conforme o Mito da Fronteira tradicional. Esses jogos eletrônicos vão aparecer intervindo como uma revisitação das *dime novels* do século XIX, reforçando a mitologia do *cowboy* e apelando para o senso já construído dos jogadores.²⁶

Em Hollywood, nos anos 1980 e 1990 a crise das identidades nacionais e o fortalecimento da crítica ao homem branco como símbolo da supremacia engendrou uma série de *Westerns* feitos com *cowboys* negros, ou *cowgirls*, ou que problematizavam os fundamentos do Mito da Fronteira. Grande parte dos filmes de Clint Eastwood, outro ícone dessas obras, questionava a ideologia e a hipocrisia da sociedade americana e valorizava a liberdade individual – não necessariamente empreendedora.

Os filmes a partir da década de 1980 reconfiguram o Mito da Fronteira, questionando muitos de seus fundamentos ideológicos, enquanto reforçam e reproduzem outros. O aclamado *Dança com Lobos*, de 1990, veio a ser chamado de “eco-western”, por fazer uma crítica à exploração indevida do meio ambiente e valorizar a relação nativo-americana com este. *Tombstone*, de 1993, pretende resgatar um dos ícones heroicos, o *marshall* Wyatt Earp, apresentando uma versão “realista” dos acontecimentos.²⁷ O

²⁶ WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West, *Pacific Historical Review*, v. 77, n. 2 (May 2008), p 277.

²⁷ KELLER, Alexandra. Historical Discourse And American Identity In Westerns Since The Reagan Era. In: ROLLINS, Peter C. Rollins, O' CONNOR, John. *Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television, and History*. Lexington/EUA: The University Press of Kentucky, 2005.

Assassinato de Jesse James pelo Covarde Robert Ford, de 2007, que foi reencenado muitas vezes nos anos subsequentes, revisa uma das figuras mais polêmicas da mitologia do Oeste e humaniza o assassino de Jesse James, considerado uma espécie de “Judas” da mitologia do Oeste.

Essa transformação na produção de filmes, entretanto, se chocou de diferentes formas com reações conservadoras no mundo político. A propaganda presidencial de 1981 para o primeiro mandato de Ronald Reagan o veiculava como o “presidente cowboy”. Seu *slogan* de campanha – “*Make America Great*” – será recuperado por Donald Trump, em 2016. A imagem do homem forte, *frontiersman*, que irá enfrentar os desafios e regenerar a Nação por meio da força e da masculinidade é resgatada em sua completude. No mundo dos jogos eletrônicos, por exemplo, “*Custer’s Revenge*” (1982) foi um símbolo conservador, rechaçado pelo *establishment* da indústria e dos jogadores, mas que alcançou razoável sucesso.

George Armstrong Custer, derrotado na Batalha de Little Big Horn, em 1876, e considerado um herói da civilização contra os indígenas, era alguém que os conhecia. Muitos dos filmes continuaram essa representação, até os anos 1960, quando ele passou a ser representado como uma pessoa que não concordava com a guerra imposta pelo governo federal e respeitava os nativos americanos. Nos anos 1970, passou a ser visto como um narcisista, símbolo da arrogância branca. Em “*Custer’s Revenge*”, o jogador controla Custer, pelado, e deve levá-lo até estuprar uma indígena do outro lado da tela, vingando-se e restaurando sua virilidade. Os produtores enviaram o jogo para grupos de feministas e de nativos americanos e rentabilizaram a partir da polêmica de seus protestos.

A ideia do homem forte ligado à ação na *Frontier*, que mediante o uso da força restaura a grandeza da nação, foi vista não só em Reagan, mas também posteriormente tanto em Bush Pai, como em Bush Jr. e em Donald Trump. Nos anos 2000, o grupo neoconservador Project For The New American Century comparou as forças armadas estadunidenses no estrangeiro como a “cavalaria da Nova Fronteira Americana”.²⁸ Fotografias de Bush Jr. nos anos 2000 também procuravam recuperar a mesma ideia

²⁸ THE PROJECT FOR THE NEW AMERICAN CENTURY. *Rebuilding America’s Defenses. Strategy, Forces and Resources For a New Century*. Washinton/ EUA: 2000, p. 15. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20130501130739/>> e <<http://>

do presidente *cowboy*. Mas a partir dos anos 1990 o esforço gradual de se afastar da simbologia da *Frontier* confere novos contornos à política estadunidense.

A “Guerra Videogame” e a “Guerra contra o Terror”

A Guerra do Golfo foi considerada pela imprensa estadunidense como a “Guerra Videogame”, em que o conflito armado era apresentado em imagens de baixa resolução representando os combatentes humanos por meio de signos. Nestor Garcia Canclini vai observar o fenômeno da política convertida em imagens de consumo e como nesse espetáculo imagético passamos a não conhecer mais o corpo de carne e osso em confronto direto, mas em um simulacro, um símbolo transmitido para o outro lado do monitor.²⁹ A “Guerra ao Terror” promulgada por Bush Jr. e a invasão do Iraque em 2003 aceleraram o processo de produção e reprodução do conflito, tornando o espetáculo ainda mais presente. Inúmeros filmes e *videogames* foram fabricados, reduzindo o Outro inimigo a uma massa sem rosto a ser exterminada.

Quando tomamos as Guerras do Golfo, as intervenções no Oriente Médio e a “Guerra ao Terror” sob a perspectiva do Mito da Fronteira em seus fundamentos, elementos importantes aparecem. Em relação à Conquista do Oeste, o Mito da Fronteira tradicionalmente apresentou um “Nós” anglo-saxão como civilizado, dotado de racionalidade, cultura, avanços tecnológicos e um sistema complexo de governo, em contraposição ao Outro-Nativo-Americano, compreendido como seu oposto: primitivo, selvagem e infantil. O governo americano deveria civilizar os nativos americanos, assim como civilizava a natureza, trazendo progresso material, tecnológico, civilizatório. Nessa lógica, as “Guerras Indígenas” eram justificadas na medida em que as populações das Nações, nativas, se recusavam a entender a marcha do Progresso e os “sacrifícios necessários”. O Outro-Índigena não era intrinsecamente mal, pois era

www.newamericancentury.org/RebuildingAmericasDefenses.pdf>. Acessado em 03/01/2021.

²⁹ CANCLINI, Nestor G. *Consumidores y ciudadanos*. Mexico: Grijalbo, 1995, p. 182.

ingênuo, era a Humanidade-criança que deveria ser forçada a crescer, mesmo contra a própria vontade.

Hess Carney e Stuckey vão argumentar que a retórica de guerra contra os nativos americanos e a “Guerra ao Terror” vão assumir contornos muito similares em diversos pontos, e a imagem dos presidentes cowboys deslocou-se do combatente contra o indígena, do século XIX, para o combatente contra o terrorismo no século XXI. Em primeiro lugar, tanto “indígenas” quanto “terroristas islâmicos”, eram categorias que unificavam, reduziam e racializavam diferentes grupos em diferentes territórios. Em segundo lugar, sendo o território de combate fluido, tornou-se possível encontrar ambos os grupos tanto internamente quanto em diferentes locais. Em terceiro, tal retórica se institucionaliza a partir de uma superioridade tecnológica e numérica contra táticas de engano e subterfúgio. E, por último, a retórica se justificaria em termos de “democratização, civilização e assimilação”.³⁰

Uma ressalva, no entanto, deve ser feita em relação ao último argumento. O discurso civilizacional não encontrou semelhança em relação ao mundo árabe, islâmico e oriental como um todo. Era impossível afirmar que “os árabes” não tinham uma Civilização: o Ocidente europeu a conhecia por milhares de anos e se deparou com ela constantemente. Se foi possível negar os conhecimentos indígenas, não era possível ignorar os milhares de anos de contribuições científicas e culturais do Oriente Médio (igualmente, não o foi possível em relação à Índia, China, Japão, entre outros). Ao mesmo tempo que o Mito da Fronteira se desenvolvia em torno de um conjunto de concepções sobre os nativos americanos, no século XIX, como apontou Edward Said, houve também uma disseminação de ideias sobre o Oriente que giravam em torno de “sua sensualidade, sua tendência ao despotismo, sua aberrante mentalidade, seus hábitos de imprecisão, seu atraso”³¹.

Na impossibilidade de que o Mito da Fronteira ou a ideologia do Progresso fossem aplicados da mesma forma com relação ao Oriente

³⁰ HESS CARNEY, Zoë e STUCKLEY, Mary. *The World as the American Frontier: Racialized Presidential War Rhetoric*, *Communication Faculty Publications*, 2005, p. 27.

³¹ SAID, Edward W. *Orientalismo – O Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007. Trad. Rosaura Eichenberg, p.254.

Médio, mas também pela própria crise do *public myth* depois da Guerra do Vietnã, a teoria política passou a deslocar o binômio avançado-atrasado, para a diferenciação entre países, para outra dicotomia, aquela entre Democracia/ Liberdade contra o Autoritarismo. O Oriente Médio não podia, ou não precisava, ser civilizado, mas precisava ser salvo de si mesmo, por ter permitido que ditadores autoritários e sanguinários ocupassem sua liderança.

Assim, nos anos 1960, a luta na “Fronteira do Vietnã”, considerado um país primitivo, era por um modelo de civilização modernizante. Já no final do XX, as intervenções no Oriente Médio, que se pressupõe ter uma civilização, se dão contra o despotismo. A chave de entendimento muda, portanto, da oposição Moderno versus Arcaico para Liberdade e Democracia versus Tirania.

O mesmo modelo de exportação dos valores da excepcionalidade americana é aplicado nesse caso, mas ressignificado. Como não se trata de levar a Civilização, e sim a Liberdade, há uma articulação intensa com o tipo de guerra particular de intervenção cirúrgica, não de ocupação, para redirecionar o Irã, Iraque, Síria e outros países da região a um modelo “correto” de valores estadunidenses, adequado ao mercado mundial.

Essa ideia de que os islâmicos configurariam uma civilização encontra lastro, por exemplo, na obra do neoconservador Samuel P. Huntington, que argumentou extensivamente sobre como a lógica após a Guerra Fria trataria de um “*Clash of Civilizations*”. Huntington, em 1993, definiu que diferentemente de conflitos anteriores, constituídos por poderes monárquicos ou disputas ideológicas, os conflitos da nova era seriam determinados por sete ou oito “civilizações” que se chocariam e disputariam os rumos da política global, sobretudo por causa de diferenças culturais. A “civilização ocidental” (EUA e Europa, sobretudo) seria representativa de valores liberais, pluralismo cultural e democracia, e se oporia a outras civilizações (como a latino-americana, a islâmica, a chinesa etc.) que não compartilhavam dos mesmos aspectos.³²

A perspectiva de Huntington vai continuar a considerar excepcional a “civilização ocidental”, e os Estados Unidos. Os valores que ele considera

³² HUNTINGTON, Samuel P. The Clash of Civilizations?, *Foreign Affairs*, v. 72, n. 3, 1993, pp. 22-49.

“únicos” são o cristianismo, o pluralismo, o individualismo e o domínio da lei, que levaram ao desenvolvimento da modernidade e sua expansão pelo globo a ponto de incitar “a inveja de outras sociedades”. A tarefa do Ocidente não é remodelar o mundo à sua imagem, mas “preservar, proteger e renovar as qualidades únicas da Civilização Ocidental”³³.

Não há uma única menção à palavra “civilizar” (*to civilize*) na obra de Huntington, mas também não há nenhuma menção significativa aos nativos americanos, que, quando aparecem, de forma genérica, são somente uma “cultura” já derrotada e desaparecida. A palavra “*frontier*” igualmente desaparece do seu léxico. O deslocamento semântico de “civilizar” para “libertar e democratizar” expressa o deslocamento de sentido da missão dos valores estadunidenses. O conceito “civilizar” pressupõe uma educação (iluminista) sobretudo da cultura e dos costumes: ensinam-se a língua inglesa, a religião cristã, o vestir-se adequadamente, a deferência às leis, às regras e necessidades do homem civilizado e à relação produtivista e mercantil com a terra. A missão iluminista educacional civilizatória pretende a assimilação do povo considerado infantil e primitivo em um país maduro e civilizado.

Dentre os críticos da tese de Huntington, Edward Said refutou-a duramente em um artigo chamado “Clash of Ignorance” em 2001, argumentando como Huntington teria dado vazão ao velho orientalismo ao compreender o Oriente Médio como unificado e bárbarico e ignorar o pluralismo cultural existente em todas as civilizações.³⁴ Dana Cloud também demonstrou como a ideia de “Clash of Civilizations” foi um processo de apagamento das dissidências internas desde o período da *Frontier*.³⁵

³³ HUNTINGTON, Samuel P. *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. New York/EUA: Simon & Schuster, 1996.

³⁴ SAID, Edward. The Clash of Ignorance, *The Nation*. Edição 22 de Outubro de 2001. Disponível em: <<https://www.thenation.com/article/archive/clash-ignorance/>> Acessado em: 03/01/2021.

³⁵ CLOUD, Dana. “To Veil the Threat of Terror”: Afghan Women and the (Clash of Civilizations) in the Imagery of the US War on Terrorism. *Quarterly Journal of Speech* 90, 2004, pp. 285-306.

Dentro da produção da indústria cultural, muitos foram os filmes que passaram a representar os povos do Oriente Médio como um povo selvagem, bárbaro e terrorista, um Outro aterrorizante que passava a ser o principal ameaçador da Civilização, no lugar dos nativos americanos. A popular HQ *300* (Frank Miller, 1998), que posteriormente se tornou dois filmes sobre os guerreiros espartanos que enfrentaram o rei Xerxes da Pérsia, na Batalha das Termópilas, reencenou o mito dos defensores da democracia grega – e ocidental – contra os barbáros e escravizados homens do Oriente. O quadrinista Frank Miller fez outro trabalho, ainda mais propagandístico em *Holy Terror*, onde um super-herói enfrenta a Al Qaeda. O filme ganhador do Oscar, *Guerra ao Terror* (Kathryn Bigelow, 2008), assim como outros como *Argo* (Ben Affleck, 2012), distinguia entre o “bom” e o “mau” islâmico, reforçando a lógica anti-islâmica.³⁶ Poucos meses após a guerra, os jogos *Operation: Desert Storm* (Bungie, 1991) e *Operation Desert Storm* (Color Dreams, 1992) já convertiam a Guerra do Golfo em um *videogame* real, em que o jogador deveria exterminar hordas de soldados pixelizados e derrotar Sadam Hussein.

O Futuro do Mito

Fredric Jameson vai argumentar que a produção da pós-modernidade, outro termo que ele dá ao capitalismo tardio, organiza-se sobretudo em torno da ideia de pastiche. O pastiche, assim como a paródia, é uma bricolagem de elementos do passado que esvazia parte de seu conteúdo ideológico original, porém, diferentemente da paródia, não tem uma forma satírica, mas séria.³⁷ Dado que a partir dos anos 1960 e 1970 o Mito da Fronteira foi perdendo força e transformando seu significado, alterando muitas das produções sobre o Velho Oeste, muitos dos fundamentos ideológicos da Fronteira foram deslocados, sobretudo, para a ficção científica. Já em 1969, a popular série *Jornada nas Estrelas – Star Trek* – toma como seu subtítulo

³⁶ TAJALLE, Meagen. Recycled Tropes and the Persistence of Islamophobia in American Films. *Inquiries Journal*, 12.10, 2020. Disponível em: <<http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1814>>

³⁷ JAMESON, Frederic. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 2007.

The Final Frontier, A Última Fronteira. O próprio universo se torna o espaço de exploração e ocupação e os povos alienígenas são entendidos sob a mesma regra do etapismo civilizacional do século XIX: há um caminho único que se inicia no primitivismo e se encerra no ápice tecnológico das viagens interestelares. Em 1977, George Lucas produziu *Star Wars* como um pastiche na tentativa de reatualizar o mito. Outro grande sucesso, *Avatar*, em 2010, reencenou *Dança com Lobos*, agora no espaço.

Foi produzido um número enorme daqueles filmes chamados *Space Westerns*, em que alguma espécie de Federação intergaláctica tem de lidar com foras da lei piratas espaciais, com o Outro alienígena que tanto pode ser um ingênuo nativo ou uma força estrangeira ameaçadora. A violência, vista muitas vezes como superada nesse grau de estágio civilizacional, continua a regenerar o espírito e a conformidade social, mas só é utilizada quando “estritamente necessário” – justificativa imperialista por excelência. As fantasias passam agora, como na bilionária empreitada de Elon Musk, a ocupar o vazio de Marte. E, se a velha máxima de Marx sobre a História se repetir primeiro como tragédia depois como farsa ainda pode nos dizer algo, basta que lembrar que em discurso ao State of the Union, tradicional espaço de declarações anuais da Presidência estadunidense, em fevereiro de 2020, Donald Trump retomou mais uma vez o Mito da Fronteira: “Ao reafirmar nossa herança como nação livre, devemos lembrar que a América sempre foi uma nação de fronteira [...] Agora devemos abraçar a próxima fronteira: o destino manifesto da América nas estrelas” chocando os grupos mais liberais pelo uso dos termos.³⁸

Ainda que a força do Mito da Fronteira como narrativa fundacional e a popularidade do gênero “Velho Oeste” tenham decaído, suas novas configurações trazem questões importantes a serem pensadas.

Red Dead Redemption, um jogo eletrônico de 2010, apresenta um Oeste Americano fictício, baseado no Texas, no México, e num Leste Civilizado. Já na cena introdutória, ao longo de uma viagem de trem, satirizam-se todos os fundamentos tradicionais do Mito da Fronteira: a ideia

³⁸ ARMUS, Teo. Space revives old phrase to provocative effect, *The Washington Post*. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/nation/2020/02/05/trumps-manifest-destiny-space-revives-old-phrase-provocative-effect/>>, acessado em 02/01/2021.

de Progresso, o avanço científico, a religião, a busca de uma vida melhor etc. Ao mesmo tempo que se realiza toda essa sátira, o jogo apresenta as pessoas brancas locais como indivíduos honestos, trabalhadores, que sofrem interferência do governo federal e são vítimas da natureza. O protagonista, John Marston, é forçado a atuar como um agente de contraterrorismo/insurgência para garantir a segurança e a liberdade das pessoas comuns contra seu antigo bando, retomando aqui perspectivas das políticas de intervenção contra o Terror. E, particularmente por ser um *videogame*, *Red Dead Redemption* apresenta um espaço massivo para exploração do jogador, que deve brincar como um *cowboy*, lidando com gado, perambulando pela *wilderness* de planícies, vales e abismos repletos de animais selvagens, enquanto se protege em ilhas civilizatórias que são cidades. O ceticismo sobre a narrativa fundacional converte o espaço e o tempo da Fronteira em uma “experiência” a ser consumida e interagida.

Enquanto o presente vai cada vez mais sendo mediado pela imagem – e se tornando imagem –, a imagem-*videogame* se torna a “experiência” e o futuro é imaginado sob a continuidade do conceito de Fronteira, onde a colonização do capital continua a se perpetuar.

Bibliografia

ARMUS, Teo. Space revives old phrase to provocative effect, *The Washington Post*. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/nation/2020/02/05/trumps-manifest-destiny-space-revives-old-phrase-provocative-effect/>>. Acesso em 02/01/2021.

AVILA, Arthur de Lima. *Território Contestado: a reescrita da história do Oeste norte-americano*. (c.1985-c.1995). Tese de Doutorado, UFRGS, Porto Alegre, 2010.

CANCLINI, Nestor G. *Consumidores y ciudadanos*. Mexico: Grijalbo, 1995.

CAWELTI, John. *The Six-Gun Mystique Sequel*. Popular Press, 1999.

CLOUD, Dana. “To Veil the Threat of Terror”: Afghan Women and the (Clash of Civilizations) in the Imagery of the US War on Terrorism, *Quarterly Journal of Speech*, v. 90, 2004, pp. 285-306.

GILMAN, Nils. Modernization theory and American modernism. In: GILMAN, Nils. The postmodern turn and aftermath of modernization theory, *Mandarins of future. Modernization theory in Cold War America*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2007.

HESS CARNEY, Zoë; STUCKLEY, Mary. The World as the American Frontier: Racialized Presidential War Rhetoric, *Communication Faculty*, v.80, pp.163-88, 2005.

HUNTINGTON, Samuel P. The Clash of Civilizations?, *Foreign Affairs*, v. 72, n. 3, 1993, pp. 22-49.

HUNTINGTON, Samuel P. *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. New York/EUA: Simon & Schuster, 1996.

JAMESON, Frederic. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 2007.

KELLER, Alexandra. Historical Discourse And American Identity in Westerns Since The Reagan Era. In: ROLLINS, Peter C.; O' CONNOR, John E. (Orgs.). *Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television, and History*. Lexington/EUA: The University Press of Kentucky, 2005.

LIMERICK, Patricia Nelson. *The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West*. New York: W. W. Norton, 1987.

MERK, Frederick. *Manifest Destiny and Mission in American History*. Cambridge: Harvard University Press, 1996.

NASH, Roderick. *Wilderness and the American Mind*. New Haven: Yale University Press, 1967.

SAID, Edward W. *Orientalismo – O Oriente como invenção do Ocidente*. Tradução de Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007.

SAID, Edward. The Clash of Ignorance, *The Nation*. 22 de Outubro de 2001. Disponível em: <<https://www.thenation.com/article/archive/clash-ignorance/>>. Acesso em: 03/01/2021.

SHUMWAY, Nicolas. Estados Unidos da América: alegorias do apocalipse no Discurso sobre a Nação. In: PRADO, Maria Lígia Coelho; VIDAL, Diane Gonçalves (orgs.) *À margem dos 500 anos. Reflexões irreverentes*. São Paulo: Edusp, 2002. pp. 219-232.

SLOTKIN, Richard. Dreams and Genocide: The American Myth of Regeneration Through Violence, *Journal of Popular Culture*, v.V, n.1, 1971pp.38-59.

SLOTKIN, Richard. *The fatal environment: The myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890*. Norman: University of Oklahoma Press, 1998.

SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

SMITH, David A. *Cowboy Politics: The Changing Frontier Myth And Presidencies Of Theodore Roosevelt, Lyndon Johnson, Ronald Reagan And George W. Bush*, PhD Dissertation in Philosophy in the Interdisciplinary Studies Graduate Program of the University Of Saskatchewan. Saskatoon, EUA, 2016.

SMITH, Henry Nash. *Virgin Land: The American West as Symbol and Myth*. Cambridge: Harvard University Press, 2000.

STEPHANSON, Anders. *Manifest Destiny: American Expansion and the Empire of Right*. New York: Hill & Wang, 1995.

TAJALLE, Meagen. Recycled Tropes and the Persistence of Islamophobia in American Films. *Inquiries Journal*, v. 12, n.10, 2020. Disponível em:< <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1814>>. <<http://www.inquiriesjournal.com/articles/1814/recycled-tropes-and-the-persistence-of-islamophobia-in-american-films>>. Acesso em 16/11/2021.

TURNER, Frederick Jackson. *The Frontier in American History*. New York: Dover, 1996.

WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West, *Pacific Historical Review*, v.77, n. 2, 2008.