

# BOLETIM E

boletim informativo do ime usp

produção do centro acadêmico de matemática, estatística e computação | agosto. 2023

## Carta de Albert Einstein alertando para o fascismo sionista em Israel (EUA, 1948)

Carta de Albert Einstein enviada ao jornal New York Times, em 1948, como forma de protesto contra a visita do líder ultra-conservador israelense Menachem Begin, alertando sobre o avanço da extrema-direita e chauvinismo em Israel.

página 2

## Comitê de Estudantes da USP em Solidariedade ao Povo Palestino

Após um período inativo devido à Pandemia do COVID-19, o comitê é refundada em julho de 2023, evento que contou com presença de ex-membros.

página 4

## Repasse do 59° CONUNE

O 59° CONUNE (Congresso Nacional da União Nacional dos Estudantes), ocorrido entre 12 de 16 de julho, mais uma vez demonstrou sérios problemáticos em relação à condução da entidade pela majoritária. O repasse, na sua íntegra, conta com descrições breves de alguns acontecimentos e do quê eles representam para o movimento estudantil.

página 4

## Realismo Bélico: como os jogos de tiro moldam o nosso mundo

Uma reflexão sobre como as nossas mídias de entretenimento são usadas como ferramentas para redefinir as narrativas no âmbito histórico, cultural e popular, levando a uma discussão acerca do significado da "neutralidade política" de obras que retratam temas inerentemente políticas. Ao fim, relaciona-se o fenômeno nomeado como *Realismo Bélico* pelo autor com aquilo que seria chamado de Complexo de Entretenimento Militar.

página 5



***tens interesse em participar da produção do boletim? VEM COM A GENTE!***

entre em contato: [camat@ime.usp.br](mailto:camat@ime.usp.br)

## Carta de Albert Einstein alertando para o fascismo sionista em Israel (EUA, 1948)

A carta foi originalmente enviada ao jornal New York Times em dezembro de 1948 como protesto contra à visita de Menachem Begin.

*enviada por Albert Einstein,  
publicada em 4 de dezembro de 1948*

Aos editores do New York Times,

Entre os fenômenos políticos mais perturbadores da nossa época, está o aparecimento, no recém-criado estado de Israel, do “Partido da Liberdade” (*Tnuat HaHerut*), um partido político muito parecido na organização, nos métodos, na filosofia política e no apelo social com os partidos nazi-fascistas. Formou-se a partir dos membros do antigo Irgun Zvai Leumi, uma organização terrorista, de extrema-direita e chauvinista na Palestina.



*Do Nilo ao Eufrates (1947)*

Cartaz publicado pelo grupo Irgun Zvai Leumi sinalizando a região da Palestina e da Transjordânia como território de Israel.

Fonte: <https://www.palestineposterproject.org/poster/from-the-nile-to-the-euphrates>

A atual visita do líder deste partido, Menachem Begin, aos Estados Unidos é obviamente calculada para dar a impressão do apoio americano ao seu partido nas próximas eleições israelenses e para cimentar os elos políticos com os elementos sionistas conservadores nos Estados Unidos. Vários americanos de reputação nacional emprestam os seus

nomes para dar as boas-vindas a esta visita. É inconcebível que os que se opõem ao fascismo, em todo o mundo, se é que estão corretamente informados quanto ao registro político e às perspectivas de Begin, possam juntar o seu nome e apoio ao movimento que ele representa.

Antes que haja prejuízos irreparáveis, com contribuições financeiras, manifestações públicas a favor de Begin, e a criação na Palestina da impressão de que há na América um grande segmento que apoia elementos fascistas em Israel, o público americano tem que ser informado quanto ao passado e quanto aos objetivos de Begin e do seu movimento. As declarações públicas do partido de Begin não são de forma alguma indicadores do seu verdadeiro caráter. Agora falam de liberdade, de democracia e de anti-imperialismo, mas recentemente pregavam abertamente a doutrina do estado fascista. É pelas suas ações que o partido terrorista revela o seu verdadeiro caráter; pelas suas ações do passado podemos avaliar o que podemos esperar no futuro.

### Ataque a uma aldeia árabe

Um exemplo chocante foi o seu comportamento na aldeia árabe de Deir Yassin. Esta aldeia, afastada das estradas principais e rodeada de terras judaicas, não tomou parte na guerra e até lutou contra grupos árabes que queriam utilizar a aldeia como sua base. A 9 de abril (The New York Times), bandos de terroristas atacaram esta aldeia pacífica, que não era um objetivo militar no conflito, mataram a maior parte dos seus habitantes – 240 homens, mulheres e crianças – e deixaram vivos alguns deles para os exibirem como cativos, pelas ruas de Jerusalém.



*Menachem Begin (1913 - 1992)*

A maior parte da comunidade judaica ficou horrorizada com esta proeza e a Agência Judaica enviou um telegrama de desculpas ao Rei Abdulah da Transjordânia. Mas os terroristas, longe de se envergonharem da sua ação, ficaram orgulhosos com este massacre, deram-lhe ampla publicidade e convidaram todos os correspondentes estrangeiros no país para verem as pilhas de cadáveres e o caos em Deir Yassin. O incidente de Deir Yassin exemplifica o caráter e as ações do Partido da Liberdade.

Na comunidade judaica, têm pregado uma mistura de ultranacionalismo, misticismo religioso e superioridade racial. Tal como outros partidos fascistas, têm sido usados para furar greves e estão apostados na destruição de sindicatos livres. Em vez destes, propõem sindicatos corporativos de modelo fascista italiano. Nos últimos anos de esporádica violência antibritânica, os grupos IZL e Stern inauguraram um reinado de terror na comunidade judaica palestina. Espancaram professores que falavam contra eles, abateram adultos a tiro por não deixarem que os filhos se juntassem a eles. Com métodos de gangsters, espancamentos, destruição e roubos por toda a parte, os terroristas intimidaram a população e exigiram um pesado tributo.

A gente do Partido da Liberdade não tomou parte nas ações de construção da Palestina. Não reclamaram terras, não construíram colonatos, e só denegriram a atividade defensiva judaica. Os seus esforços para a imigração, amplamente publicitados, foram mínimos e dedicados sobretudo a dar entrada a compatriotas fascistas.

## Contradições observadas

As contradições entre as afirmações ousadas que Begin e o seu partido andam a fazer, e o registro do seu comportamento passado na Palestina, não têm a marca de qualquer partido político vulgar. Têm o carimbo inconfundível de um partido fascista para quem o terrorismo (contra judeus, árabes e britânicos, igualmente) e a falsidade são os meios, e o objetivo é um “Estado Líder”.

À luz destas considerações, é imperativo que o nosso país tome conhecimento da verdade sobre Begin e o seu



Reunião de membros do Partido da Liberdade (Herut) em 1948  
ao centro, de óculos, está Menachem Begin

Fonte: Museu Estadunidense Memorial do Holocausto

movimento. É tanto mais trágico quanto os líderes de topo do sionismo americano se recusaram a fazer campanha contra os esforços de Begin, e muito menos denunciar aos seus apaniguados os perigos para Israel do seu apoio a Begin.

Os abaixo assinados utilizam, assim, este meio para apresentar publicamente alguns fatos relevantes, relativos a Begin e ao seu partido; e para apelar a todos os interessados que não apoiem esta manifestação tardia de fascismo.

*Isidore Abramowitz, Hannah Arendt, Abraham Brick, Rabbi Jessurun Cardozo, Albert Einstein, Herman Eisen M.D., Hayim Fineman, M. Gallen M.D., H.H. Harris, Zelig S. Harris, Sidney Hook, Fred Karush, Bruria Kaufman, Irma L. Lindheim, Nachman Maisel, Seymour Melman, Myer D. Mendelson M.D., Harry M. Oslinsky, Samuel Pitlick, Fritz Rohrllich, Louis P. Rocker, Ruth Sagis, Itzhak Sankowsky, I.J. Shoenberg, Samuel Shuman, M. Singer, Irma Wolfe, Stefan Wolf.*

**UJS**

**fake**

**natty**

## Comitê de Estudantes da USP em Solidariedade ao Povo Palestino

Em 06 de julho, estudantes de diversos cursos realizaram o evento de refundação do comitê de Estudantes da USP em Solidariedade ao Povo Palestino, na *Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH)*. O evento contou com homenagem ao escritor palestino Ghassan Kanafani, assassinado em 08 de julho de 1972 por forças israelenses, além da participação de ex-membros do Comitê como a Juliana Siegman.



*O Comitê de Estudantes da USP em Solidariedade ao Povo Palestino retorna após um período de inatividade devido à Pandemia do COVID-19.*

Conheça e acompanhe o Comitê: [@espp.usp](https://www.instagram.com/espp.usp)

## Repasse do 59º CONUNE

Muitos acontecimentos foram vistos dentro do período de 12 a 16 de Julho deste ano no CONUNE, e muitos deles comprovam a forma errática que é tocada a entidade atualmente pela majoritária. Mas antes é bom lembrar que o CONUNE é um espaço deliberativo para decidir quem direcionará a gestão da UNE durante um período de dois anos, período que contempla o mandato de eleitos.

Nota-se que, desde os primeiros dias, vários estudantes de diversas forças se encontraram em situação muitas vezes precária, pois havia uma discrepância na forma como a

majoritária tratava aqueles ligados às forças que a compõem e as forças de oposição, em especial alimentação. Várias das forças presentes tiveram que bancar a alimentação de delegades por conta própria, caso contrário não haveria garantia que a UNE distribuísse qualquer forma de alimento ou subsídio para tais estudantes.

Além disso, percebeu-se também que as forças da oposição apareceram em peso durante todos os dias do congresso, participando em peso dos atos ali convocados. Já as forças da majoritária haviam pouca ou nenhuma presença até os últimos dois dias, quando apareceram em peso unicamente para as votações do CONUNE. Sabemos que o período desse congresso tem o propósito justamente de contemplar a politização de seus participantes, e uma ação dessas mostra um interesse em despolitizar seus militantes por parte da majoritária.

E falando na politização viu-se que a linha presente nos debates ocorridos foi extremamente rebaixada, muitas vezes convergindo para um governismo barato, sem qualquer compromisso em uma mudança concreta ou uma cisão com o status quo vigente. Um exemplo dessa linha rebaixada é quando a convidada da majoritária, ligada ao PT, defendeu o arcabouço fiscal e a retirada da pasta de educação do projeto como se fosse uma vitória dos estudantes.

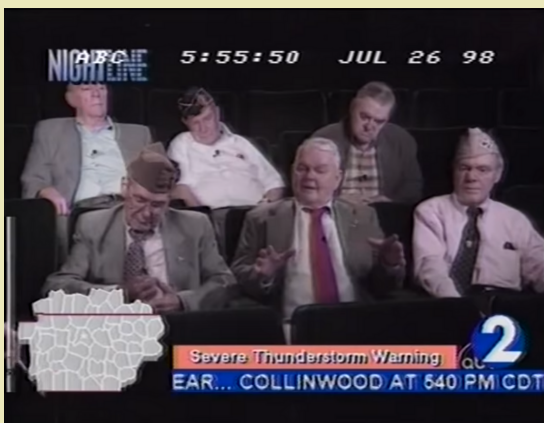
Um detalhe interessante também para a questão política das forças presentes no CONUNE se dá pela presença da UJL e a convivência da majoritária com a mesma, esta sendo quebrada pelas ações de forças da oposição que expulsaram a UJL dos espaços diversas vezes, e também a forma como o Afronte se alinhou com a Majoritária nas votações, mostrando que o discurso de oposição pode atrair oportunismo para suas fileiras se não houver uma união entre discurso e ação.

O que isso representa? Antes de mais nada que a luta do movimento estudantil ainda tem muito a ser construída, mesmo que contra a tendência puxada pela majoritária e suas artimanhas para conseguir mais delegados sem haver qualquer lastro de trabalho real com as bases.

## Realismo Bélico: como os jogos de tiro moldam o nosso mundo

A definição comum para um jogo “realista” reside em alguns aspectos muito específicos: gráficos detalhados, efeitos fotorrealistas; se um modelo específico de arma tem o comportamento próximo do mesmo modelo na vida real, se um veículo específico tem o mesmo desempenho no jogo que na prática, se a representação de um evento dialoga com o imaginário do grupo público do jogo.

Essa definição de realismo não se limita apenas para jogos e simuladores. De fato, ela nem sequer foi usada pela primeira vez em larga escala no âmbito dos jogos, mas sim no âmbito da indústria hollywoodiana, quando *O Resgate do Soldado Ryan* vinculou a ideia de “algo realista” com o sensorial e, mais tarde, usando tal aparato como parte do seu marketing. As manchetes explodiram com relatos de como veteranos da Segunda Guerra que viveram de primeira mão os eventos foram re-traumatizados pela “autenticidade” do Dia-D como retratado no filme, em que a construção brutal das cenas foi feita com intuito de trazer uma história anti-guerra nas próprias palavras do diretor. Para isso, Spielberg decidiu que corpos mutilados, sangue e pedaços de perna seriam ferramentas para comunicar a ideia de não existir um vencedor na guerra e na violência.



Entrevista conduzida pela emissora estadunidense ABC News com 6 veteranos que participaram do Dia-D.

"Vocês estavam lá. Foi como o filme mostrou?", "Sim."

Fonte: *Saving Private Ryan's Haunting D-Day Realism* - 26/07/1998

Porém, existe um problema desse tipo de discussão inerentemente entrar em conflito com a experiência geral de ir ao cinema comercial, ainda mais no contexto de um filme como *O Resgate do Soldado Ryan*. É um lugar que se paga para rir, chorar e se assustar de propósito. Dentro desse espaço, os horrores da guerra acabam por se subverter em uma forma de entretenimento bizarro através da espetacularização, de certa forma, da violência visceral apresentada na tela. Por um lado, a sua história tenta convencer o interlocutor das tragédias da guerra; mas por outro ele é só mais um filme de ação que apela para “*uau, você acredita que estão mostrando isso no cinema?*”.

É importante ressaltar que o cinema comercial não representa a única forma de cinema. Existem filmes de guerra que não entram nesse paradoxo. *O Resgate do Soldado Ryan* se encontra nessa dualidade porque é um filme pensado para o mercado, não por causa da sua temática propriamente dita. Por isso, a real efetividade do filme de ter passado ou não uma mensagem anti-guerra tornou-se irrelevante, porque ele foi indiscutivelmente lucrativo, tornando um dos filmes que mais gerou bilheteria em 1998. Após *O Resgate do Soldado Ryan*, filmes de guerra passaram a se popularizar cada vez mais, e diretores transpuseram a busca incessante por um suposto realismo para teatros cada vez mais diversos ao redor do globo: Coreia, Vietnã, Somália - qualquer lugar que permita mostrar pessoas sendo desmembradas em pedaços -.

Mais tarde, com o terceiro jogo da franquia *Medal of Honor*, Spielberg recria a própria cena do desembarque do Dia-D e, mais uma vez, a mesma ideia de “realismo” foi usada como divulgação.

Em 2002, por questões de divergências com a empresa original, os designers de *Medal of Honor* Jason West e Vince Zampella usariam a experiência que tiveram produzindo *Medal of Honor* para criar o projeto batizado de “*Matador de Medal of Honor*”: *Call of Duty*. Rapidamente *Call of Duty* virou o jogo de Segunda Guerra, ultrapassando o *Medal of Honor* em vendas. Mais tarde, *Call of Duty* viraria “*A Franquia de video games mais vendida*” quando decidiu enfrentar um tipo diferente de guerra.



Material de divulgação do jogo Medal of Honor: Allied Assault.

No mês consequente ao 11 de Setembro, EUA invade Afeganistão em busca de Osama Bin Laden. Em 2003, EUA invade o Iraque baseado em acusações falsas de produção de armas biológicas de destruição em massa.

Essas guerras não se parecem com aquelas da década de 30 e 40 mistificadas na consciência coletiva, e o apoio popular em cima de Afeganistão e Iraque nunca chegou perto do entusiasmo que houve depois de Pearl Harbour. Não mais estavam engajando na ideia de combater o mal absoluto do Nazismo, ou a expansão imperial japonesa.



Protesto contra Guerra do Iraque (2003). As placas escrevem, entre outras mensagens, "Não ataque Iraque" e "Pare os crimes de guerra israelenses"

Fonte: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:London\\_anti\\_war\\_protest\\_banners.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:London_anti_war_protest_banners.jpg)

As mídias de entretenimento mais “tradicionais” tomaram uma postura muito cautelosa em relação a essas novas guerras e, assim, ninguém definiu o que seria uma guerra moderna no contexto, talvez, cultural. Call of Duty 4: Modern Warfare, lançado em 2007, teve uma tela vazia para defini-la como quiser.

Existe uma divergência temática muito sutil entre Call of Duty 4 e todos os jogos da franquia que o precede no que diz respeito ao entendimento e definição de “herói”. Não demora muito para revelar a temática individualista que a franquia passaria a tomar no seu entendimento sobre guerras: os personagens tomam posse de armamentos personalizados, diálogos distintos, pêlos faciais não-regulares, uniformes com toques que ressaltam o individualismo. E o jogador faz parte disso ao exercer controle total do campo de batalha, não importa onde estiver, produzindo um movimento de inversão de papéis no que se refere à interação personagem x contexto, cultivando o mito do operador - indivíduos altamente treinados e nunca em desvantagem tática -.

A partir do *Modern Warfare*, a franquia passou a engajar em uma narrativa não só de “os fins justificam os meios”, mas sim, como Jacob Geller expõe em seu texto “Does Call of Duty Believe in Anything?”, em algo mais cínico ainda de “os meios estão sempre justificados desde que sejam feitas pela pessoa certa”, e que a capacidade dessas “pessoas certas” - dos *Operadores* - de fazer até mesmo aquilo impossivelmente imoral para nós, é a única forma de garantir que possamos manter as nossas moralidades dentro das nossas casas.

Não estamos mais falando do “realismo” no seu sentido comum, mas sim um *Realismo*, que possibilita tanto os desenvolvedores quanto os jogadores de mascararem todas essas questões inerentemente políticas sobre representação do mundo e aderência de discursos naquilo que a indústria chama de “controvérsia”.



Em entrevista, o diretor de arte do jogo Call of Duty: Modern Warfare (2019) Joel Emslie assume que “seria insano um jogo possuir teor político”.  
Fonte: 129 Rapid-Fire Questions About Call of Duty: Modern Warfare

É controverso existir uma fase em que você pode sem querer matar civis e um bebê. É uma representação realista de como pessoas mundanas podem acabar no cruzar de fogos. Operações assim, na vida real, são invariavelmente controversas, então a sua representação mais realista possível, também, não escapa da controvérsia. Mas nisso, não estamos questionando como essa sensação de impacto é completamente manufaturada, já que o jogo sequer deixa eu puxar o gatilho quando a mira está no Capitão Price. Não importa o quão forte eu aperte o botão de atirar, a arma simplesmente não dispara. Mas eu posso atirar no bebê do Call of Duty.



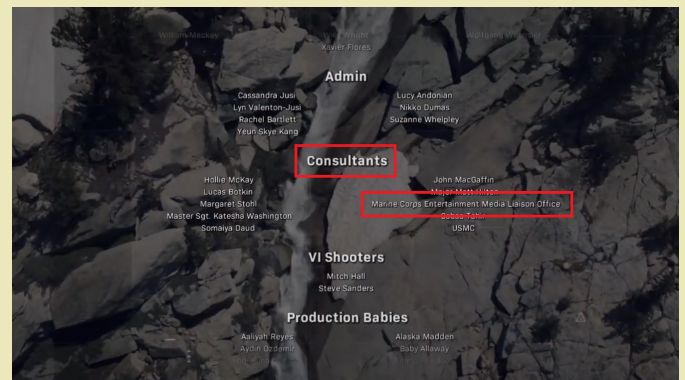
Screenshot da missão Clean House de Call of Duty: Modern Warfare (2019). A cena permite ao jogador atirar na mãe e na criança.

Ao final da Guerra Fria, os EUA passaram a ter uma grande ênfase em reduzir gastos militares e dar preferência para o uso da indústria comercial civil ao invés da militar. Assim, criou-se um cenário efetivo para impulsionar investimentos na área de tecnologias de simulação militar, que estavam se emergindo na época na forma de Kriegspiel's: jogos de guerra. O que hoje é chamado de Complexo de Entretenimento-Militar sofreu impulsos diretos desse movimento, e os seus traços podem ser encontrados em todas as formas de mídia que consumimos hoje.

Jogos, filmes e séries podem colaborar diretamente com o Departamento de Defesa dos EUA para obter acesso a equipamentos, veículos, informações, entre muitas outras coisas para aumentar o impacto visual ou narrativa; em troca, os ramos militares envolvidos decidem como eles querem ser representados na obra.

Em Call of Duty 2019, para reforçar a ideia de ser um jogo que replica o mundo real, o Corpo de Fuzileiros Navais dos

Estados Unidos e o Gabinete de Ligação de Mídias de Entretenimento da Marinha dos EUA foram creditados como “Consultores”; não surpreendentemente, o Departamento de Defesa dos EUA recebeu agradecimentos especiais em Top Gun: Maverick. O que está sendo vendido não é só a peça de entretenimento em si, mas todo um aparato desenhado para vender uma ideia de guerra, e essa venda é indiscutivelmente lucrativa.



Créditos finais do jogo Call of Duty: Modern Warfare (2019)

Quando um jogo explicitamente sobre unidades antiterroristas alega que “qualquer semelhança [do jogo] com eventos ou indivíduos reais, vivos ou não, é mera coincidência”, mas ao mesmo tempo apresentam mapas que claramente retratam eventos que ocorreram no mundo real, com unidades da vida real e armas da vida real; quando existe uma predominância tanto de opções quanto de discursos sobre como jogos de tiro devem “evitar de ser política”; é vendido a ideia de que essa é a única forma possível de representar conflitos, forças-armadas, e o mundo. Não existe outra opção senão engajar na ideia de um suposto realismo, na ideia do policiamento ético, no Mito do Operador, no choque sensorial da brutalidade e controvérsia manufaturada. É esse Realismo - com R maiúsculo - que os jogos de tiro engajam quando é usada a propriedade inerente de mídia interativa que os videogames proporcionam para vender justificativas para guerra: o Realismo Bélico.

Texto enviado por um estudante da Licenciatura em Matemática.

Para mais textos assim, visitem o seu canal: <https://www.youtube.com/@baldedeideias3707>