

Heraldo Aparecido Silva
Organizador

CULTURA POP E FILOSOFIA

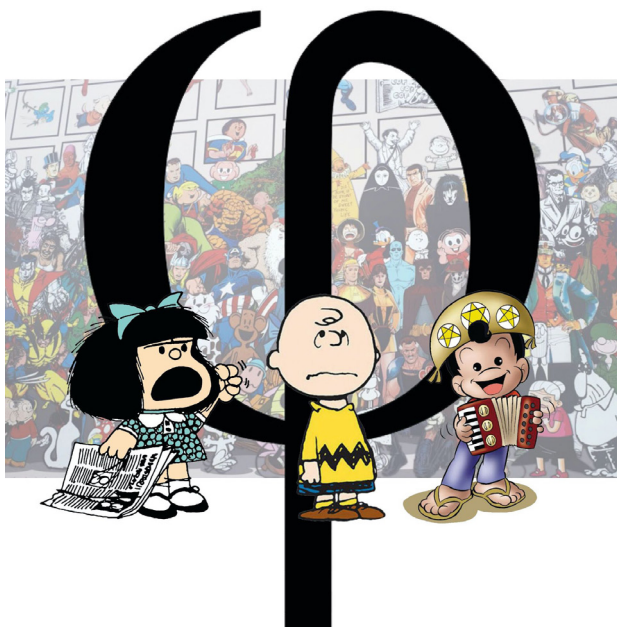
Quadrinhos ♦ Cinema ♦ Seriados ♦ Animações ♦ Internet e afins



Heraldo Aparecido Silva
Organizador

CULTURA POP E FILOSOFIA

Quadrinhos ♦ Cinema ♦ Seriados ♦ Animações ♦ Internet e afins



Marca de Fantasia
Paraíba - 2021

CULTURA POP E FILOSOFIA

Quadrinhos, Cinema, Seriados, Animações, Internet e afins

Heraldo Aparecido Silva (org.)

2021 - Série Veredas, 49



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. 58045-180. Brasil
marcadefantasia@gmail.com
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade
da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79)
e uma atividade de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais
do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/Designer: Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV-UFG; Heraldo Aparecido Silva - UFPI;
José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto; Nilton Milanez - UESB;
Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;
Waldomiro Vergueiro, USP;

Capa: H. Magalhães

Com Quino (Mafalda), Schulz (Charlie Brown) e Cedraz (Xaxado)

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610,
sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores
ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-34-8

Sumário

- 7. Apresentação
 Heraldo Aparecido Silva
- 9. PARTE I
 Quadrinhos, graphic novels e webcomics
- 10. Ironia, crueldade e solidariedade: uma leitura
 neopragmatista de Charlie Brown, Mafalda e Xaxado
 Heraldo Aparecido Silva, Maria Alcidene Cardoso de Macedo
 Izabel Maria Gomes da Paz, Ramiro de Castro Cavalcanti
- 33. Mulher-Maravilha, a Pandora moderna
 Susana de Castro
- 45. Quadrinhos autobiográficos sob uma perspectiva rortyana:
 “Persépolis”, “Crônicas de Jerusalém”
 e “Uma metamorfose iraniana”
 Márcio Henrique Matos Sousa, Heraldo Aparecido Silva
- 70. Um olhar sobre a máquina: Kafka, da *literatura menor*
 de Deleuze e Guattari à história em quadrinhos de Crumb
 Francisco Raimundo Chaves de Sousa

91. PARTE II
Filmes, seriados e documentários
92. Cinema e Filosofia: Rorty, Cabrera e Goodenough
Marco Antonio Conceição, Heraldo Aparecido Silva
- 116 O estoicismo de Marco Aurélio a partir da filosofia
de Michel Foucault: considerações sobre a série
Império Romano
Fernanda Antônia Barbosa da Mota
Bruno Araújo Alencar
- 132 Crueldade, afetividade e redescrição no documentário
“Não matarás: os animais e os homens nos bastidores da ciência
Maristane Maria dos Anjos
- 154 Apropriação cultural e gourmetização da capoeira
em filmes hollywoodianos: uma leitura crítica
Robson Carlos da Silva

- 177 PARTE III
 Animações, internet, memes e afins
- 178 Observações filosóficas sobre o streaming:
 Aproximações e distanciamentos
 Gustavo Silvano Batista
 Leonardo Marques Kussler
- 194 Walter Benjamin e o *Túmulo dos vagalumes*:
 Narrativa e experiência
 Heraldito Aparecido Silva
 Lara Brenda Lima de Oliveira
- 212 A Filosofia na cibercultura:
 o *homo zappiens* filosofando na era digital
 Marcos Francisco de Amorim Oliveira
- 238 A Filosofia e os *memes* nietzschianos
 Francisco de Assis Silva Neto
 Glaucer Ferreira Silva
 Solange Aparecida de Campos Costa
- 250 O multiverso do Superman:
 como o homem de aço influencia a cultura pop
 John (Jéssica) Ágne Campêlo Nunes

Apresentação

A obra *Cultura Pop e filosofia: quadrinhos, cinema, animações, internet e afins*, privilegia temas pertinentes ao universo da cultura pop a partir da perspectiva filosófica. A proposta não é oferecer análises densas e originais sobre os referidos temas, mas tão-somente servir como um incentivo para novas vertentes de divulgação filosófica. O projeto original da coletânea surgiu no âmbito das atividades de pesquisa do Núcleo de Estudos em Filosofia da Educação e Pragmatismo (NEFEP), vinculado à Universidade Federal do Piauí (UFPI). Além dos trabalhos produzidos pelos participantes do referido grupo no contexto das atividades de estudos realizados na graduação e pós-graduação, também temos a contribuição de pesquisadores experientes de outras instituições. Assim, o livro combina a *expertise* filosófica dos professores convidados com a produção inicial de estudantes que, por motivos pessoais e acadêmicos diversos, têm interesse na filosofia e na cultura pop.

Para fins didáticos, o livro está organizado em três partes interdependentes, embora os eixos temáticos sejam distintos (*spoiler*). A primeira parte concentra os textos sobre histórias em quadrinhos em suas diversas modalidades e gêneros. Por sua vez, a segunda parte encerra os textos que versam sobre algumas das principais variantes cinematográficas. Finalmente, a terceira parte contempla um espaço temático mais amplo, visto que adentra no vasto e, ainda relativamente pouco conhecido, mundo das possibilidades surgidas com o advento da internet. A despeito da organização da obra, todos

os textos podem ser lidos de forma independente, visto que não há uma sequência linear ou cronológica.

Agradecemos ao Prof. Dr. Henrique Paiva de Magalhães que, generosamente, acolheu o projeto da obra para publicação pela Marca de Fantasia, editora pioneira especializada em história em quadrinhos, artes visuais, cultura pop e outras manifestações culturais afins.

Ao considerarmos que os esforços de inúmeros outros entusiastas, nos mais diversos campos do conhecimento humano, a partir de meados do século XX, contribuíram para ampliar efetivamente a arena da *cultura pop* para além das cercanias *nerd* e *geek*, devemos pensar como tal constatação afeta o multiverso acadêmico e se isto acarreta uma crise nas infinitas pesquisas, modalidades de ensino e atividades extensionistas. Em suma, parafraseando Warren Ellis, em *Planetary*, podemos afirmar que o mundo acadêmico do século XXI está mais estranho... e precisamos mantê-lo assim.

Teresina-PI

(Em tempos de pandemia e isolamento social)

31 de agosto de 2020.

Heraldo Aparecido Silva

PARTE I

Quadrinhos, graphic novels e webcomics



Figura 01 - Megaexposição *Quadrinhos*, no Museu da Imagem e do Som (MIS), São Paulo, SP (2018).

Fonte: <https://www.planetagibi.com.br/2018/11/fotos-da-megaexposicao-quadrinhos-no-mis.html>

Ironia, crueldade e solidariedade:

uma leitura neopragmatista de Charlie Brown, Mafalda e Xaxado

Heraldo Aparecido Silva

Maria Alcidene Cardoso de Macedo

Izabel Maria Gomes da Paz

Ramiro de Castro Cavalcanti

Introdução

O presente texto visa apresentar uma breve exposição das noções filosóficas de ironia, crueldade e solidariedade do neopragmatista Richard Rorty a partir do contexto não-filosófico de três histórias em quadrinhos (HQs), respectivamente, as tiras da Turma do Charlie Brown, Turma da Mafalda e Turma do Xaxado. Conforme nosso entendimento, tal experiência de pensamento é legitimado pelo próprio filósofo norte-americano, visto que ele defende o uso de narrativas em detrimento de teorias para fins edificantes, terapêuticos e conversacionais (RORTY, 2007). Além disso, sua perspectiva holística, contextualista e anti-essencialista não concebe hierarquia entre interpretações distintas. Isto é, para ele não há interpretações (legítimas) e superinterpretações (ilegítimas), mas apenas usos. Desse ponto de vista, interpretar textos (ou, no presente caso, HQs) equivale a usá-los para propósitos específicos (RORTY, 2000). Assim, nas próximas seções, evidenciaremos como é possível ler personagens como Charlie Brown, Mafalda e Xaxado à luz do neopragmatismo de Rorty.

Breve caracterização das Histórias em Quadrinhos

A História em Quadrinhos (HQ) tem um sistema imagético e textual característico que, não obstante, a diferencia de outras formas de expressão artística e literária (MOYA, 1994). A linguagem específica dos quadrinhos possui elementos constituintes visuais e verbais que não podem ser pensados separadamente (CAGNIN, 1975). Na linguagem visual ou icônica, os elementos básicos são a imagem desenhada e a sua sequência de quadrinhos no sentido do texto escrito. É composta por cinco tópicos: *quadrinho ou vinheta; planos e ângulos de visão; montagem; protagonista e personagens secundários; e figuras cinéticas e metáforas visuais*. Já na linguagem verbal, temos elementos que expressam principalmente a fala ou pensamento dos personagens, narrador e também sons e outros elementos gráficos. É composta por três tópicos: *balão; legenda e onomatopeias* (VERGUEIRO, 2007).

A partir do advento da internet, as histórias em quadrinhos se adaptaram de modo consistente aos formatos das novas mídias digitais e, com isso, ampliaram consideravelmente o seu alcance através de sites informativos, blogs de artistas, arquivos de digitalização (scans) de HQs e outras plataformas de conteúdos multimídias. Tais iniciativas, além servir para preservar o acervo de obras clássicas ou raras (como, por exemplo, o Guia EBAL) também contribuiu para a difusão de novas experiências estéticas que combinam os recursos artísticos tradicionais com programas de computador e aplicativos que, geralmente, são mais utilizados em games online ou animações (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2013). É nesse contexto que surgem as webcomics, um novo produto cultural híbrido, característico do

século XXI e que não se limita apenas a migrar as HQs feitas de modo tradicional para o espaço digital através de e-mails ou postagens em mídias sociais. Desse modo, as webcomics são importantes para compreendermos a evolução das narrativas sequenciais, visto que a mesma alia as características distintivas dos quadrinhos com as novas ferramentas de criação e disseminação propiciadas exclusivamente pela internet.

A ironia na perspectiva de Richard Rorty

De modo geral, a ironia é um recurso linguístico com dimensões filosóficas, literárias e políticas, cujas origens remontam ao período clássico greco-romano. Na filosofia, da antiguidade até a pós-modernidade, vários pensadores fizeram uso desse expediente no contexto de suas teorias. Podemos destacar, dentre outros, Sócrates, Platão, Nietzsche, Friedrich Schlegel, Kierkegaard, Nietzsche, Derrida, Deleuze e Rorty (COLEBROOK, 2004). Por uma questão de delimitação temática, centraremos nossa breve discussão na perspectiva rortyana da noção de ironia.

Para Rorty (2007), a ironia consiste menos num recurso linguístico e mais numa atitude privada: é a “única ética possível do liberalismo moderno” (COLEBROOK, 2004, p. 154). Isso significa que a concepção rortyana de ironia é bem restrita, visto que um *ironista* é alguém que tem as três seguintes características: 1) tem dúvidas radicais sobre o seu próprio vocabulário; 2) tem a convicção de que a argumentação feita no âmbito do seu vocabulário atual não resolve ou dissolve as referidas dúvidas; e 3) percebe que quanto mais filosofa a respeito das questões que o incomodam, não acredita que

esteja mais próximo de uma essência ou realidade do que outras pessoas comparativamente (RORTY, 2007).

A ideia é que, embora o ironista tenha preocupações constantes sobre se sua linguagem, cultura, crenças e ações estão corretas, ele não consegue definir um critério do que seria o correto nas referidas áreas. Ele não consegue por questões de princípios, visto que, *atualmente*, não acredita que algo desse tipo possa ser definido em termos absolutos.

Diferentemente da maioria das pessoas que raramente contesta seu vocabulário final, o *ironista liberal* rortyano exercita constantemente esta dúvida pessoal e propicia remanejamentos e adaptações no seu vocabulário e crenças provisórios, pois compartilha da noção liberal segundo a qual a crueldade é a pior coisa a ser praticada. Trata-se de um esforço contínuo porque somente se o indivíduo conseguir distinguir as questões privadas (o domínio do ironista) das questões públicas (o domínio do liberal) é que ele conseguirá ser ambos (RORTY, 2007).

Na visão de Rorty (1996), a verdade é produzida a partir de vocabulários que mudam de acordo com o tempo, a história e as necessidades humanas. Diferentes tipos de linguagens são criados e utilizados para atender fins específicos de pessoas ou de grupos que os validam como estáveis e verdadeiros. Porém, tanto a ciência como a filosofia tradicional com seus vocabulários finais não são capazes de atender a todos os anseios da humanidade, sendo esta de caráter histórico, evolutivo e muito complexo. Esta verdade paradigmática tão estimada na modernidade é apenas um olhar dentre as infinitas possibilidades existentes: “Os ironistas encaram os escritos de todas as pessoas dotadas de talento poético, todas as mentes originais que tiveram um dom de redescritção [...] como material no mesmo moi-

inho dialético” (RORTY, 2007, p. 137-138). Dessa maneira, podemos pensar a necessidade de se admitir novos vocabulários, novos jogos de linguagem, novas literaturas apenas como o objetivo de aprimorar as práticas sociais humanas.

[...] os grandes cientistas inventam descrições do mundo que são úteis para o objetivo de prever e controlar o que acontece, assim como os poetas e os pensadores políticos inventam outras descrições do mundo para outros fins. Não há sentido algum, porém, em que qualquer dessas descrições sejam uma representação exata de como é o mundo em si (RORTY, 2007, p. 26,27).

Assim, fica evidente no pensamento ironista, que não somente a filosofia tradicional ou a ciência, mas todas as formas possíveis de comunicações ou redescrições podem ser devidamente consideradas como ferramentas úteis para contribuir para a consecução do objetivo desejado, sem, contudo, serem recebidas como vocabulários finais ou verdades absolutas, mas tão somente como descrições alternativas.

A Turma do Charlie Brown

Publicadas desde a década de 1950, época do auge da perseguição às HQs nos EUA e no mundo, as tirinhas da turma do Charlie Brown, do cartunista norte-americano Charles M. Schulz (1922-2000), permaneceram sendo publicadas diária e ininterruptamente por quase 50 anos (MOYA, 1994). Consideradas como uma espécie de autobiografia de Schulz, as tirinhas abordam questões do cotidiano representadas através de seus personagens, que são crianças vivendo de forma livre, brincando na rua, indo à escola e, principalmente, filosofando.

O protagonista da turma é *Charlie Brown*, um menino franzino de cabeça redonda, um perdedor nato que joga num time de beisebol e nunca consegue chutar a bola. Delicado e muito ansioso, otimista em alguns momentos e melancólico em outros, com baixa estima, incapaz de se relacionar bem com outras crianças; se preocupa com o sentido da vida e, por vezes, é incompreendido por seus amigos. Maltratado por Lucy e sempre rejeitado pelas meninas, ele é um eterno apaixonado pela garotinha de cabelo ruivo, a quem nunca conseguiu declarar seu amor. Tem como fiel companheiro Snoopy, seu cãozinho de estimação.

Snoopy é de raça *beagle*, um cão poeta que vive num mundo de fantasias, com sua máquina de escrever e seus sonhos aventureiros ambientados na Primeira Guerra Mundial. Suas reflexões abordam questões existenciais, mas também reais.

A turma principal é constituída pelos seguintes personagens: *Linus*, o irmão mais novo de Lucy e melhor amigo de Charlie Brown. Inteligente e de vocabulário maduro, ele é desiludido e inseguro, questiona sobre a vida e sobre o mundo, e está sempre segurando seu cobertor azul. *Schroeder*, o intelectual da turma, tem a música clássica como prioridade e é obcecado por Beethoven. Contemplativo e discreto, está sempre ignorando as investidas da apaixonada e mandona Lucy. Por sua vez, *Lucy* aborda temas psicológicos; é racional, mandona, arrogante e adora provocar Charlie Brown com suas maldades.

Há também outros personagens secundários, que participam das tramas da turma, como: *Sally*, *Patty Pimentinha*, *Marcie*, *Franklin*, *Chiqueirinho (Pig Pen)* e *Woodstock* (um passarinho amarelo, amigo de Snoopy).

A Turma do Charlie Brown e a ironia

As tiras da Turma do Charlie Brown abordam temas diversos, tanto no âmbito pessoal quanto no social. Mostram, através de seus personagens vários tipos de pensamentos, sentimentos, opiniões e emoções que possibilitam aos leitores recursos interessantes para colocar suas próprias interpretações em dúvida ou, inversamente, reformulá-las de modo mais crítico. Tais críticas ou questionamentos levam o indivíduo a repensar o mundo, os conceitos, as circunstâncias, as causas e consequências de suas ações.

Podemos interpretar Schulz como uma espécie de filósofo, cuja filosofia se expressa através de sua arte nas histórias em quadrinhos e que busca provocar em seus leitores uma nova perspectiva acerca da realidade e de si mesmo com suas reflexões e devaneios poéticos; enfim, de uma forma leve e espontânea, capaz de indagar continuamente sobre todas as coisas, inclusive sobre nossas próprias autodescrições (MCLAUGHLIN, 2005). Como as tiras de Charlie Brown e Snoopy mostram diversas possibilidades de interpretações, as descrições apresentadas a seguir são apenas algumas variantes dessas perspectivas.

A princípio, a ironia se dá nas características dos próprios personagens, mas também podemos identificar traços irônicos nos questionamentos e tramas, sempre transpassados por sentimentos como tristeza, alegria, euforia, frustração, raiva e felicidade. Por exemplo, Charlie Brown é um menino muito azarado, melancólico e que está sempre se dando mal; porém, demonstra um jeito cômico de viver seus dramas pessoais. Exemplo disso, ocorre quando Charlie se utiliza de sua experiência prática para, ironicamente, alertar seu amigo Snoopy a respeito das contingências da vida e faz uma triste

reflexão sobre suas habilidades para viver tais incertezas: “– Que coisa triste ser especialista nisso...” (SCHULZ, 2014, p. 20).

Em outra sequência de tiras, Charlie Brown está deitado em sua cama e suas reflexões nos deixam uma incógnita paradoxal: por que se preocupar com o fato de não ter com o que se preocupar? Alguém no mundo conseguiria viver sem ter com o que se preocupar? Não ter com o que se preocupar seria algo positivo ou negativo, seria bom ou ruim? Com o semblante visivelmente amargurado, ele conclui que não ter preocupações é, de fato, sempre preocupante. Tais questionamentos levam o indivíduo para além das suas próprias idiossincrasias, visto que põem em relevo as relatividades e contingências existentes no mundo de cada sujeito (SCHULZ, 2014, p. 21).

Atentando para as tiras nas quais o protagonista é Snoopy podemos observar, ironicamente, um cão com uma capacidade reflexiva e sensibilidade nitidamente superiores à de muitos seres humanos. Em uma dessas tiras, por exemplo, as reflexões irônicas que Snoopy compartilha com seu amigo Woodstock são propícias para nos levar a questionar sobre o conceito de gratidão dentro de uma tradição cultural. Do alto de sua casinha, ele afirma nauseado e inconformado que os seres humanos comemoram o dia de ação de graças comendo uma ave e indaga se uma mesma ação poderia, simultaneamente, encerrar tanto a gratidão quanto a crueldade? (SCHULZ, 2012, p. 123).

Outra situação de contingência e relatividade dos vocabulários é representada por Patty Pimentinha e Marcie, onde estas se questionam sobre os diferentes conceitos existentes de felicidade, sendo tais conceitos descritos ou redescritos de acordo com a necessidade e objetivos de cada pessoa ou grupos. A atitude contestadora da personagem em relação às placas é similar ao processo de dúvida sistemática do ironista em relação aos supostos vocabulários finais.

Ela constata que enquanto em uma placa de carro está escrito que “ser feliz é ser solteiro”; em outra, está registrado que “ser feliz é ser avó”; dessa forma, ela constata que ninguém está de acordo sobre o que torna alguém feliz (SHULZ, 2012, p. 26).

Outra característica importante do ironismo de Rorty, presente nas tiras de Schulz é a possibilidade da utilização criativa de sua arte, isto é, suas HQs poéticas, para fins sociais, visto que muitos dos questionamentos e dramas pessoais dos personagens são identificáveis com situações cotidianas, passadas ou presentes do leitor que, ao tomar conhecimento delas, sutilmente é convidado a repensar suas concepções e atitudes.

A crueldade na perspectiva de Richard Rorty

A concepção de crueldade presente em nossa sociedade designa a ação de determinados tipos de pessoas, consideradas cruéis ou desumanas. Rorty nos apresenta uma visão mais ampla dessa noção ao propor que a crueldade é a pior coisa que nós podemos cometer e que ela deve ser evitada. Ele descreve como nós, individualmente ou coletivamente, podemos ser cruéis e, em contrapartida, como podemos paulatinamente nos tornar menos cruéis. Um passo importante para que a crueldade seja evitada é o uso da imaginação como estímulo à sensibilidade: elementos que estão presentes em gêneros narrativos como romances, histórias em quadrinhos e documentários, dentre outros, porque conseguem tornar familiar a dor vivida por outras pessoas com as quais não nos identificamos, inicialmente, porque não encontramos vínculos morais, culturais ou sociais comuns.

Rorty (2007) sustenta que a crueldade é a pior coisa que as pessoas podem vir a cometer. Sua concepção de crueldade vai além da

dor física causada, pois abarca ações linguísticas que podem ser designadas como *desumanas*. Qualquer um de nós pode ser cruel. Isso porque, causar sofrimento a alguém é fazer com que as coisas que lhe parecem mais importantes, como crenças e valores, que tecem seu mundo e seu vocabulário, que fazem parte de sua socialização, sejam ridicularizadas ou inferiorizadas quando comparadas às de outras pessoas. É redescrevê-las como impotentes, inúteis e fúteis.

Consideramos o que acontece quando as posses preciosas de uma criança – as pequenas coisas em torno das quais ela tece fantasias que a tornam um pouco diferente de todas as outras crianças – são redescritas como “porcaria” e jogadas no lixo. Ou então, pensemos no que acontece quando essas posses são ridicularizadas, na comparação com as posses de outra criança mais rica. É presumível que aconteça algo parecido com uma cultura primitiva, quando ela é dominada por outra mais avançada (RORTY, 2007, p. 159-160).

A desvalorização dos princípios e das posses importantes do outro causa, portanto, uma ameaça ao seu vocabulário e sua capacidade de compreensão de si mesmo, sugerindo que tanto a sua individualidade quanto o seu mundo são fúteis. Através da crueldade, a pessoa que padece da dor moral e da humilhação, tem o reconhecimento de sua própria autoimagem obscurecido e o seu mundo desfeito.

A crueldade então é dividida em duas escalas, a primeira trata-se da crueldade em grau menor produzida pela busca privada do prazer, ou seja, a cegueira de um certo tipo de pessoas para a dor de outros tipos de pessoas; a insensibilidade para com o sofrimento alheio. Isso porque, a busca da realização de nossos projetos privados, seja pela busca de autonomia, perfeição ou satisfação própria, pode nos fazer desperceber o sofrimento, os efeitos e a humilhação que causamos nas outras pessoas. A segunda está relacionada ao conjunto de

desculpas para a crueldade que foi disposto em circulação por determinados grupos, por exemplo, as práticas sociais que alguns grupos sociais ou nossas próprias instituições cometem, como a escravidão, o racismo etc. (RORTY, 2007).

Desse modo, embora a dor não seja linguística, as vítimas da crueldade, por estarem sofrendo, não têm forças para juntar novas palavras ou refazer seu vocabulário, cabendo a outras pessoas que percebam a dor e o sofrimento dessas vítimas executar essa tarefa. Poetas, romancistas ou cineastas liberais, curiosos e sensíveis o bastante para perceber o sofrimento dos humilhados poderão, então, transformar a situação de sua linguagem dando visibilidade ao sofrimento dessas pessoas, fazendo com que o outro não seja mais visto como um *estranho* e sim um de *nós*.

Tais pessoas ao darem visibilidade ao sofrimento das vítimas de crueldade, possibilitarão também nos fazer perceber os tipos de crueldades que nós, em busca de nossos projetos privados, somos capazes de cometer. Também contribuirão para nos fazer notar as práticas cruéis de nossas instituições sociais que consideramos corretas ou, simplesmente, nos ajudarão a perceber suas causas e efeitos a determinado grupo de pessoas. Assim, as novas narrativas podem auxiliar a nos tornarmos menos cruéis e, até mesmo, a propiciar que a crueldade seja evitada.

A Turma da Mafalda

Idealizada pelo cartunista argentino Quino, no ano de 1964, a personagem *Mafalda* é uma menina esperta e criativa de seis anos de idade, que possui uma maneira peculiar de descobrir o mundo e ficou bastante conhecida no mundo das histórias em quadrinhos.

Ela preocupa-se com o destino da humanidade, questiona os problemas políticos, a sociedade consumista, a mídia e todos os principais acontecimentos que envolveram os anos 60, através de perguntas e comentários críticos. Possui como paixões a paz mundial e os *Beatles*. Ela odeia injustiça, as armas, a guerra e, principalmente, sopa.

Os comentários e ideias críticas de Malfada demonstram uma capacidade de reflexão muito além da sua idade. Não obstante, ela também vive em seu cotidiano dilemas e conflitos próprios da infância, juntamente com seus amigos e amigas. Quino também criou vários outros personagens que compõem o mundo da Mafalda, com personalidades marcantes que merecem destaque para que possamos compreender o mundo dessa garotinha inconformada.

Os principais personagens da Turma da Mafalda são: *Felipe*, um menino de sete anos, tímido, sonhador e preguiçoso, que mora no mesmo prédio de Mafalda. Ele enfrenta uma batalha de consciência com seu senso nato de responsabilidade e ver a vida de forma simples. Felipe não gosta de ir à escola e é fã das histórias de aventura, principalmente as do “Cavaleiro Solitário”. *Susanita*, amiga de Mafalda, é uma menina fofoqueira e briguenta. Ela tem seis anos de idade e possui como meta de vida casar-se com um homem rico e ter muitos filhos. Diferentemente de Malfada, ela não dá a mínima para os problemas do mundo e vive presa às preocupações com a aparência. Não gosta de pobres e nem do Manolito; e também detesta os questionamentos de Mafalda, motivo que faz as duas viverem frequentemente em atritos. *Manolito* é ambicioso e materialista; assim como Susanita, possui uma meta de vida: a dele é construir uma grande e famosa rede de supermercados. Tem como principais afazeres ajudar seu pai no comércio e ir à escola. Tira notas baixas, exceto em matemática, pois possui as habilidades de cálculo devido

à experiência com as contas que realiza no comércio. Ele admira Rockefeller e odeia os Beatles e a Susanita.

Participam também da Turma da Mafalda, os seguintes personagens secundários: *Miguelito*, o mais novo entre os amigos, tem cinco anos de idade. É sonhador como Felipe, porém bem mais extrovertido e egoísta. Possui as mais inusitadas reflexões e soluções sobre o mundo. É filho único e gosta de ser o centro das atenções. *Guille* é o irmão caçula de Mafalda, é esperto e possui a inocência típica de sua idade. Ele é o único personagem que cresce de uma tira a outra. Vive por descobrir o mundo, ama rabiscar as paredes, a chupeta *on the rocks* e a Brigitte Bardot. Ao contrário de sua irmã, ele ama sopa, o que causa em Mafalda certo desconforto. Finalmente, a pequena *Liberdade*, a última integrante criada por Quino, é a personagem mais baixinha da turma. Com uma grande personalidade, assim como Mafalda, ela é intelectual, crítica e perspicaz, ama a cultura, as reivindicações sociais e as revoluções. Afirmar ser liberal e bem simples.

O pai e a mãe de Mafalda formam um típico casal de classe média, conformados e passivos. O pai trabalha o dia inteiro em um escritório para manter a casa e a família, e possui como hobby cultivar plantas em seu apartamento. A mãe não completou seus estudos por ter casado, dedica-se integralmente aos afazeres domésticos e tem como dilema diário a escolha do que cozinhar.

A Turma da Mafalda e a crueldade

Quino desenvolveu seus personagens com comportamentos peculiares que definem suas personalidades. Na convivência diária eles demonstram seus sonhos, anseios e angústias; e através de suas ações, os personagens refletem suas respectivas personalidades, ge-

rando efeitos uns nos outros que, muitas vezes, são interações que produzem crueldade.

Como já foi mencionado, a crueldade transcende a dor física que pessoas causam umas às outras. Isso porque, destruir, desvalorizar e menosprezar crenças e valores pessoais considerados muito importantes para uma pessoa, gera sofrimento e dor moral. E também a insensibilidade com o sofrimento do outro também gera sofrimento.

Em algumas tiras de Mafalda há exemplos da crueldade e sofrimento gerados tanto pelo menosprezo dos valores e posses importantes dos personagens, quanto pela busca de realizações de projetos pessoais que impedem o vislumbre do sofrimento de outrem.

Esses aspectos podem ser observados, por exemplo, quando a própria Mafalda critica as escolhas de sua mãe, que decidiu deixar os estudos para dedicar-se aos cuidados da família e da casa. A menina menospreza os ideais maternos e, involuntariamente, humilha sua mãe quando tenta confortá-la dizendo que vai estudar bastante para conseguir chegar até a conclusão dos estudos universitários. Enfim, Mafalda afirma que não será como ela: “[...] uma mulher frustrada e medíocre” (QUINO, 2010, p.1). Com esse comentário, a filha destrói parte da identidade da mãe e, conseqüentemente, seu mundo, que consiste no cuidado com a família e os afazeres domésticos rotineiros. Parece simples e pouco, mas é tudo que ela tem.

O mesmo acontece quando Susanita faz um comentário maldoso sobre a fantasia de Felipe, a do Cavaleiro Solitário. Felipe é fã das histórias em quadrinhos desse personagem, considera-o como um grande herói; e é através dele que constrói suas fantasias, que o faz fugir da realidade. Ao ouvir os comentários da amiga, que chama seu herói de Cavaleiro Solteirão, já que para ela tanto faz solitário ou solteirão porque “[...] todo solteirão é um solitário”, o menino se sente

ofendido e, consequentemente, desmotivado em continuar com sua fantasia (QUINO, 2010, p. 83).

Outra situação vivenciada pelos personagens é novamente protagonizada por Felipe que, aparentemente muito contente com seu novo relógio, chega até suas amigas Susanita e Mafalda perguntando se elas notaram algo nele. No último quadrinho Susanita imediatamente menospreza e ridiculariza o relógio de Felipe, comparando-o com o de seu pai, que possui mais funcionalidades, deixando o menino visivelmente triste e desapontado (QUINO, 2010, p. 245).

Susanita também pratica outra dimensão da crueldade, a insensibilidade. Ela não se preocupa com o sofrimento que os seus projetos privados poderão causar a outros indivíduos. Como seu sonho futuro é ser mãe e uma boa esposa, ela passa a maior parte do tempo falando sobre isso. Essa preocupação com a concretização de seus sonhos privados é expressada em várias tiras nas quais Susanita não percebe o sofrimento dos outros e faz comentários surpreendentemente ingênuos ou percebe o sofrimento alheio sem se compadecer e, por isso, faz comentários maldosos. É bastante emblemático as visões radicalmente distintas que Mafalda e Susanita cultivam sobre um mesmo problema social. Enquanto passeiam, elas vislumbram um mendigo na calçada e concordam que ficam com o coração apertado quando veem pessoas nessas condições. Entretanto, enquanto Mafalda argumenta que deviam dar habitação, proteção e trabalho para essas pessoas, Susanita discorda e afirma que bastava esconder tais pessoas (QUINO, 2010, p. 91).

Nas HQs de Mafalda também é possível identificar algumas vítimas de crueldades causadas por políticas e ações sociais ineficientes, isto é, projetos de governantes inescrupulosos que favorecem minorias privilegiadas economicamente, acarretando problemas sociais

ou projetos de governo que nada produzem de eficaz para mudar a persistente realidade de sofrimento de muitos grupos sociais. Exemplo disso é quando Mafalda presencia através da janela de um trem moradias com péssimas condições e sugere que os moradores que lá estão são pessoas consideradas invisíveis para os governantes e para a maioria da sociedade (QUINO, 2010, p. 67). Em outra tira, Mafalda canta animadamente na chuva, mas quando presencia no caminho uma pessoa sem teto, isto faz com que mude de humor; mostrando-se bem sensível ao drama alheio (QUINO, 2010, p. 126).

A solidariedade na perspectiva de Richard Rorty

A partir das contribuições teóricas do neopragmatista Richard Rorty, é possível compreender que nosso sentimento de solidariedade só se amplia quando passamos a pensar no outro como um de nós. Como o próprio filósofo norte-americano afirma:

A visão que ofereço diz que existe um progresso moral e que esse progresso se dá, de fato, em direção à maior solidariedade humana, mas essa solidariedade não é vista como o reconhecimento de um eu nuclear – a essência humana – em todos os seres humanos. É vista, antes, como a capacidade de considerar sem importância um número cada vez maior de diferenças tradicionais (de tribo, religião, raça, costumes, etc.), quando comparadas às semelhanças concernentes à dor e à humilhação – a capacidade de pensar em pessoas extremamente diferentes de nós como incluídas na gama “nós” (RORTY, 2007, p. 316).

Embora esse *outro* seja comumente descrito como alguém cujas diferenças culturais e sociais dificultam ou inibem ações solidárias por parte de outros indivíduos, pertencentes a determinados gru-

pos culturais e sociais tradicionalmente aceitos, ser solidário a este indivíduo significa, no sentido neopragmatista, ser capaz de deixar todas essas diferenças de lado e pensar nele como alguém que também sente a dor da humilhação e sofre diferentes tipos de marginalização; enfim, que se trata de alguém semelhante a *nós*.

Para poder ver o *outro* a partir desse ponto de vista é necessário abandonar determinadas formas de pensar há muito enraizadas. Para o filósofo neopragmatista, isso só é possível se *nós* questionarmos esses valores tidos como universais e se refletirmos, inclusive, sobre a eficácia dos nossos próprios vocabulários e práticas sociais, visto que nem tudo é tão simples de ser definido mediante palavras vigentes, inclusive a dor.

[...] a dor é não linguística: é aquilo que temos, nós, os seres humanos, que nos liga aos animais não usuários da linguagem. Assim, as vítimas da crueldade, as pessoas que estão sofrendo, não têm grande coisa em termos de linguagem. É por isso que não existe a “voz dos oprimidos” nem a “linguagem das vítimas”. A linguagem antes usada pelas vítimas já não funciona, e elas estão sofrendo demais para juntar novas palavras. Portanto, a tarefa de transformar sua situação em linguagem tem que ser executada para elas por outras pessoas (RORTY, 2007, p. 166).

Para Rorty (2007), o teórico liberal representa o indivíduo que pensa no outro como alguém que carrega determinada força dentro de si, algo metafísico, uma essência humana que o faz agir de forma solidária ao perceber o sofrimento do outro; alguém que possa facilmente ser enquadrado em definições inquestionáveis de bondade, humildade e dignidade. Nessa acepção, simultaneamente, cria-se a ideia de que no outro lado extremo dessa definição, a falta dessa mesma essência faz com que este qualquer indivíduo seja inevitavel-

mente definido como cruel ou desumano porque não possui a referida característica supostamente essencial.

Porém, como a descrição do mundo é fruto de uma constante interpretação do mesmo, o que foi transformado em uma “Verdade” pode ser redescrito. O perigo está exatamente quando não se consegue mostrar o *risco em comum* que todos correm se acreditarem que a solidariedade é algo inato, pois definir determinado alguém como humano e outro como desumano acaba por fomentar ainda mais a crueldade. Isso porque tenta conectar a solidariedade ou ausência dela a valores antigos e ultrapassados. Desse modo, torna-se necessário, se esquivar das supostas verdades intrínsecas ou extra-humanas para evidenciar que a solidariedade humana não está dentro ou fora de nós, seres humanos, mas sim, que se trata tão somente de descrições provisórias e ações pontuais dentro da sociedade.

A Turma do Xaxado

A HQ Turma do Xaxado é uma criação do cartunista brasileiro Antônio Cedraz (1945-2014), natural de Miguel Calmon, no estado da Bahia. Este quadrinho retrata uma região nordestina do Brasil, o sertão baiano, e está cercado por personagens marcantes, sendo que os principais são seis: Xaxado, Zé Pequeno, Marieta, Arthurzinho, Marinês e Capiba. Porém, nessas histórias em quadrinhos ainda encontramos alguns personagens secundários: Genuíno, Tião, uma vi-dente, o Saci, a Mula-sem-cabeça, a galinha Odete, o galo Valdinei, os urubus Gervásio e Genésio, etc. (CEDRAZ, 2006a). De todos, *Xaxado* é o personagem mais carismático; ele possui parentesco com um cangaceiro, seu avô, e usa sempre um chapéu característico do Nordeste feito de couro de boi. Dele surgem informações importan-

tes e lúcidas sobre alguma narrativa ou ação dos amigos e de outros personagens secundários.

Sobre os componentes principais da Turma do Xaxado, temos: *Zé Pequeno* é o personagem mais dorminhoco, tudo que ele deseja é uma cama para dormir e sonha em trabalhar em uma loja de colchões, pois pensa que assim poderá cochilar entre uma atividade e outra, talvez. *Marieta* namora com Xaxado; é uma grande amante da língua portuguesa, adora ler, estudar e aprender diferentes coisas, pois seu sonho é um dia ser professora; provavelmente, por isso que ela sente necessidade de corrigir a fala “errada” dos outros. *Arthurzinho*, de certo modo, representa o sentimento capitalista de posse e poder: deseja ser patrão e, por ser filho de um rico fazendeiro, sempre acha que pode tudo com seu dinheiro; que pode comprar a felicidade e os outros. *Marinês* é uma defensora da natureza, quer ser bióloga, deseja que as pessoas cuidem do meio ambiente e se preocupa muito com o namorado *Zé Pequeno*, o preguiçoso. Ela também é irmã de *Capiba*, que sonha em ser um grande músico, igual a Luiz Gonzaga. As histórias da Turma do Xaxado, de diferentes formas, problematizam o Sertão nordestino e, de modo geral, o Brasil (CEDRAZ, 2006a).

A Turma do Xaxado e a solidariedade

A partir das tiras do Xaxado, evidenciamos situações que causam o efeito empático de proximidade com os personagens que, cotidianamente, vivenciam situações de precariedade e injustiças sociais que nada tem de ficcionais. O recurso do humor também auxilia a propiciar a sensibilidade necessária para com o sofrimento real de pessoas que vivenciam essa dura realidade. Essa sensibilização, tal

como foi exposta nas seções anteriores, advém do contexto da noção de solidariedade proposta pelo filósofo Richard Rorty, que nutre expectativas acerca de um futuro melhor e, para isso, busca auxiliar as pessoas a refletir sobre muitas verdades até então inquestionáveis, por vezes carregadas de preconceitos pouco evidentes.

A possibilidade de questionamento das supostas verdades intrínsecas surge através do uso das histórias em quadrinhos, aqui bem representadas pela *Turma do Xaxado*. Esta HQ serve para fornecer exemplos que ilustram a noção rortyana de solidariedade.

Em uma das situações exemplificadas da tira, as aspirações gananciosas de Arturzinho são postas em dúvida por Xaxado. A interação dos dois nesse momento pode ser usada para articular de forma lúdica o pensamento rortyano sobre a solidariedade, pois Arturzinho passa a sentir que sua crença, a possibilidade de comprar tudo no mundo, inclusive as pessoas, é algo falho. Isso acontece porque ele, repentinamente, se dá conta que não está, de forma privilegiada, isolado dos outros nesse mesmo mundo. O menino rico percebe que qualquer coisa que possa vir a acontecer com outras pessoas, também é passível de ocorrer com ele. Tal constatação deixa-o espantado porque, subitamente, ele percebe que seu dinheiro não pode comprar a tudo e a todos; e se pudesse, isso também o tornaria alguém passível de ser comprado. Incorporando a figura do ironista liberal, que foge de verdades absolutas, Xaxado demonstra que ao conseguir desestabilizar a certeza do amigo Arturzinho levando-o à reflexão, o mesmo não poderia ser colocado definitivamente como alguém ruim e que este necessita tão somente ser persuadido a repensar suas crenças a fim de redescobrir uma nova significação para a noção de *valor*. A compreensão de *valor* que Arturzinho possui e que permeia o nosso meio está muito próxima do sentido da palavra

exploração. Até mesmo quando o outro é um animal, por exemplo, este muitas vezes não é percebido como uma parte importante para nossa vida emocional, mas apenas como uma *coisa* biológica fonte de nutrientes (CEDRAZ, 2006a).

Tal entendimento também é passível de ser demonstrado na tira em que Xaxado tenta conversar com o amigo Zé Pequeno sobre a dor que a escassez de comida no clima árido do sertão da Bahia está lhe causando. Porém, não somente para ele, mas também para sua querida galinha de estimação Odete, que é capaz de sentir a dor da fome. Xaxado tenta, dessa forma, dar voz a um ser vivo não-humano. A cena ilustra a falta de compreensão do cenário maior que preocupa Xaxado e que é completamente ignorada pelo parvo amigo Zé Pequeno que propõe como solução para o conflito do amigo que este coma a galinha e, em seguida, plante o milho para ter mais alimento futuramente. Diante disso, Xaxado fica aterrorizado com a ideia de Zé Pequeno, pois ele certamente não suporta a ideia de ver Odete sofrendo e, muitos menos, de vir a ser o causador de tal sofrimento.

Considerações Finais

A partir do estudo acerca das noções rortyanas de ironia, crueldade e solidariedade coadunadas com alguns aspectos das histórias em quadrinhos da *Turma do Charlie Brown*, *Turma da Mafada* e *Turma do Xaxado*, constatamos que o uso de gêneros narrativos, tais como as HQs citadas, contribui para a compreensão dos elementos filosóficos mencionados.

A partir das tiras *Turma do Charlie Brown*, de Charles Schulz, foi possível ilustrar como a *ironia* também encerra uma pungente crítica às supostas certezas aceitas pela filosofia tradicional e pela

ciência que criam vocabulários prontos (finais), nos quais a verdade é considerada como algo inato, absoluto e que estaria à espera de ser descoberto. Como a crença em tais verdades gera indesejadas consequências sociais, a ironia é usada para expor o fato que muitas das verdades supostamente encontradas, na verdade são meramente fabricadas.

Já nas tiras da *Turma da Malfada*, de Quino, foi possível perceber os aspectos dramáticos que a *crueldade* assume a partir de comentários que depreciam os valores, sonhos, projetos e interesses pessoais de alguém, da indiferença com o sofrimento do outro, além da ineficácia da gestão pública que gera problemas sociais persistentes.

Por sua vez, *Turma do Xaxado*, constatamos que a paulatina construção da *solidariedade* ocorre no momento em que romances, documentários, histórias em quadrinhos, etc., nos tornam capazes de sentir empatia por pessoas estranhas à nossa cultura ou contexto social, nos inspirando a mobilizar esforços em prol de ações que resultem na diminuição de seus sofrimentos, explícitos ou implícitos.

Referências

CAGNIN, Antonio L. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CEDRAZ, Antônio. *A turma do Xaxado – vol. 1*. Salvador: Editora e Estúdio Cedraz, 2006a.

CEDRAZ, Antônio. *A turma do Xaxado – vol. 2*. Salvador: Editora e Estúdio Cedraz, 2006b.

CEDRAZ, Antônio. *A turma do Xaxado – vol. 3*. Fortaleza: IMEPH, 2010.

COLEBROOK, Claire. *Irony*. London / New York: Routledge, 2004.

QUINO. *Toda Mafalda*. Trad. Andréa Sthael M. da Silva et al. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

MCLAUGHLIN, Jeff. *Comics as Philosophy*. Jackson: University of Mississippi Press, 2005.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

RORTY, Richard. The Pragmatist's Progress: Umberto Eco on Interpretation. In: *Philosophy and Social Hope*. London: Penguin, 2000. p. 131-147.

RORTY, Richard. Relativism: Finding and Making. In: NIZNIK, Jozef.; SANDERS, John T. (eds.). In: *Debating the State of Philosophy*. London: Praeger, 1996. p. 31-47.

RORTY, Richard. *Contingência, ironia e solidariedade*. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SANTOS, Roberto Elísio; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lúcio. (Org.). *Os quadrinhos na era digital: Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013, p. 35-50.

SCHULZ, Charles M. *Snoopy: Assim é a vida, Charlie Brown!* Porto Alegre: L&PM, 2014.

SCHULZ, Charles M. *A vida segundo Peanuts*. Porto Alegre: L&PM, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2007. p.31-64.



Figura 02 – A evolução da Mulher-Maravilha

Fonte: <https://spain1305.rssing.com>

Mulher-Maravilha, a Pandora moderna

Susana de Castro

Introdução

O presente texto propõe uma reflexão filosófica acerca da primeira super-heroína das histórias em quadrinhos, a Mulher-Maravilha. Originalmente criada em 1941, a personagem pode ser considerada revolucionária não apenas para o contexto dos quadrinhos, mas principalmente para o âmbito da própria sociedade da época que era profundamente marcada por valores machistas. Nesse sentido, devemos ressaltar o ineditismo dessa personagem feminina que trou-

xe uma inovadora representação social e moral das mulheres, contribuindo efetivamente para diminuir as diferenças culturais entre homens e mulheres nas HQs. A partir da perspectiva filosófica neo-pragmatista de Rorty, podemos dizer que a Mulher-Maravilha não argumenta ou teoriza contra o machismo, pois consegue contribuir de modo mais eficaz para a edificação de políticas culturais voltadas para a valorização da contribuição feminina a partir de narrativas inspiradoras nas suas histórias em quadrinhos. Como exemplo edificante desse tipo de intervenção cultural, mostramos como a evolução e os ideais da Mulher-Maravilha contribuem para que ela seja vista como uma versão contemporânea do mito grego de Pandora.

Mulher-Maravilha: a origem da super-heroína arquetípica numa época conturbada

A personagem de história em quadrinho “Mulher Maravilha” surgiu na *All Star Comics* n. 8 (dezembro de 1941-janeiro de 1942) no mesmo ano em que os EUA entravam na Segunda Guerra Mundial e, depois, foi capa da *Sensation Comics* n. 1 (janeiro de 1942). As duas revistas eram publicadas por Maxwell Charles Gaines e creditadas a “Charles Moulton”, pseudônimo criado a partir dos nomes do meio de Gaines e William Moulton Marston, o criador da personagem.

No ano anterior, o jornal *Chicago Daily News* havia declarado “guerra” às revistas em quadrinhos. Segundo seu editor, Sterling North, os quadrinhos eram uma desgraça nacional e criariam uma geração mais feroz que a atual (LEPORE, 2017, p. 228). A origem dessa campanha contra os quadrinhos deve-se, em grande parte, à crença de que o Super-Homem era um personagem fascista e que, por isso, as revistas em quadrinhos iriam produzir uma geração de soldados

nazistas. No meio desse ataque aos quadrinhos, Olive Byrne propôs uma matéria ao seu editor da *Family Circle*: quem melhor para elucidar às mães americanas sobre se os quadrinhos são um perigo para as crianças do que o psicólogo Dr. William Moulton Marston?

Marston conheceu sua companheira Olive Byrne em Tufts em 1925. Um ano depois ela se mudou para casa de Marston e da esposa, Elizabeth Holloway, com quem ele havia casado em 1915. Ele deu a seguinte opção à esposa: ou ele a deixava ou Byrne viria morar com eles (LEPORE, 2017, p. 155). Cada uma das mulheres teve dois filhos dele. Depois que ele faleceu em 1947, as duas continuaram a morar juntas. O filme de ficção *O Professor Marston e as Mulheres Maravilhas* (*Professor Marston & The Wonder Women*, 2017) narra a história de como os três se conheceram e como viveram o relacionamento – mas trata-se de uma versão ficcional baseada em fatos verídicos.

Numa entrevista, Marston afirma que as HQs fantásticas (*fantastic comics*) representavam a realização de sonhos. Por trás do Super-Homem, por exemplo, haveria dois sonhos, “fazer crescer a imbatibilidade do poder nacional e usar este grande poder, quando o tivermos, para proteger gente inocente, amante da paz, do mal aniquilador e implacável” (apud LEPORE, 2017, p. 229). Após ler essa entrevista, o editor da *All American Comics* (conhecida depois como *DC Comics*), Max Gaines resolve contratar Marston como psicólogo consultor do Conselho Consultivo Editorial que ele criara para se proteger dos ataques da imprensa nacional aos quadrinhos. Formado por especialistas em educação e psicologia, o conselho era responsável por supervisionar o conteúdo de todas as revistas publicadas pela D.C. Além de Marston, o conselho era constituído por outros cinco integrantes, especialistas em literatura infantil, psicologia educacional e literatura, entre outros.

Na condição de psicólogo consultor da DC Comics, Marston convenceu Gaines de que a melhor forma de combater os ataques dirigidos aos quadrinhos seria criar uma super-heroína. Sua esposa, Elizabeth Holloway pertencera ao movimento sufragista no seu tempo de universidade, Olive Byrne era filha de uma grande sufragista americana, Ethel Byrne; e, ele mesmo era um entusiasta do sufrágismo. Em uma coletiva de imprensa três anos antes, afirmara que as mulheres dominariam o mundo e elegera a sufragista Margaret Sanger, tia de Olive Byrne, a segunda pessoa mais importante de planeta, depois de Henry Ford. Procurando convencer Gaines a criar essa super-heroína, Marston diz:

Falta ao herói masculino, por melhor que seja, as qualidades do amor materno e o carinho que são tão essenciais à criança normal quanto o sopro de vida. Imagine que o ideal da criança é ser um super-homem que utiliza seus poderes extraordinários para ajudar os fracos. O ingrediente mais importante da felicidade humana ainda está em falta: o amor. É inteligente ser forte. É grandioso ser generoso. Mas é afeminado, conforme regras exclusivamente masculinas, ser carinhoso, amável, afetuoso e sedutor. “Ah, isso é coisa de menina!”, esbraveja nosso pequeno leitor de gibis. “Quem quer ser uma menina?” E aí é que está: nem as meninas vão querer ser meninas enquanto nosso arquétipo feminino não tiver a robustez, força e poder. Ao não quere-rem ser meninas, elas não querem ser carinhosas, submissas, amantes da paz como são as boas mulheres. As qualidades fortes das mulheres são desprezadas por conta das fracas. A solução óbvia é criar uma personagem feminina com toda a força do Superman e todo o fascínio de uma boa e bela mulher (Apud LEPORE, 2017, p. 232).

Nesse argumento, Marston reúne suas próprias impressões sobre a psicologia humana, mas também sintetiza mais de um século de retórica dos direitos das mulheres. Na tentativa de garantir o di-

reito de voto às mulheres, as sufragistas haviam defendido, como Marston, que as mulheres por representarem um sexo mais pacífico conseguiriam contrabalançar as forças da guerra e violência. Gaines, que trazia no seu currículo o fato de ter publicado as histórias do Super-Homem quando não havia quem se interessasse pela ideia, acaba convencido, mas impõe uma condição, que o próprio Marston escrevesse a história dessa super-heroína.

Gaines designa Sheldon Mayer, o mesmo editor de Super-Homem, para trabalhar com Marston. Em fevereiro de 1941, Marston entrega a Mayer o primeiro capítulo de “Suprema, a Mulher-Maravilha”. Mayer altera apenas o nome, corta “Suprema”. O objetivo de Marston com a criação da Mulher-Maravilha foi o de que ela servisse de modelo para as garotas. Sua HQ era pensada para registrar “um grande movimento em curso – o crescimento do poder da mulher” (apud LEPORE, 2017, p. 234).

Ao contrário do que defendiam os jornalistas detratores das HQs fantásticas, estas não afetavam a capacidade moral de seus jovens leitores. Conforme afirmavam Marston e seus colegas do Conselho Consultivo da D.C., elas, na verdade, apresentavam bons exemplos aos jovens, super-heróis altruístas dispostos a usar seus superpoderes para ajudar os necessitados e combater as forças maléficas. Marston, professor e psicólogo, formado em uma das mais prestigiadas universidades americanas, Harvard, sabia do papel edificante da imaginação. “Sinceramente, a Mulher-Maravilha é manipulação psicológica em prol de um novo tipo de mulher que, creio eu, deveria dominar o mundo”, escreveu Marston (apud LEPORE, 2017). Ao criar uma super-heroína que fosse amorosa e delicada e ao mesmo tempo forte e poderosa, forjou um modelo de identificação para todo o público jovem, masculino e feminino. Os meninos não achariam

que coisas de menina eram insignificantes, e as meninas tampouco achariam que seu sexo era desprovido de força.

Ele acabou provando ter razão, ao contrário de outras personagens femininas das histórias em quadrinhos, a Mulher-Maravilha perdura até os dias de hoje. E na época em que foi lançada, suas revistas tinham uma vendagem superior a todas as outras, abaixo apenas das do Batman e das do Super-Homem.

A feminista Gloria Steinem reconheceu a importância da personagem Mulher-Maravilha ao longo de todas as décadas de sua existência para o movimento feminista quando estampou na capa da primeira edição da revista feminista *Ms* o desenho da Mulher-Maravilha com o subtítulo ‘Mulher-Maravilha para Presidente’.

A diferença da força física sempre foi o principal argumento para justificar a dominação masculina. De fato, o homem médio pesa 20% a mais, é 30 % mais forte e 10% mais alto do que a mulher. Além disso, possui uma quantidade maior de glóbulos vermelhos, o que lhe permite uma oxigenação melhor, e muito mais testosterona que lhe facilita a aquisição e a manutenção da massa muscular. Mas a diferença física entre os dois sexos está diminuindo. Na maratona, por exemplo, os tempos das mulheres diminuíram 32 % desde 1964 e os masculinos apenas 4,2 %; e se a tendência continuar, em algumas décadas as maratonistas alcançarão os maratonistas (CASTAÑEDA, 2002, p. 33). Nunca, porém, a força menor das mulheres as impediu de realizar trabalhos pesados, como carregar lenha, água, trabalhar na lavoura. Hoje, com a revolução da informação e o crescimento do setor de serviços, as atividades profissionais são menos baseadas em força física e, por isso, a diferença de capacidade física entre homens e mulheres deixou de ser relevante (CASTAÑEDA, 2002, p. 34).

A redescritção da Mulher-Maravilha: a nova Pandora

O filósofo norte-americano Richard Rorty (1989) soube valorizar a importância da arte e da cultura para as mudanças sociais profundas. Na medida em que cada vez mais a distância física que separava homens e mulheres vai diminuindo, ou deixando de ser relevante, mais importante se faz políticas culturais que valorizem a contribuição feminina para o desenvolvimento social e moral a fim de que essa diferença estrutural não esbarre em dificuldades de ordem cultural. Em uma sociedade profundamente machista, na qual a contribuição feminina é pouco valorizada, cabe ao intelectual ou artista buscar não argumentar contra o machismo, mas produzir exemplos edificantes, narrativas inspiradoras. Marston provavelmente percebeu, como Rorty, que a promoção da solidariedade e a diminuição das desigualdades não ocorreria por causa de argumentos verdadeiros ou teorias objetivas de psicologia, mas sim através de intervenção na cultura. Rorty nomeou de ‘redescritção’ essa atividade do intelectual ou do artista de propor novas formas de descrever o mundo e as relações entre os seres humanos. Essas novas formas, invenções, possuem um impacto estrondoso e produzem novas ‘realidades’, mais inclusivas (Cf. SILVA, 2019, p. 40-43).

O papel da arte na elaboração de modelos de comportamento social já estava posta desde os primórdios da cultura ocidental. Assim, por exemplo, apesar de a concepção segundo a qual homens e mulheres possuíam capacidades morais e intelectuais diferenciadas prescindir de qualquer base empírica, a intervenção das artes e das religiões no imaginário social contribuiu para que essa crença fosse tida como ‘verdadeira’ por muito, muito tempo.

Um dos testemunhos mais remotos dessa produção de narrativa artística com conteúdo misógino está no poema *Teogonia* do poeta grego Hesíodo, no século VII a.C. Nesse livro, Hesíodo descreve como Zeus mandou Hefesto forjar da terra a primeira mulher como vingança por Prometeu ter roubado o fogo divino e entregue aos homens – até então a espécie humana que também havia sido forjada no barro e na terra, era constituída exclusivamente por homens:

Zeus, que retumba nas nuvens, ficou profundamente ferido no coração e se irritou em sua alma, quando viu brilhar entre os homens o fulgurante clarão de fogo. Logo em lugar deste, ele criou um mal destinado aos homens. Com terra, o ilustre coxo Hefesto modelou um ser em tudo parecido a uma casta virgem, pela vontade do Cronida (Zeus). (HESÍODO, 2009, p. 48).

Atena soprou-lhe a vida e as outras deusas lhe acrescentaram todos os demais encantos – por isso nomearam-na ‘Pan-dora’, isto é, ‘todos os dons’. Ela era sem sombra de dúvida a mais bonita mulher até então criada. Hermes ainda lhe acrescentou dois dons a mais, a astúcia e a sedução. Zeus a envia para o irmão de Prometeu, Epimeteu. Este, sem desconfiar de nada, a toma como esposa. O resto da história todo mundo conhece. Pandora, curiosa, abre o presente que Zeus havia lhe dado, e de dentro dele saem os flagelos da humanidade, doença, morte, violência, entre outros, dos quais os homens até então haviam sido poupados pelos deuses.

Quando, milhares de anos depois, Marston (2010) inventa a heroína da história em quadrinhos Mulher-Maravilha, ele simplesmente redescreve o mito de Pandora: a Mulher-Maravilha é enviada ao mundo dos homens para, conforme afirma Afrodite, “ajudar na luta contra o ódio e a opressão”. No mito de Marston, a personagem

foi forjada do barro por sua mãe, Hipólita, a rainha das Amazonas. A raça das mulheres guerreiras vivia em paz na Amazônia até que Hércules consegue conquistá-las utilizando-se de astúcia e sedução. Elas, então, são salvas por Afrodite, que recupera o cinturão mágico (*magic girdle*) que Hércules havia roubado da rainha Hipólita e as manda para longe da Grécia, para a ilha Paraíso. Mulher-Maravilha, assim como Pandora, é superdotada, mas seus dons não são somente aqueles tidos como exclusivamente femininos, tais como a beleza, a doçura, a delicadeza, entre outros. Na versão moderna de Pandora, criada por Marston, além da beleza de Afrodite, Mulher-Maravilha possui a força de Hércules, a inteligência de Atenas e a velocidade de Hermes. Por amor ao capitão Steve Trevor, ela abre mão de seu legado de paz e felicidade na ilha Paraíso para ajudar a América a lutar contra o mal e a opressão.

Os EUA da década de 1940 eram um país conservador, no qual as mulheres eram majoritariamente donas de casa. A Mulher-Maravilha de Marston era uma pioneira, anos à frente de seu tempo. Com ela, ele pretendia espalhar “propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que deveria dominar o mundo”. Marston acreditava que os homens deveriam ser governados pelas mulheres: “o corpo da mulher contém duas vezes mais órgãos geradores de amor e mecanismos endócrinos do que o do homem. O que falta à mulher é o poder da dominação ou da autoassertividade para prosperar e fazer cumprir seus desejos amorosos”. (apud GREENBERGER, 2017, p. 17). Para Marston, somente pela submissão amorosa às mulheres, os homens poderiam ser felizes.

Considerações Finais

Marston (2010) roteirizou as histórias da Mulher-Maravilha de 1941 até a sua morte, em 1947. Desde então a personagem passou por várias mudanças, conforme novas duplas de roteirista e desenhista a ‘redescriviam’ ao sabor da época e de suas ambivalências.

Dentre todas essas mudanças, aquela que me parece mais digna de menção e análise é a introduzida por Greg Potter, Len Wein e George Pérez (2017). A editora DC Comics resolveu, a partir da *Crise nas Infinitas Terras*, unificar as diversas versões e histórias de seus personagens, distribuídas em inúmeras terras paralelas. Assim, em fevereiro de 1987, lançam uma nova *Wonder Woman* n. 1, rebatizando a ilha Paraíso como Temiscira, que era como originalmente se chamava a cidade das Amazonas no mito grego. Estamos em outra época, não mais a do puritanismo e conservadorismo da década de 1940. Uma época na qual os direitos das mulheres foram ampliados, e no qual as mulheres não são somente educadas para serem donas de casa. Marston (2010) certamente imaginava que tal época fosse chegar, mas ao contrário do que acreditava, não foi o amor que levou a essa “revolução”. Ele acreditava que homens e mulheres partilhavam de características opostas, sendo a mulher ‘essencialmente’ ‘sensíveis, dóceis e amantes da paz’. Ele sabia que se a essas características não se juntasse algum nível de força e poder, em pouco tempo as meninas menosprezariam o cultivo dessas suas qualidades femininas. Assim, é por amor que Mulher-Maravilha deixa a sua ilha e vai para a América lutar ao lado do capitão Trevor contra os inimigos da liberdade. Na versão de 1987, essa dimensão da personalidade da Mulher-Maravilha é menosprezada para dar lugar a uma

interferência maior e mais direta dos deuses olímpicos nas histórias. Surge uma Mulher-Maravilha cujo destino é derrotar Ares, o Deus da Guerra. As amazonas são mulheres vítimas de agressões masculinas, cujas almas foram guardadas por Gaia no Hades. Juntas, as deusas do Olimpo, Afrodite, Ártemis, Atenas, Héstia, Deméter e Perséfone dão vida e corpo a essas mulheres, chamadas a partir daí de Amazonas. Após derrotar Ares, Mulher-Maravilha não volta imediatamente para sua terra natal, mas permanece nos EUA para transmitir a mensagem de paz de sua terra para a população mundial.

Vimos como Marston (2010) redescreveu o mito de Pandora ao inventar a Mulher-Maravilha. Na época, poucos acreditaram que essa invenção fosse dar certo. Gradativamente, porém, os hábitos culturais foram mudando e hoje possuímos inúmeros novos personagens de super-heroínas com superpoderes. A Mulher-Maravilha já ganhou as telas das megaproduções cinematográficas e continua inspirando o processo de empoderamento das mulheres mundo a fora.

Referências

CASTAÑEDA, Marina. *O machismo Invisível*. São Paulo: A Girafa Editora, 2006.

GREENBERGER, Robert. *Mulher-Maravilha*. Rio de Janeiro: Editora Casa da Palavra, 2017.

HESÍODO. *Teogonia*. Trad. Ana Lúcia s. Cerqueira e Maria Therezinha A. Lyra. Niterói: EdUFF, 2009.

LEPORE, Jill. *A história secreta da Mulher Maravilha*. Trad. Érico Assis. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

MARSTON, William Moulton. *The Wonder Woman Chronicles - Vol. 1*. Califórnia: DC Comics, 2010.

PÉREZ, George. *Lendas do Universo DC, Mulher-Maravilha - Vol. 1*. Trad. Mario Luiz C. Barroso. São Paulo: Panini Comics, 2017.

RORTY, Richard. *Contingency, Irony, and Solidarity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.

SILVA, Heraldo Aparecido. *Filosofia Literária: redescritção e desleitura* (manuscrito), 2019.



Figura 03 – Quadrinhos autobiográficos
 Fonte: <https://splashpages.wordpress.com>

Quadrinhos autobiográficos sob uma perspectiva rortyana: *Persépolis, Crônicas de Jerusalém e Uma metamorfose iraniana*

Márcio Henrique Matos Sousa
 Heraldo Aparecido Silva

Introdução

O presente texto propõe trabalhar as noções rortyanas de solidariedade e crueldade através das histórias em quadrinhos autobiográficas. Rorty, como um entusiasta dos gêneros narrativos, inclui os quadrinhos como responsáveis por propiciar aquilo que a teoria não consegue alcançar: a ampliação de nossa imaginação e, conse-

quentemente, a expansão de nossa solidariedade. Assim, mediante o uso das histórias em quadrinhos autobiográficas, conhecidas por representar a vida do autor ou registrar um determinado fato histórico segundo seu ponto de vista, o indivíduo será capaz de se sensibilizar pelo sofrimento do outro, ainda que o mesmo não lhe seja alguém conhecido ou familiar; se importando com o seu semelhante que passa por situações de dor, humilhação e dificuldades vivenciadas, principalmente, em contextos de conflitos armados, perseguições políticas, étnicas ou culturais e catástrofes naturais.

Quadrinhos autobiográficos

As histórias em quadrinhos autobiográficas também conhecidas como *quadrinhos de não-ficção* ou *quadrinhos autorais*, recebem essas denominações por apresentarem um ponto de vista baseado nas experiências do autor, sobre um determinado contexto sócio-histórico e político (GARCIA; PAIVA, 2011).

Os quadrinhos autobiográficos receberam influência do movimento *underground* de quadrinhos norte-americano, não necessariamente em relação ao conteúdo, já que a estética *underground* livre de censura ultrapassava os limites dos quadrinhos convencionais (violência extrema, nudez, sexo, vícios etc.), mas na sua forma, tendo como característica a auto-representação ou relato sobre a realidade vivida pelo autor, ou seja, o autor se torna protagonista ou observador dos fatos (MAZUR; DANNER, 2014). A respeito disso, Mazur e Danner (2014, p. 23) relatam que: “Pela primeira vez, os criadores de quadrinhos, em número significativo, escreviam e desenhavam para se expressar, sem censura ou interferência editorial, e continuavam donos de suas criações”.

Os quadrinhos *underground* no Brasil se destacaram durante a década de 1980, inspirados também pelo movimento norte-americano de contracultura, os cartunistas e chargistas brasileiros como Angeli, criador de *Rê Bordosa* e *Wood & Stock*; Glauco, criador de *Geraldão* e *Geraldinho*; e Laerte, criadora de *Overman* e *Piratas do Tietê* tratavam em suas obras sobre os conflitos entre tribos urbanas (rockeiros, hippies, punks etc.) e também faziam críticas às mazelas sociais do país, tais como: pobreza, drogas, violência urbana etc. (MENDES, 2014). Em relação ao movimento de quadrinhos *underground* norte-americano, constata-se a seguinte transição:

De meados dos anos de 1970 até meados da década seguinte, viu-se a transição dos quadrinhos *underground* para os independentes ou alternativos. O que se deu sem solução de continuidade, com a condução, em grande parte, por artistas do movimento *underground* [...] uma primeira tentativa de redefinir e dar uma nova roupagem aos quadrinhos independentes e fazer sua releitura na era pós-underground (MAZUR; DANNER, 2014, p. 41).

Os quadrinhos independentes se consolidam durante a década de 1970, mas é nos anos 90 que há maior busca pela autobiografia, período em que vários cartunistas alternativos demonstram interesse em produzir quadrinhos autobiográficos, destacando em suas produções desde diálogos sobre si mesmos, até relatos das memórias de personagens (MAZUR; DANNER, 2014).

No contexto de conflitos culturais, sociais, religiosos e diplomáticos, dentre outros, os quadrinhos autobiográficos abordam os problemas nos grandes centros urbanos que afligem a coletividade.

Na obra *Persépolis*, de Marjane Satrapi, há o registro da infância da autora até a fase adulta durante o processo de revolução islâmica

no Irã. Assim como Guy Delisle, em *Crônicas de Jerusalém*, relata sua vivência entre várias culturas no território de Israel. E, também, Mana Neyestani retrata a perseguição política sofrida por ele no Irã, em *Uma metamorfose Iraniana* (SATRAPI, 2007; DELISLE, 2012; NEYESTANI, 2015).

Nessa perspectiva, a descrição a partir do gênero narrativo, como aquilo que nos ajuda a perceber o valor do próximo, ocorre no instante em que criamos empatia e nos colocamos no lugar do outro, nos tornando mais solidários e menos cruéis em relação aos nossos semelhantes que sofrem humilhações diversas (RORTY, 2007).

Solidariedade e crueldade em Rorty

O filósofo norte-americano Richard Rorty é um herdeiro da corrente filosófica denominada pragmatismo, baseado nas ideias de Charles Sanders Peirce, William James e John Dewey (SILVA, 2008). Rorty se destacou na filosofia contemporânea por reinventar uma forma de pensar filosoficamente como a sociedade pode ser transformada a partir da política cultural e da expansão da solidariedade humana.

Em seu livro *Contingência, Ironia e Solidariedade*, Rorty (2007) faz críticas sobre a filosofia tradicional, principalmente a Platão e Kant, afirmando que a mesma não deveria se pautar apenas na busca de uma verdade absoluta e conceitos universais sobre a realidade, já que para o filósofo norte-americano a sociedade é contingente, ou seja, sua própria produção intelectual é proveniente do contexto em que está inserida.

Ao defender uma ruptura à antiga maneira tradicional de pensar a filosofia, o neopragmatista Rorty busca nos vocabulários, nas lin-

guagens, nas redescrições e na cultura literária formas de entender as transformações da sociedade em vários âmbitos. Na sua abordagem, Rorty utilizou como aporte ideias oriundas de diversos filósofos, tais como: Hegel, Nietzsche, Dewey, Heidegger, Dewey, Wittgenstein, Foucault e Derrida.

Além de tais autores, Rorty também buscou elementos da psicologia moral de Freud, considerado como nosso teólogo e filósofo moral, pois na cultura contemporânea suas ideias nos auxiliaram a identificar a dor da nossa consciência. Isso ocorre quando a teoria freudiana nos dá detalhes sobre coisas que acontecem na formação da consciência moral e, também, quando elucida o funcionamento dos desejos inconscientes, dos comportamentos e sentimentos vivenciados pelas pessoas, além do motivo de, em algumas situações, sentirmos uma culpa insuportável, angústias e até mesmo ódio.

Freud nos mostra por que deploramos a crueldade em alguns casos, mas nos deleitamos com ela em outros. Mostra-nos por que nossa capacidade de amar restringe-se a algumas formas, tamanhos e cores muito particulares de pessoas, coisa ou ideias. Mostra-nos por que nosso sentimento de culpa é despertado por certos eventos muito específicos e, em tese, perfeitamente insignificantes, e não por outros que, segundo qualquer teoria moral conhecida, teriam muito mais vulto. Além disso, ele dá a cada um de nós o instrumental para construir nosso vocabulário privado de deliberações morais (RORTY, 2007, p. 71-72).

Rorty (2007) afirma que a verdade, ao invés de ser descoberta, era produzida, pois a Revolução Francesa mostrou que todo vocabulário usado nas relações e instituições sociais, poderia passar por um processo de substituição, à medida que a sociedade fosse mudando. Nesse sentido, houve uma descrição do mundo por filósofos

alinhados ao utopismo político, os iluministas, poetas românticos e pensadores no século XIX, discutindo em suas teorias sobre diversos temas como, por exemplo, a solidariedade e a crueldade. Solidariedade e crueldade são ações ou sentimentos causados pela nossa identificação ou não com o próximo, pelos interesses em comum dos membros de um mesmo grupo ou de grupos diferentes.

Para Rorty, a partir do momento em que houver um aumento da sensibilidade dentro da sociedade, a solidariedade será criada. Sendo assim, olhar o próximo sem se importar como se não fosse um de nós, fica mais difícil. Nessa perspectiva, a descrição a partir do gênero narrativo, como aquilo que nos ajuda a perceber o valor do próximo, ocorre no instante em que criamos empatia e nos colocamos no lugar do outro, nos tornando mais solidários e menos cruéis em relação aos nossos semelhantes (RORTY, 2007).

A partir da perspectiva rortyana, podemos afirmar que as histórias em quadrinhos têm a função de explicar aquilo que a teoria não consegue, quando se trata da sensibilidade e humilhação de outros. Assim o indivíduo será capaz de se sensibilizar pelo sofrimento do outro, ainda que o mesmo não lhe seja alguém conhecido ou familiar. Levando-se em consideração as pesquisas feitas sobre as histórias em quadrinhos autobiográficas (origem, caracterização e função) assim como os estudos de Rorty (2007) a respeito da solidariedade e da crueldade, é possível compreender a importância do uso dos quadrinhos como elemento formativo do indivíduo, no momento que o ser se sensibiliza com a situação do outro, mesmo que esse não seja ente familiar.

Persépolis

Marjane Satrapi é uma romancista gráfica, cineasta, ilustradora e escritora franco-iraniana que teve sua autobiografia produzida em quadrinhos e animação. Sua obra *Persépolis* (termo relacionado à antiga região da Pérsia) retrata sua infância e juventude em Teerã, capital do Irã, como criança de 10 anos que passou por dificuldades para se adaptar à cultura do seu país, baseada no Islamismo, que rejeita qualquer cultura estrangeira, principalmente as relacionadas ao ocidente como a roupa, a língua, a música e a liberdade da mulher.

O primeiro conflito se dá durante os anos 80 em relação ao uso do véu, pois, enquanto na sua escola as crianças brincavam com o véu, em várias partes do país as mulheres no Irã se manifestavam umas contra e outras a favor do uso dele. Nesse período, Satrapi presencia os efeitos da Revolução Islâmica (1979), um regime político que impõe normas para a população, tendo como base o Islã e cuja desobediência geram duras punições.

Em 2019 o Irã completou 40 anos de Revolução Islâmica e desde 1979 os iranianos ainda sonham com conquistas de liberdades individuais, independência e o fim de um regime rígido, depois da punição de tantas pessoas por enforcamento, prisão, amputação etc. Satrapi se sentia oprimida mesmo sendo criança, pois apesar de ter pais modernos, nasceu dentro de uma religião que lhe foi imposta e que valorizava sempre o homem, deixando de lado as vontades e direitos da mulher.

Pensando nisso a garota brincava de criar seu próprio livro sagrado, colocando datas comemorativas e regras que incluíam as pessoas marginalizadas pelo governo. Algo compartilhado somente com

sua avó. Em uma determinada ocasião seus pais foram chamados à escola, porque na aula a garota disse que seria profeta quanto crescesse. A coordenadora achou que a menina estivesse perturbada, sendo que a situação era apenas reflexo do contexto histórico vivido por Satrapi. Mesmo na condição de criança, por se preocupar com o sofrimento das pessoas a sua volta, ela estava sempre lendo pensadores, filósofos e revolucionários; enfim, pessoas que fizeram a diferença em seus países e agora servia para a garota como influência para mudança de seu país.

A garota possuía as características de sua mãe, não apenas em aparência, mas também na personalidade de lutar por seus direitos, se revoltar com a injustiça sofrida pelos outros e confrontar o regime de forma sutil ou mesmo em manifestações. A mãe de Satrapi era ocidental e por isso compreendia a revolta e pensamentos confusos em relação à política do país. Satrapi foi crescendo e cada vez mais questionando o regime, e já chamava muito atenção dos professores, alunos e direção da escola como um exemplo a não ser seguido. Como consequência disto, os pais da garota, agora uma adolescente, temiam pela integridade da filha. Então seus pais chegaram à conclusão que a melhor maneira dela não ser perseguida e presa pelo governo seria enviá-la para fora do país.

Assim fizeram e Satrapi aos 14 anos vive em Viena (Áustria), hospedada em um pensionato de freiras, cheio de regras com horário pra chegar e sair. A menina ainda não tinha liberdade e, por não se adequar às regras, vai morar com a família de uma amiga da sua mãe. Mesmo nesse novo lar, Marjane não é bem recepcionada, pois via constantes brigas dos pais de sua amiga e, depois de um tempo, a própria amiga da mãe de Marjane “sugere” que a menina procure uma pensão pra morar.

Em Viena terminou o ensino médio num Liceu Francês e, durante este período, passou por vários lugares entre casas de amigos para economizar dinheiro, repúblicas, pensionatos e, quando o dinheiro acabou, chegou a morar na rua. Por isso, sofreu por pneumonia devido ao frio, fome e péssimas condições de vida quando esteve desabrigada.

Depois de tanto tempo, Satrapi retorna ao Irã, conhece um rapaz chamado Reza e, mesmo contra a vontade de seus pais, casa-se aos 21 anos. No entanto, após muitas brigas e desentendimentos, o casamento chega ao fim após 3 anos. Ela se forma em Comunicação Visual e, posteriormente, obtém um mestrado pela Faculdade de Belas Artes de Teerã. Atualmente mora em Paris onde trabalha como ilustradora e autora de livros infantis.

Persépolis foi primeiramente publicado em francês, depois traduzido para outros idiomas, além de concorrer ao Oscar em (2008) como melhor filme estrangeiro, uma produção de mesmo nome no formato de animação, escrito e dirigido por Marjane, uma história que sensibilizou muitas pessoas pelo mundo e, mesmo não ganhando o Oscar, foi vencedor de vários prêmios no mesmo ano (2007).

Crônicas de Jerusalém

Guy Delisle é um quadrinista canadense casado com uma administradora da Organização Humanitária Internacional Médicos Sem Fronteiras (MSF), que viaja com sua esposa e filhos para morarem em Jerusalém e descreve sua impressão em relação à cidade durante o período que esteve no local, tratando temáticas como: cultura, governo e política. Antes de chegar a Jerusalém, ainda no avião, Delisle conhece um sujeito que aparentemente parecia um russo e

não falava nenhum idioma que pudesse identificar, porém ao notar uma tatuagem no braço do passageiro, percebeu que estava ao lado de um sobrevivente dos campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial. Após a aterrissagem, recepção e deslocamento pela referida Organização Não-Governamental (ONG) no aeroporto e com a família estabelecida na nova moradia, Guy passa sua primeira noite em Jerusalém.

O Estado de Israel foi criado onde hoje se encontra a região da Palestina, após a Segunda Guerra Mundial e está localizado em zona de conflitos bélicos, por possuir em suas fronteiras povos árabes que reivindicam seu território; inclusive a retomada da Capital Jerusalém, como é o caso dos refugiados da Faixa de Gaza, território Palestino.

Jerusalém possui importância histórica e religiosa. Histórica devido à diversidade étnica e cultural das civilizações que habitam na região, e religiosa por ser disputada pelas três principais religiões monoteístas: Islamismo, Cristianismo e Judaísmo. Logo cada uma dessas religiões considera sagrado um ponto diferente da capital. Devido a quantidade de expatriados que querem morar na parte palestina, os aluguéis na região são muito caros, criando uma paisagem que mescla casarões rodeados de entulho (rejeito de construção) e lixo.

Por razão de conflitos na região e pela constante troca de ataques entre Israel e Palestina, o território de Israel é bastante militarizado com sirenes pelo país para alertar sobre ataques aéreos. Recentemente, no dia 12 de abril de 2018, todas as sirenes do país foram acionadas, e a população parou suas atividades como forma de lembrar a morte de 6 milhões de Judeus no Holocausto durante a Segunda Guerra Mundial.

Na primeira manhã no país, Guy é acordado pelo som vindo das mesquitas, vindo dos alto falantes no centro da cidade, responsá-

veis por transmitir a oração muçulmana 5 vezes ao dia. Ele aproveita para inspecionar o novo apartamento e percebe que várias pessoas de outros países também já estiveram hospedadas ali. Cada apartamento possui uma pequena caixa d'água com o nome do proprietário, conectada a uma placa solar. Entre os objetos encontrados no apartamento havia aparelho de DVDs e de Som, livros em espanhol, italiano, literatura juvenil, poesias, guia de viagem para Chipre, dicionário francês, assim como pincéis e quadros pintados. No entanto, em relação à comida, não havia nada mais que alguns caramelos, além de uma geladeira vazia.

Ao sair para fazer compras com a filha, a primeira impressão de Guy foi que Jerusalém em termos de estrutura apresenta muitas áreas precárias, como ausência de calçadas, carros estacionados por todas as partes, locais muito diferentes das fotos dos guias, além de fazer um calor sufocante e sem opções de lugar para compras. O sistema de transporte da cidade é dividido em duas linhas, uma israelense que funciona em toda a cidade, exceto nos bairros árabes e outra que só opera em bairros árabes.

Na parte em que está localizada a cidade velha há um mercado livre e turistas frequentam atrás de compras, caixas eletrônicos, mesquitas e restaurantes. Há alguns pontos para manter a segurança do local, os *Checkpoints* (pontos de verificação) onde soldados protegem o lugar e verificam os documentos de possíveis suspeitos.

Quando sua esposa começa a trabalhar em Gaza e as crianças vão à escola, Guy aproveita para conhecer Jerusalém Ocidental e acaba se perdendo, mas também conhece outros bairros na região: Cristão, Armênio e Judeu. O que mais preocupa Guy é que Gaza e Jerusalém constantemente estão se atacando, às vezes na fronteira com armas de fogo, outras vezes com mísseis, fazendo vítimas nos dois territó-

rios. A ONG Médicos Sem Fronteiras atua em áreas de conflito e, por isso, o risco de ferir inocentes é maior, dificultando até o retorno das equipes para casa.

A Organização das Nações Unidas (ONU) possui vários órgãos pelo mundo, entre eles a OCHA – Coordenação de Ações Humanitárias, que desenvolvem ações sociais para quem necessita e é responsável por dar apoio ao MSF – Médicos Sem Fronteira. Guy conhece um dos seus escritórios, vê mapas e descobre que todos os escritórios que desenvolvem trabalhos na palestina, zonas ocupadas, ruas bloqueadas, extensão do muro, *checkpoints* e outras informações relevantes, são monitoradas pela ONG, além da realização de eventos uma vez por mês para funcionários e povos da região.

Enquanto a sua esposa trabalhava, Guy deixava as crianças na escola e aproveitava o tempo vago para se dedicar a seu *blog*, o que era difícil devido o barulho das sirenes da cidade ou horário de limpeza da camareira no apartamento. Nesse horário mais vago, se deslocava pela cidade em busca de conhecer a região, fazer compras e aprender um pouco da cultura do lugar, já que muitos imigrantes também vinham pra Israel. Guy fazia isso até chegar o horário de buscar as crianças, já que poucas vezes conseguia se concentrar no apartamento. Às vezes saía com os filhos e a esposa no carro da ONG para outras regiões como Faixa de Gaza, Ramala e Cisjordânia; e notava as diferenças entre bairros árabes e assentamentos judeus.

Quando viajou para participar de um festival de quadrinhos na Noruega e Finlândia, teve que responder algumas perguntas no aeroporto antes de embarcar e, durante a volta, foi barrado para responder mais perguntas por questão de segurança, perdendo várias horas no aeroporto e quase perdendo o voo da volta. Fato que também ocorreu quando viajou para um festival de quadrinhos em

Roma, pois sempre que as autoridades no aeroporto sabiam que sua esposa prestava serviços em Gaza, região mal vista pela comunidade internacional, aumentava a desconfiança sobre as reais intenções de Delisle durante suas viagens. Durante o tempo que esteve em Jerusalém com a família, Guy viajou para esses referidos países como palestrante, a convite de festivais de quadrinhos, mas sempre tinha que responder questionários no aeroporto antes de embarcar e durante a volta, pois era barrado novamente para responder um novo questionário. A convivência em Jerusalém com povos de diferentes nacionalidades e culturas, situações de ameaça e possíveis ataques terroristas, devido à divergência política, religiosa e cultural fez com que Guy sentisse mais empatia pelo outro, principalmente porque conflitos armados e guerras civis não faziam parte da sua cultura.

Uma Metamorfose Iraniana

Mana Neyestani é ilustrador nascido em Teerã, capital do Irã, que trabalhava como ilustrador de suplemento infantil de um jornal iraniano. Sua obra, *Uma metamorfose iraniana*, numa alusão ao absurdo kafkiano, retrata a reviravolta que ocorreu em sua vida a partir de 2006, após um mal entendido ocorrido como consequência pela publicação de um *cartum* de sua autoria, que gerou perseguição, punição e censura pelo governo vigente. O Irã se localiza no oriente médio na região que foi conhecida por Pérsia e tem a população formada por diversas etnias descendentes de tribos antigas, entre elas os povos medos. A dificuldade de convivência entre essa diversidade étnica gera instabilidade e conflitos entre os povos da região, tanto na parte interna como externa. Essas características contribuíram para a tensão ocorrida depois da publicação de Neyestani.

No referido *cartum*, Neyestani desenha um diálogo entre uma criança de 10 anos e uma barata, nessa conversa a barata usa a palavra “Namana” e, em seguida, é esmagada pela criança. Essa expressão é utilizada pelo próprio desenhista em situações de dúvida, porém pessoas pertencentes ao grupo étnico autodenominados de Azeris, descendentes do país Azerbaijão e que moram no Irã, interpretam essa expressão da barata como referência ao sotaque do seu povo. Após uma semana agitada, Neyestani chega à redação do jornal com um novo trabalho em CD, é comunicado que seu *cartum* repercutiu como ofensa aos povos Azeris e seus descendentes e, por consequência disso, essas pessoas exigiam retratação do governo iraniano além de punição do responsável pelo *cartum*. Enfim, uma ilustração para criança, cujo objetivo seria fazer humor acaba sendo entendida como ofensa e isso gera uma tensão política, conflitos entre povos e até mesmo a censura do jornal que Neyestani trabalhava.

Por vários meses a vida de Neyestani mudou drasticamente, visto que populares ligavam constantemente para a redação do jornal cobrando explicações e a punição do culpado. Ele foi intimado pelo serviço de censura do país para depor sobre o fato, apesar de declarar que não teve a intenção de publicar algo com teor ofensivo, mesmo sendo acusado do contrário. O desenhista passa a temer pela sua vida e a da esposa, pois aumentam as perseguições e como forma do jornal e o governo iraniano se livrarem da revolta popular gerada pela publicação, colocam Neyestani como único responsável pela situação. Após semanas de depoimentos, as autoridades decidem que ele era culpado de todo o transtorno gerado e decidem por prendê-lo antes do julgamento definitivo até a resolução do caso, pois as pessoas nas ruas do país faziam manifestações violentas e algumas foram mortas em conflito com o exército. Para acalmar os ânimos da

população, a prisão temporária do desenhista no momento criaria a sensação das autoridades estarem tomando providências.

Neyestani foi coagido a confessar um crime que não cometeu, sofrendo pressão psicológica e ameaças durante seus interrogatórios. Assim quando foi preso, a sentença proferida pelo juiz determinava como um mês de detenção provisória. No entanto, de um mês a prisão foi estendida para três meses; nesse período o desenhista entra no regime prisional com outra identidade como forma de proteção à sua integridade, já que o caso teve tamanha repercussão e poderia gerar revolta entre os presos. O desenhista conviveu com prisioneiros sentenciados por diversos crimes, desde assalto a bancos a inimigos declarados do governo. Durante esse tempo preso Neyestani sofreu muita pressão, alucinações, presenciou situações de violência, se alimentando mal e sem ao menos ter certeza de quando seria libertado.

Após sair da prisão Neyestani foi informado que sua liberdade ainda não estava garantida e, por isso, ficaria em liberdade condicional até que fosse decidido pelo juiz sua culpa ou inocência. Porém a possibilidade de retornar a prisão era ainda maior. Pensando na possibilidade de ser preso novamente e agora por anos, Neyestani propõe a esposa que os dois saíssem do Irã para outro país. Apesar de ser praticamente impossível porque Neyestani e sua esposa não tinha permissão legal da justiça para saírem do país até a sentença da justiça. Mesmo assim, o quadrinista estava decidido a não voltar para a prisão. Por isso, optou por pedir ajuda de alguém para sair do Irã e buscar asilo político na embaixada de algum país.

Depois de passar por situações de perigo e quase ser deportado ao Irã, Neyestani finalmente consegue sair do Irã com a esposa, quando fica exilado na Malásia entre o período de 2007 a 2010. Atualmente

mora em Paris, ainda trabalhando como desenhista sob a proteção do programa internacional de apoio à liberdade de expressão.

Crueldade e solidariedade nas HQs autobiográficas

Mediante a necessidade de compreender a fusão entre as relações públicas para explicar “o que seria ser justo numa sociedade do século XIX” e privadas para elucidar “por que é possível se sensibilizar com a dor do próximo e não ter a mesma empatia com outro semelhante?”, a metafísica e a teologia, nas suas respectivas tentativas de responder a essas perguntas, dentre outras, sustentam que seria necessário conhecer uma natureza humana comum, que seria fonte tanto da realização pessoal quanto da solidariedade humana (RORTY, 2007). Na concepção rortyana, as relações públicas e privadas não podem ser sintetizadas teoricamente mediante noções como natureza humana, essência e outras similares. Em vez disso, temos a proposição, esboçada em tom profético, do advento de uma cultura literária onde através dos gêneros narrativos seria possível estimular a imaginação, alertar sobre possíveis tragédias, fazer críticas às mazelas sociais e tentar lidar com aquilo que os livros teóricos não conseguem explicar (RORTY, 2006; SILVA, 2018). Nessa linha interpretativa, a dialética hegeliana seria considerada como crítica literária, pois a contribuição para a transformação da filosofia como gênero literário é descrita nos seguintes termos: “Na época de Hegel, ainda era possível pensar em peças teatrais, poemas e romances como tornado vívido algo que já era conhecido, pensar na literatura como auxiliar da cognição, na beleza como subsidiária da verdade” (RORTY, 2007, p. 142).

A crítica literária foi expandida durante o século XX, mudando seu sentido original. O que antes era usado para comparar e avaliar peças, poemas e romances agora se estende aos livros responsáveis por oferecer aos críticos do passado o seu vocabulário, assim como aos críticos do presente, tornando-os conselheiros morais. Para Rorty (2007, p.147): “A palavra ‘literatura’ abarca hoje praticamente qualquer tipo de livro que se possa imaginar que tenha relevância moral – que se possa imaginar que altere o sentido do que é possível e importante”.

Com a ascensão da crítica literária cresce gradativamente a proporção de ironistas em relação ao crescimento de metafísicos, ao mesmo tempo que se discute os vocabulários em relação às sociedades liberais. Assim, os ironistas creem que são os vocabulários comuns e esperanças comuns, que unem as sociedades, tendo como função contar histórias futuras que irão justificar os sacrifícios presentes (RORTY, 2007).

As diversas formas de produção intelectual como história em quadrinhos, filmes, documentários e romances, dentre outros gêneros, são instrumentos para auxiliar o indivíduo a conhecer e transformar a si próprio, já que as metáforas contidas nessas produções fazem analogias com a realidade vivenciada em sociedade. Rorty (2007, p. 64) explica que: “O processo de vir a conhecer a si mesmo, confrontar as próprias contingências, rastrear as próprias causas, é idêntico ao processo de inventar uma nova linguagem – isto é, elaborar novas metáforas”. As metáforas mudam de acordo com o contexto de cada sociedade, ou seja, uma metáfora criada hoje pode não servir para sociedades de outras épocas; por isso a importância de criar novos jogos de linguagens por meio dos gêneros narrativos, ao invés de herdá-los de outras sociedades. Ou seja, novos problemas precisam de novas metáforas.

Através de uma leitura sobre os quadrinhos autobiográficos norteada pelas ideias de Rorty, podemos contribuir com o processo de sensibilizar e explicar as relações de crueldade e solidariedade em algumas situações de sofrimento e humilhação, vivenciadas pela experiência de outras pessoas. Essa abordagem é feita nas seguintes HQs que são baseadas em fatos reais e abordam conflitos sociais do século XX: *Crônicas de Jerusalém*, de Delisle (2012); *Uma Metamorfose Iraniana*, de Neyestani (2015); e *Persépolis*, de Satrapi (2007).

Conflitos no século XX: solidariedade e crueldade em Rorty

Dentre os diversos eventos vivenciados pelo ser humano no século XX, os mais destacados são os conflitos bélicos acarretados por disputas territoriais, questões religiosas, reconhecimento político, entre outros. Quando comparamos a proporção de pessoas atingidas por eventos desse tipo, direta ou indiretamente em escala global, inclusive indivíduos que em sua maioria não possuem nenhuma relação de proximidade ou vínculos familiares, as guerras ficam bastante em evidência devido seu alcance.

Os conflitos do Pós-Guerra, período que se inicia após 1945, também causaram graves transtornos à humanidade pois, ainda que delimitados geograficamente a algumas regiões específicas, também influenciaram a economia, o turismo, o processo migratório migrações etc. em diversos países pelo mundo. Durante a Segunda Guerra Mundial, o Oriente Médio sofreu influência de países europeus que se aproveitaram das diferenças e fragilidades entre os povos da região para armá-los, incitando a guerra entre eles. Desde o período do pós-guerra, Israel e Palestina estabeleceram acordos de paz ins-

táveis e vivem constantemente em conflito, gerando uma sensação de insegurança nos habitantes e turistas.

Em *Crônicas de Jerusalém*, ao registrar sua autobiografia sobre as experiências que teve em Israel, pelas cidades que visitou na região e o convívio com povos de diferentes culturas e religiões, Delisle percebe a desconfiança em relação aos estrangeiros devido ao temor de atentados. Por isso, as regiões fronteiriças têm pontos de apoio militar (*checkpoints*), que controlam a entrada e saída do território, prevenindo o risco de confrontos e ataques.

A MSF – Médicos Sem Fronteiras, ONG na qual a esposa de Delisle trabalha, envia semanalmente uma equipe para a fronteira entre Israel e Palestina, para acompanhar o trabalho militar e registrar possíveis excessos contra os direitos humanos em caso de confronto. Ao se deslocar até a fronteira com a equipe da MSF, ele presencia um tumulto em frente ao portão de acesso a Israel, enquanto várias pessoas estavam no local: turistas, jornalistas, vendedores ambulantes, habitantes da região e fiéis que iriam fazer suas orações nas mesquitas. Enquanto os militares lançavam bombas de gás lacrimogênio para dispersar a multidão, algumas pessoas atiravam pedras contra os soldados e outras se protegiam das pedras e do gás.

Este é um dos momentos em que Delisle (2012) percebe o sofrimento das pessoas no local. Também nota o fato de que membros da equipe lamentam que mesmo após o encerramento do confronto, essas pessoas foram impedidas de ter acesso ao portão e, por isso, não conseguiram se deslocar até as mesquitas de Jerusalém para orar. Ao ficarem fora dos muros, alguns receberam atendimento médico, enquanto outros fizeram suas orações ali mesmo, do lado palestino, entre lixos e entulhos.

Durante uma guerra ou catástrofe é comum que uma quantidade maior de pessoas fique mais sensível à dor do outro, que passe a ter mais preocupação com os problemas do próximo, ajudando os menos favorecidos e tomando atitudes que, talvez em tempos de paz, não ocorresse porque tal sensibilidade não estivesse tão aflorada. Isso explica a percepção de Delisle em relação ao episódio na fronteira, sentimento caracterizado por Rorty como solidariedade humana (RORTY, 2007). Para ele, indivíduos que presenciam outras pessoas em situação de dor e sofrimento sem que isto lhes cause empatia ou sensibilidade em relação ao padecimento do próximo, podem ser considerados como cruéis. Nesse sentido, a crueldade não é caracterizada apenas como uma ação intencionalmente atroz, mas também como uma inação intencional: omissão ou convivência silenciosa.

A empatia sentida por Delisle, despercebida por outras pessoas, pode ser descrita por Rorty (2005) a partir da diferenciação que Kant faz entre a racionalidade e a sentimentalidade. Na visão kantiana, a razão é vista como um princípio comum, necessário para o progresso moral, enquanto que os sentimentos não têm o mesmo grau de relevância. A consequência disso é que, em virtude da formação iluminista, a sociedade priorizou o cultivo de indivíduos cada vez mais racionais, embora distantes da percepção das dores e sofrimentos dos outros.

Ele via o respeito à “razão”, núcleo comum da humanidade, como o único motivo que não era “meramente empírico” – não dependente dos acidentes da atenção ou da história. Ao contrastar o “respeito à razão” com os sentimentos de piedade e benevolência fez com que estes últimos parecessem motivos duvidosos e de segunda categoria para não sermos cruéis. Fez da “moral” uma coisa distante da capacidade de notarmos e nos identificarmos com a dor e a humilhação (RORTY, 2007, p. 317).

Em *Persépolis*, Satrapi (2007) relata que sua infância foi muito confusa por conviver entre os costumes da cultura islâmica e a ocidental dos seus pais, já que eles eram tão modernos e flexíveis, enquanto no Irã havia tanta injustiça social. Ela exemplifica com o fato de que o governo tinha Leis inspiradas nas regras (alcorão) de um deus; entretanto, ao invés de bênçãos, a maioria da população no país padecia de muitas privações, em contraste com uma minoria política constituída por homens privilegiados. Por essa razão a garota dizia querer ser a primeira mulher na linhagem dos profetas, para acabar com essa injustiça.

Essa ressignificação é apresentada por Rorty como redescrição de mundo, quando o indivíduo transforma sua linguagem imaginativamente, criando palavras novas para entender algo como bom ou mau, certo ou errado, necessário ou desnecessário etc. (RORTY, 2007).

A partir do momento que Satrapi redescrive a realidade a sua volta, e nota algo diferente daquilo que o resto da sociedade via apenas como fatos rotineiros, ela começa a perceber as diversas formas de humilhação e injustiça social.

Portanto, as injustiças não podem ser percebidas como injustiças, nem mesmo por quem as sofre, enquanto alguém não inventa um papel não desempenhado antes. Somente quando alguém tem um sonho, e uma voz para descrevê-lo, o que pareceria natureza passa a parecer cultura, o que pareceria destino passa a parecer abominação moral. Enquanto isso não acontece, apenas a linguagem do opressor encontra-se disponível, e a maioria dos opressores tem a habilidade de ensinar ao oprimido uma linguagem na qual este último parece louco – até mesmo a si próprio – caso descreva-se como oprimido (RORTY, 2005, p. 247).

O ironista liberal nunca está satisfeito com seu vocabulário final (palavras que usamos para justificar nossos atos) como algo definido e acabado, pois acredita sempre na possibilidade de mudança para melhor. Então, quando um indivíduo ou grupo social rompe com a estrutura linguística de sua comunidade e a redescreve, mais pessoas passam a perceber situações que retrocedem o desenvolvimento social e moral da sociedade, situações que marcam indivíduo ou grupos, tais como as injustiças sociais.

Neyestani (2015) em *Uma Metamorfose Iraniana* retrata que nasceu no Irã, sofreu perseguição e censura após a má interpretação da publicação de um *cartum* de sua autoria. Como consequência disso, durante o tempo que esteve na prisão e temeu pela sua vida, soube que pessoas morreram nas ruas em confronto com o exército e no cárcere presenciou situações de estupro, tráfico de drogas e violência física dos outros presos.

Neyestani nunca tinha sido preso e em sua primeira prisão injustamente por xenofobia, presencia na cadeia por três meses situações que os direitos humanos classificam como depreciação à dignidade da pessoa humana. No relato do quadrinista, os presos e agentes penitenciários comandavam o presídio internamente segundo seus interesses, liberando o tráfico de drogas, os espancamentos e a violência sexual. A ausência de justiça ocorre porque nossas instituições e práticas ainda confundem o público com o privado.

Dessa forma, Rorty (2007, p. 17) define: “O vocabulário da auto-criação é necessariamente privado, não compartilhado e impróprio para argumentação. O vocabulário da justiça é necessariamente público e compartilhado – um meio para intercâmbio argumentativo”. Ou seja, uma sociedade que tem como objetivo alcançar o máximo de justiça e pretende cessar e/ou diminuir a crueldade, não deve valori-

zar o espaço privado em detrimento do espaço público e vice-versa. É nesse sentido que, segundo a definição de Judith Shklar interpretada pelo filósofo neopragmatista, podemos considerar a nós mesmos e a outros indivíduos como *liberais*, isto é, *peessoas que consideram a crueldade como a pior coisa que podemos praticar* (RORTY, 2007).

Considerações Finais

O propósito deste trabalho foi enfatizar a importância das histórias em quadrinhos autobiográficas como recurso para estimular a imaginação e aumentar a sensibilidade, no contexto da proposta filosófica de Rorty acerca das noções de crueldade e solidariedade. Para fins de delimitação, escolhemos três HQs autobiográficas que abordavam conflitos do pós-guerra no século XX. Na leitura neopragmatista, no contexto do referido recorte histórico, os fatos reais vivenciados pelos autores dos quadrinhos autobiográficos foram usados como importantes elementos narrativos para identificar sinais de injustiça e humilhação, bem como para, possivelmente, inspirar sentimentos de solidariedade ao próximo.

Como defensor do advento de uma cultura literária, Rorty utiliza metáforas, vocabulários, jogos de linguagem e redescrições de partes do mundo para criar novas palavras (metáforas) para substituir e/ou explicar, pela primeira vez, aquilo que antes não era definido pela teoria, tais como as situações de crueldade e solidariedade. Assim, ao ressaltar as possibilidades de identificação com casos de dano moral, injustiça e humilhação vivenciadas no gênero narrativo dos quadrinhos autobiográficos, é possível aproximar tais fatos distantes, em termos históricos, geográficos e culturais, para a concretude da realidade do(a) leitor(a).

Na reflexão rortyana, quando o indivíduo percebe seu semelhante em situação de dor e, mesmo assim, não se compadece com o sofrimento do mesmo, essa falta de sensibilidade definiria a referida pessoa como cruel. Em contrapartida, o indivíduo que não pensa acerca de si mesmo como um detentor de crenças e verdades absolutas e que, simultaneamente, combate qualquer tipo de crueldade é definido como um *liberal*. Com um pouco de sorte, tal indivíduo consegue transformar o seu vocabulário final e também redescrever uma nova sociedade em que seja possível não apenas perceber seu semelhante, mas também trazer para si a sua dor; como se fosse esta pertencente a ele próprio: e isto é ser solidário.

Referências

DELISLE, Guy. *Crônicas de Jerusalém*. Campinas: Zarabatana Books, 2012.

GARCIA, Daniel; PAIVA, Daniel. *Malditos Cartunistas*. Direção, Produção e Roteiro: Daniel Garcia e Daniel Paiva. Brasil: Rio de Janeiro, 2011. Mini DV, (93 min.), color.

MAZUR, Dan. DANNER, Alexandre. *Quadrinhos: História Moderna de Uma Arte Global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MENDES, Toninho (Org.). *Humor Paulistano: A experiência da Circo editorial (1984-1995)*. São Paulo: SESI-SP, 2014.

NEYESTANI, Mana. *Uma Metamorfose Iraniana*. São Paulo: Nemo, 2015.

RORTY, Richard. Racionalidade e diferença cultural. In: *Verdade e Progresso*. Trad. Denise R. Sales. Barueri, SP: Manole, 2005, p. 224-244.

RORTY, Richard. O declínio da verdade redentora e a ascensão da cultura literária. Trad. Heraldo Aparecido Silva. In: *Ensaio Pragmatistas: sobre subjetividade e verdade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006, p. 77-103.

RORTY, Richard. *Contingência, Ironia e Solidariedade*. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

SILVA, Heraldo A. Pragmatismo, narrativas conflitantes e pluralismo. *Princípios*, Natal, v.15, n.24, p. 99-133, 2008.

SILVA, Heraldo A. Filosofia Literária: uma encruzilhada entre os caminhos de Harold Bloom e Richard Rorty. *Philosophica*, Porto (Portugal), n. 51, abril de 2018, p.55-64.

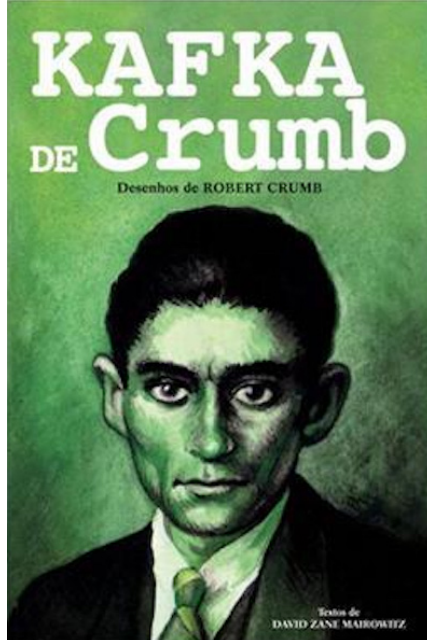


Figura 04 – Capa da obra *Kafka*,
desenhada por Robert Crumb.

Um olhar sobre a máquina:

Kafka, da *literatura menor* de Deleuze e Guattari
à história em quadrinhos de Crumb

Francisco Raimundo Chaves de Sousa

Introdução

A literatura é como o oceano em toda a sua imensidão e complexidade, mesmo o mais profundo mergulho já feito pelo homem não foi capaz de alcançar o limite dessa profundidade. Há especulações de quão profundo ele é, todavia, o mistério sempre o envolve: cidades submersas, criaturas pré-históricas, lendas e tesouros. A obra de

Franz Kafka com certeza é um desses mistérios que a literatura tem em comum com o oceano: não seria possível apontar um especificamente, pois poderia ser um tesouro, devido ao seu valor inestimável e com partes perdidas pelo mundo, também poderia estar submersa como a grande cidade perdida de Atlântida, pois os finais de algumas obras não existem, ou simplesmente não precisam existir.

Os sentimentos gerados pela procura de possíveis conclusões para os finais dessas obras já preenchem as mentes de forma tão rica e tão empolgante, que o ato de procurar em si, supera a própria existência desses finais. Em seu oceano literário Kafka, apresenta criaturas fantásticas, como besouro, cão, macaco e rato falantes. Mas o que impressiona não é o fato de um besouro falar, mas a clareza dos sentimentos que ele transmite. Um inseto poderia ser a representação do sentimento de inferioridade que acompanhava Kafka. Sentimento esse que se opõe a sua grande capacidade literária.

No oceano de Kafka, também existem piratas, que com seus tapa-olhos e pernas de pau navegariam em imensos navios feitos de papel; papel da burocracia que ocupava parte do seu dia, que curiosamente contrastavam com o papel das noites em que escrevia suas histórias, dentre as quais estão: *O processo* e *Carta ao pai*. A primeira exemplifica bem o que o que Deleuze e Guattari (2002, p. 141) falam das “duas teses principais de Kafka; a literatura como o relógio que adianta, e como questão do povo”. Em *O processo* Kafka apresenta a metáfora de um governo controlador e totalitário, que invade o íntimo e controla tudo ao seu redor. Mas o “eu” também é assim, dominador e invasivo. Por um instante esse raciocínio poderia parecer esdrúxulo, porém se o que passa na mente do sujeito não viesse de fora e assim, não formasse o que se entende por personalidade, o “eu” não seria tão invasivo. Desse modo, o sentimento

kafkiano de não identificação com o mundo não seria tão forte, ou seja, a busca por uma definição de quem seria o “eu” que habita o indivíduo estaria num grau de complexidade menor. Nessa perspectiva Kafka nos apresenta: Josef. K. ou simplesmente K., protagonista da obra *O processo*. O personagem aparenta ser uma mescla dos sentimentos de opressão e repressão. Já em *Carta ao pai*, estariam presentes elementos que levariam à compreensão dos temas levantados em *O processo* tais como: poder, desejo, liberdade, vergonha, culpa, entre outros: “A imaginação adormecida do século XIX foi subitamente despertada por Franz Kafka, que conseguiu o que os surrealistas postularam após ele, sem realmente realizar: a fusão do sonho e do real” (KUNDERA, 2009, p. 18).

Sonho e real, mais uma vez como o oceano que também é real e misterioso, Kafka nos é apresentado, não na forma de um raciocínio simplista, todavia como a profundidade e a magnitude que o oceano literário pode apresentar.

Um olhar sobre a máquina

Para iniciar a discussão sobre as obras *O processo* e *Carta ao pai*, apresentamos o trecho abaixo que possui uma carga interpretativa capaz de suscitar o debate, bem como expressar uma visão do ser, como uma peça de um maquinário, passível de substituição ao menor sinal de “defeito”. A máquina pode ser a burocrática, na qual Kafka está inserido através do trabalho; poderia ser a máquina de expressão que Deleuze e Guattari (2002) citam, mas é perfeitamente possível que a vida seja essa máquina e que as engrenagens que a movem sejam os sonhos de todas as pessoas que fazem parte deste grande mistério. Nesse sentido:

Comporta-se tranquilamente, por mais que isso seja contra nossa maneira de pensar! Procurar reconhecer que todo aquele grande organismo do tribunal permanece eternamente em suspenso e que a gente, ao mudar continuamente algo no lugar que se ocupa, no máximo, acaba tirando o chão abaixo dos próprios pés e pode despencar, a gente mesmo, enquanto o grande organismo é capaz de encontrar, devido ao pequeno transtorno, um substituto adequado em outro lugar com facilidade (KAFKA, 2008, p. 145).

É possível notar na fala acima que Kafka reconhece uma existência maior do que a do indivíduo; ela é soberana, conservadora, punitiva, ao tempo que torna um indivíduo pequeno, frágil e substituível perante essa existência, o tribunal que age na vida de Josef K. se assemelha a uma entidade metafísica e habita a mente de muitas pessoas. Isso não deixa de ser no mínimo enigmático. Para alguns, não se pode fazer muita coisa contra essa entidade nominada de destino, assim ela é transformada em algo inexorável. Já para outros, cada passo deve ser dado, cada tijolo deve ser adicionado com muita cautela e sempre levando em consideração os detalhes para que no final, o caminho trilhado, a construção bem-acabada, sejam atribuídos às suas próprias decisões e não ao acaso. Para Josef K., o tribunal é o destino determinista, inflexível e incombátível, que não pode ser questionado, pois todos estão de alguma forma ligados ao tribunal, ou seja, todos fazem parte do tribunal. Entretanto, K. só descobre isso durante o desenrolar do Processo, que por sinal não lhe é revelada a natureza da acusação.

A similaridade entre essa referida entidade e uma máquina é descrita nos seguintes termos:

Uma máquina de Kafka é constituída por conteúdos e expressões formalizadas a diversos graus, assim como por matérias não formadas que nela entram e saem, e que passam por todos os estados. Entrar e sair da máquina, estar na máquina, percorrê-la ou aproximar-se dela, também faz parte da máquina; são os estados do desejo, independentemente de qualquer interpretação (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 26).

Desse modo, na primeira fase do processo K. é detido, marcando sua entrada na máquina. Tal fato acontece tão inesperadamente que ele não acredita; chega a pensar que seria uma brincadeira, algum tipo de trote sem graça aplicado por seus colegas. Contudo, Josef K. faz comparações, tenta entender a situação e, é claro, como o contexto sob seu ponto de vista é um absurdo, ele o nega. Para Deleuze e Guattari (2002, p. 137) Kafka “[...] conhece isso tudo de perto, mas o seu gênio está em considerar que homens e mulheres fazem parte da máquina, não só no trabalho, mas mais ainda nas suas atividades adjacentes, no repouso, nos amores, nos protestos, nas indignações”.

Então, como uma criança recém-nascida chora ao sair do ventre se sua mãe, onde a sensação de proteção e aconchego a envolve, K. sente a estranheza do fato que a ele se apresenta. Sente tanto que cogita a possibilidade do suicídio, que naquele momento se apresenta como situação pensada pelo tribunal, ou pela máquina. O suicídio resultaria na aceitação e, portanto, confissão de culpa, porém como a criança recém-nascida, K. não pediu para sair do seu leito de proteção e normalidade e assim como a criança vai parar de chorar e lentamente vai se adaptar ao seu novo ambiente, K. também tentará. Mas essa percepção é de um observador que como K. não sabe exatamente onde está nessa máquina, pois: “No *Processo*, trata-se de

novo de uma máquina determinada como máquina única de justiça, mas a unidade é de tal maneira nebulosa, máquina de influenciar, máquina de contaminação, que não há nenhuma diferença entre estar fora ou dentro (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 26-27).

Trata-se, então, de uma grande máquina na qual K. desconhece a razão de sua detenção, ou seja, ele desconhece o crime que supostamente cometeu. Assim, para Kundera, (2009, p. 93) em Kafka, “[...] aquele que é punido não conhece a cauda da punição. O absurdo do castigo é tão insuportável que, para encontrar a paz, o acusado quer encontrar uma justificativa para sua pena: o castigo procura a falta”. Mas, curiosamente, todos os coadjuvantes da narrativa de *O Processo* parecem conhecer a causa de K. melhor do que ele mesmo. Dentre eles está a Sra. Grubach, que após o episódio da detenção, K. terá uma conversa a partir da qual é importante destacar a seguinte passagem:

Uma vez que o senhor fala com tanta intimidade comigo senhor K., posso confessar que ouvi um pouco, atrás da porta, e que os vigias também me contaram algumas coisas. Trata-se de sua felicidade, e isso é uma coisa que me toca de verdade, talvez mais do que seria direito, uma vez que sou apenas a locadora. Pois bem, ouvi algumas coisas, mas não posso dizer que foi algo especialmente ruim. Não. Embora o senhor esteja detido, não está detido como se detém um ladrão. Quando se é detido como um ladrão, é bem ruim, mas essa detenção... A mim ela parece ser algo sábio, o senhor me desculpe se estou dizendo tolice, mas ela me parece uma coisa sabia, que ainda que eu não compreenda, também não precisa ser compreendida (KAFKA, 2008, p. 34-35).

Destarte, na fala da senhora Grubach, está presente toda a cautela de uma pessoa que tem receio de sofrer uma sanção, talvez não vinda diretamente de K., mas do tribunal responsável por sua detenção. Ela cita a felicidade de K. e defende a prisão dele como algo sábio e,

assim, se aproxima de uma defesa própria, bem como se distancia de um conselho ao seu locatário. Se a felicidade de K. está em jogo, os fatos que a envolvem não são compreendidos e não precisam ser compreendidos? A inexorabilidade da máquina do destino, da vida, é apresentada por uma pessoa na qual se tem confiança. Mesmo que K. discorde em parte da fala, ele não poderia deixar de considerá-la.

Josef K. procura a razão pela qual está sendo processado, o que, como já foi dito, não é revelado, durante a narrativa de *O Processo*. A conversa com a senhora Grubach é um exemplo dessa procura. Seria como se K. estivesse em um labirinto de perguntas, mas as respostas não o levariam a encontrar a saída e sim fariam com que ele se perdesse cada vez mais. Nesse sentido, o tribunal se mantém distante e oculto, porquanto aumentando a impotência de K. perante esse organismo misterioso. Kundera (2009, p. 3) afirma que: “[...] o sonho sobre o infinito da alma perde sua magia no momento em que a história, ou o que dela restou, força supra-humana de uma sociedade onipotente, se apossa do homem”. O tribunal se apossa de K. no seu trigésimo aniversário, exatamente no dia do seu nascimento, como a força supra-humana mencionada por Kundera (2009). Assim o que K. poderia fazer diante de tamanha força?

A respeito disso, Kundera (2009, p. 12) também afirma que “[...] toda a vida interior de K. é absorvida pela situação em que se encontra preso, e nada que possa ultrapassar essa situação (as lembranças de K., suas reflexões metafísicas, suas considerações sobre os outros) nos é revelado”. K. tem um processo pela frente que é tão incerto quanto as especulações que se têm sobre esse mesmo processo, podendo ser confundido com o próprio ato de viver. Então, mesmo que o resultado da causa não esteja definido, K. ainda não sabe e afirma não se importar com sua causa, mas comparece ao primeiro

inquerito, tenta se defender, aponta erros e falhas dos homens que compõem o Tribunal, bem como daqueles que realizaram sua detenção. Segundo Benjamin (1987) as primeiras leis não foram escritas, porém mesmo que causassem dor ao homem, esse não consciente de ter quebrado a norma, interviria no mundo jurídico, não ao acaso, mas por obra do destino. Nesse sentido, a defesa de K. pode ter sido apenas obra do destino.

Ao entrar na sala onde será inquirido K. fica diante de duas facções, que podem ser representativas da dúvida e da tendência que grande parte das pessoas têm para buscar aprovação em seus atos. K. ao discursar contra os métodos do tribunal não estaria ali por acaso, mas para manter o funcionamento da máquina do destino. A princípio Josef K. recebe a aprovação de uma das facções, no caso em tela, a da direita. Mas, no fim do seu primeiro interrogatório ele simplesmente abre mão do direito de ser interrogado. Por vezes, Josef K. apresenta esse espírito questionador que aparenta estar na busca de sua absolvição, porém lhe acrescenta o tom de insubordinação e, desse modo, ele afirma sua inocência. Para Deleuze e Guattari (2002, p. 90) K. imagina que “[...] há dois lados, dois partidos, um talvez mais favorável ao desejo, o outro à lei, e cuja distribuição, de qualquer maneira, aponta ela mesma para uma lei superior”. Depois, K. percebe que as coisas não são daquela maneira, assim, “[...] o importante não é o que se passa na tribuna nem os movimentos de conjunto dos dois partidos, mas a agitação molecular que põe em jogo os corredores, os bastidores, as portas de trás e as salas do lado” (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 91).

Na busca por sua liberdade Josef K. terá um importante diálogo com o pintor Titorelli, que lhe diz:

Esqueci de lhe perguntar, primeiro, que tipo de libertação o senhor deseja. Existem três possibilidades, ou seja, a absolvição real, a absolvição aparente e o retardamento. A absolvição real é naturalmente a melhor, mas lamentavelmente não tenho a menor influência sobre essa espécie de solução. Na minha opinião, inclusive, não existe nenhuma pessoa que tenha alguma influência sobre a absolvição real. Nisso é provável que seja decisiva apenas a inocência do acusado (KAFKA, 2008, p. 178).

O pintor Titorelli é contratado pelo tribunal, seu cargo é hereditário e junto com ele lhe são passados conhecimentos específicos de como cada integrante do tribunal gosta de ser pintado, logo não cabe ao pintor a tarefa de representá-lo, ele deve seguir as orientações que lhe são passadas e assim é reduzido a um mero executor das diretrizes aprendidas. Porém, no trecho citado, o que chama atenção é que ele nega a possibilidade da absolvição real, o que deixa a situação de Josef K. ainda mais angustiante, pois alguém tão próximo do tribunal, alguém capaz de promover uma absolvição aparente e um retardamento, não pode ajudar K. Esse raciocínio leva a encarar o pintor como representante da arte, que em tese deveria libertar espírito do homem, todavia K. percebe que a arte também faz parte do tribunal ou simplesmente esse dita como a arte deve ser. Cada passo de K. aumenta a complexidade de sua narrativa e como uma miragem da qual pensa se aproximar, o tribunal apenas fica mais distante, assim:

O espírito do romance é o espírito da complexidade. Cada romance diz ao leitor: “As coisas são mais complicadas do que você pensa”. Esta é a eterna verdade do romance que, entretanto, é ouvida cada vez menos no alarido das respostas simples e rápidas que precedem a questão e a excluem (KUNDERA, 2009, p. 21).

A complexidade chama a atenção na narrativa de *O Processo*, os personagens estão inseridos na narrativa de Josef. K., mas K. também está inserido na narrativa de cada personagem: “[...] se toda a gente pertence à justiça, se toda a gente é auxiliar, do padre às meninas, não é por causa da transcendência da lei, mas da imanência do desejo (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 91). Desejo que pode ser traduzido em possibilidade no seguinte sentido: “[...] os romancistas desenham o mapa da existência descobrindo essa ou aquela possibilidade humana. Mas uma vez mais: existir isso quer dizer: ‘ser-no-mundo’. É preciso, portanto, compreender o personagem e seu mundo como possibilidades” (KUNDERA, 2009, p. 23). Porém, a figura do autor também é importante, a obra tem traços de sua vida, às vezes muito mais do que apenas traços, desse modo “[...] um escritor não é um homem escritor, é um homem político, um homem máquina, e também é um homem experimental (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 26).

O mundo de K. tem diversas possibilidades experimentais por mais que seu caso possa ser inserido dentro de um contexto de um governo totalitário, já que “[...] o ponto de partida dos totalitarismos parece com o do *Processo*: virão surpreendê-lo em sua cama. Virão como gostavam de fazê-lo seu pai e sua mãe” (KUNDERA, 2009, p. 99). As experiências de K. retomam temas existenciais que estão dentro das possibilidades humanas, visto que “[...] o romance é uma meditação sobre a existência vista através de personagens imaginários (KUNDERA, 2009, p. 75). Nesse sentido:

Kafka é um autor político de uma ponta a outra, adivinho do mundo futuro, porque tem dois polos que ele saberá unificar num agenciamento completamente novo: em vez de escritor retirado no quarto, o quarto serve-lhe para um duplo fluxo, o de um burocrata com grande

futuro, ligado a agenciamentos reais a acontecer: e o de um nômade a fugir da maneira mais atual, que se liga ao socialismo, ao anarquismo, aos movimentos sociais (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 78).

Segundo Kundera (2009, p. 96) “[...] parece assim antes que o kafkiano representa uma possibilidade elementar do homem e de seu mundo, possibilidade historicamente não determinada, que acompanha o homem quase eternamente”. Talvez não apenas uma possibilidade, mas diversas; e a grande máquina do destino, ou máquina da vida continuaria a escrever, a testar cada uma delas. Kafka escreve *O Processo* em meio a um contexto, pois sua vida e suas experiências estão marcadas não apenas nesse livro, mas em toda sua obra. Ser filho de um comerciante judeu, viver em Praga, o amor não concretizado, tudo faz parte da grande máquina.

Literatura menor e Carta ao pai

Analisar, catalogar ou mesmo elencar pontos da obra de Franz Kafka, não é das tarefas mais simples, diversos autores escrevem sobre como e o porquê dos textos de Kafka terem sido escritos desta ou daquela forma. Dentre esses autores Deleuze e Guattari (2002, p. 38) abordam a obra de Kafka, e fazem referência ao que se poderia chamar de literatura “menor”, sendo que, para eles essa “[...] literatura menor não pertence a uma língua menor, mas, antes, à língua que uma minoria constrói numa língua maior”.

Assim, Kafka escreveria dentro de um contexto de adequação linguística, o qual Deleuze e Guattari (2002) chamam de territorialização e desterritorialização da língua. Esse raciocínio leva em consideração a questão da adequação cultural na qual o autor está

inserido. Seus dilemas pessoais, são transformados em temas que segundo Kundera (2009) seriam interrogações existenciais. As literaturas menores têm uma grande proximidade com a política e são coletivas, nesse sentido:

As três categorias da literatura menor são a desterritorialização da língua, a ligação do individual com o imediato político, o agenciamento coletivo da enunciação. O mesmo será dizer que “menor” já não qualifica certas literaturas, mas as condições revolucionárias de qualquer literatura no seio daquela a que se chama grande (ou estabelecida) (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 41-42).

Então a literatura dita “menor” por ser política e coletiva, poderia ser uma espécie de grito calado pelas forças invisíveis do social, mas Kafka procura através do vocabulário empregado na sua obra falar dessas forças: do relacionamento com o pai, dos relacionamentos com a mulheres, mas suscita uma discussão política de um governo controlador, autoritário e inalcançável. Assim, quando abordam a obra de Kafka, Deleuze e Guattari (2002, p. 78) dizem que não é prudente opor vida e escrita, pois “[...] a linha de fuga criativa arrasta consigo qualquer política, economia, burocracia ou jurisdição; suga-as, como o vampiro, para lhe extrair sons ainda incógnitos que pertencem ao futuro próximo”. A linha de fuga criativa ainda arrastaria o “fascismo, stalinismo, americanismo, as forças diabólicas que estão à porta. Porque a expressão precede o conteúdo e arrasta-o (na condição, claro de não ser significante): viver e escrever, a arte e a vida, só se opõem do ponto de vista de uma literatura maior” (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 78).

A oposição de vida e obra em que os autores falam acima não invalida as influências que as experiências do autor têm em sua es-

crita, a ideia seria apenas não simplificar tanto as coisas, ao ponto de afirmar que Kafka só escreveu o que escreveu unicamente porque viveu desta ou daquela maneira. Um fato intrigante sobre esse assunto seria que Kafka desejava a destruição de sua obra, o que levaria a inferência de que o autor carregava o sentimento de falibilidade com relação aos seus textos. Dentre esses textos está uma carta para seu pai, que nunca foi enviada, pois esse não era o objetivo. Desse modo:

A famosa carta que Kafka escreveu e nunca mandou a seu pai demonstra bem que é da família que, da relação entre a criança e o poder endeusado dos pais, que Kafka tirou seu conhecimento da técnica de culpabilização que se tornou um dos grandes temas de seus romances (KUNDERA, 2009, p. 98).

Kundera (2009) ressalta a relação familiar, o que corrobora com o que já foi dito sobre as experiências do autor terem um peso na sua escrita, mas a carta especificamente faz parte de um dos três momentos da obra de Kafka, que Deleuze e Guattari (2002, p. 76) dividem em “[...] três elementos da máquina de escrita ou expressão, definidos por critérios interiores e de modo nenhum por um projeto de publicação. As cartas e pacto diabólico; as novelas devires-animais; os romances e os agenciamentos maquínicos”.

Não há um projeto de publicação, pois as cartas, novelas e romances são etapas da obra de Kafka que poderiam ser associados ao que ele tem necessidade de escrever. Essas etapas do amadurecimento da escrita do autor, ou apenas partes do que ele tinha necessidade de escrever, como a inegável influência familiar e a relação de poder, principalmente com o pai. O trecho seguinte destaca a dúbia relação de endeusamento e medo paternal:

Tu me perguntaste recentemente por que afirmo ter medo de ti. Eu não soube, como de costume, o que te responder, em parte justamente pelo medo que tenho de ti, parte porque existem tantos detalhes na justificativa desse medo, que eu não poderia reuni-los no ato de falar de modo mais ou menos coerente. E se procuro responder-te aqui por escrito, não deixará de ser de modo incompleto, porque também no ato de escrever o medo e suas consequências me atrapalham diante de ti e porque a grandeza do tema ultrapassa de longe minha memória e meu entendimento (KAFKA, 2004, p. 17-18).

Pela forma e a natureza da escrita das cartas, já que apresentam uma marca de subjetividade acentuada, a indagação sobre se elas fazem ou não parte da obra de Kafka é levantada, porém para Deleuze e Guattari (2002, p. 63) não é o cerne do debate a “questão de saber se as cartas fazem ou não parte da obra, nem se elas são a origem de certos temas da obra; elas são parte integrante da máquina de escrever ou de expressão”. E é dessa máquina de expressão que em *Carta ao pai* Kafka consegue falar dos sentimentos em relação ao seu pai e do seu noivado; inclusive, chama a atenção o caráter de superioridade que ele atribui ao pai, chegando a chamá-lo de Deus. Nesse sentido “[...] em todos os lugares onde o poder é endeusado, ele produz automaticamente sua própria teologia; em todo lugar em que ele se comporta como Deus, desperta em relação a si sentimentos religiosos; o mundo pode ser descrito com um vocabulário teológico” (KUNDERA, 2009, p. 93).

Certamente, não afirmamos que a obra de Kafka tem um caráter religioso tendo em vista a sua relação com o pai, porém na obra *O processo*, a ideia de o tribunal ser inalcançável pode advir dessa relação que o próprio Kafka nomeia de tirânica. Josef K. procura pela culpa, mesmo afirmando ser inocente. Quando os executores de sua

sentença chegam ele não oferece resistência nenhuma, se deixa levar como uma pena que não oferece a menor oposição à corrente de ar que a carrega; e como a estrutura física da pena contribui para que ela seja carregada, a mente de Josef K. parece ter sido formada para não resistir àquele momento. O pai não poderia ser o vento para Kafka, a pena a sua mente de escritor, nesse sentido: “[...] o pai é a figura que pune. A culpa o atrai, como atrai os funcionários da Justiça. Há muitos indícios de que o mundo dos funcionários e o mundo dos pais são idênticos para Kafka” (BENJAMIN, 1987, p. 139).

Se a culpa o atrai como é afirmado na interpretação de Benjamin (1987), essa culpa poderia ser existencial e não apenas em decorrência da relação com um poder familiar visto como superior, divino ou tirânico. Ou seja, não seria puramente da relação familiar que se poderia conduzir a interpretação da obra:

Naturalmente, quero dizer que me tornei o que sou apenas através da tua ascendência. Isso seria por demais exagerado (e eu até me inclino a esse exagero). É bem possível que eu, mesmo se tivesse crescido totalmente livre da tua influência, não pudesse me tornar um ser humano na medida em que teu coração desejava. É provável que mesmo assim, eu me tornasse um homem débil, amedrontado, hesitante, inquieto” (KAFKA, 2004, p. 21).

Desse modo, a relação de poder com o pai é uma questão salutar, mas como característica de uma literatura “menor”, essa relação também é política. Nesse segmento é possível perceber o “[...] olhar hipnótico do poder, a procura desesperada do seu próprio erro, a exclusão e a angústia de ser excluído, a condenação ao conformismo, o caráter fantasmático do real e a realidade mágica do dossiê, a violação perpétua da vida íntima etc.” (KUNDERA, 2009, p. 104).

Reforçamos que em *Carta ao pai* é possível perceber as relações de poder e o sentimento de opressão que habitavam Kafka e daí poderíamos inferir que esse sentimento foi levado para suas obras, como forma de desejo, forma de expressão. Assim, “[...] a *Carta ao pai* é conjuração de Édipo e da família, através da máquina de escrever” (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 63).

Nessa perspectiva, também destacamos as palavras Benjamin (1987, p.147): “Kafka é sempre assim; ele priva os gestos humanos dos seus esteios tradicionais e os transforma em temas de reflexões intermináveis”.

Kafka em HQs

A obra de Kafka é muito vasta em conceitos e interpretações, uma delas é que a ideia de poder esmagador e dominante é espelhada na sua relação com o pai, os principais subsídios para essa interpretação estão na obra *Carta ao pai*. Assim, sua relação com o pai é forte indicador de influência sobre a escrita de seus livros, todavia de modo nenhum podemos afirmar que foi única. Para Crumb e Mairowitz, (2006, p. 26), autores da história em quadrinhos (HQ) que aborda a obra e a vida de Franz Kafka, ele possuía uma “[...] capacidade de engolir seu medo dos outros e dirigi-lo contra si mesmo, em vez de contra sua origem, é matéria-prima de toda a sua obra. Em nenhum outro lugar isto é mais aparente em sua relação com esse homem”.

O homem na qual a citação anterior se refere é o pai de Kafka, Hermann Kafka, a figura paterna opressora e em determinados momentos abusiva. Em uma passagem de *Carta ao Pai*, Kafka (2004) diz que logo depois de ter chorado pedindo por água o pai o levou para a entrada da casa e o deixou do lado de fora com a porta tranca-

da. Mesmo que o pedido de água tenha sido apenas apara aborrecer, a medida corretiva do pai foi desproporcional e desnecessária, tanto que Kafka afirma ter ficado machucado. Entretanto, o autor não o culpa pela formação recebida, diz ao se referir ao pai: “[...] tenho de pedir encarecidamente, no entanto, que não te esqueças de que nem de longe acredito em alguma culpa da tua parte. Tu influíste sobre mim conforme tinhas de influir” (KAFKA, 2004, p. 24).

Na versão quadrinizada, as ilustrações de Crumb sobre Hermann Kafka convergem com a representação que o literato tcheco tinha de seu pai. Sua visão do pai era esmagadora, projetava no pai a figura suprema de um gigante que ocupava a maior parte do mundo, esse mundo poderia ser perfeitamente o de Kafka (CRUMB; MAIROWITZ, 2006, p. 27).

Havia poucos espaços para ocupar devido à magnitude do pai, o que gerou um redirecionamento da culpa, de todo o medo para o interior e para a formação de “eu”, que por muitas vezes pensou em dar um fim à própria vida. Kafka cria maneiras de “desaparecer”, para expressar o sentimento de inferioridade; nesse sentido, Benjamin (1987, p. 140) ao se referir às obras kafkianas diz que “[...] nas estranhas famílias de Kafka, o pai sobrevive às custas do filho sugando-o como um imenso parasita. Não consome apenas suas forças, consome também seu direito de existir”.

Um possível reflexo desse sentimento de inferioridade, nas obras de Kafka, seria que o autor “fica fascinado por tudo que é pequeno. Se ele não gosta de crianças, é porque já estão entregues a um devir-grande irreversível; pelo contrário, o reino animal diz respeito à insignificância e à imperceptibilidade (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 72).

Trata-se de uma visão do “eu” como algo pequeno, inferior e insignificante, inserido dentro de um mundo no qual não se pode

resistir a muita coisa, caso contrário, a substituição será feita, sem muito esforço como a troca da peça de uma máquina. Assim, Kafka vê a máquina da lei, a máquina do amor, a máquina da vida. Essa visão do pai também irá aparecer em *O processo* na figura do grande e inalcançável tribunal. A causa de Josef K. chega metaforicamente a uma das últimas instâncias da vida, a fé; que no caso é representada pelo sacerdote que K. encontra na catedral. O encontro era casual para K., pois ele só estava na catedral por achar que cumpria uma tarefa do trabalho, não fora com a intenção de encontrar o padre, fora por obrigação, para apresentar a catedral a um italiano que tinha negócios com o banco onde K. trabalhava, mas descobre que o padre havia planejado aquele encontro. Assim, quando K. escuta-o chamando pelo seu nome, sente um peso, possivelmente por não saber mais quem ele é naquele momento. Devido ao seu processo, todas as pessoas com quem ele tem falado já o conhecem, mesmo antes de ser apresentado; mas o peso de ouvir seu nome pode ser do cansaço da própria existência, pode ser a sensação de não possuir mais liberdade devido à grande capacidade invasiva do tribunal. Na história em quadrinhos, esse momento é destacado quando o padre conta para K. a parábola do porteiro ou guardião que, no traço sombrio de Crumb, ressalta ainda mais a sensação opressiva sentida por um desalentado K. diante da Lei (CRUMB; MAIROWITZ, 2006, p. 89).

A parábola seria uma forma de demonstrar para K. que o tribunal estaria agindo da forma correta com relação a seu processo. Para Josef K. esse momento poderia ser interpretado como o destino tentando lhe dizer que talvez fosse melhor aceitar o fato de que não poderia alcançar o poder do tribunal, que a Lei não foi criada para ser compreendida. Destarte, “Não tendo objeto e sendo pura forma, a lei não pode ser do domínio do conhecimento, mas exclusivamen-

te da necessidade prática absoluta: o padre na catedral explica que ninguém é obrigado a julgar como verdadeiro tudo o que diz o guardião, basta que se aceite como necessário” (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 82).

Desse modo, a lei que baliza as ações do tribunal, é um poder que não pode ser questionado, um poder que está presente em tudo e em todos, um poder que mina os espaços e sufoca o amor, o trabalho, as amizades e, no fim, esse poder mostra que o único caminho possível é aceitá-lo. O poder leva K. para seu destino: ele seria executado e não parece ter feito nada além de viver, que o único crime que ele poderia ter cometido era o de querer interromper essa vida, esse processo. Assim, no caminho para o local de sua morte o protagonista de o processo diz:

Será que agora devo mostrar que nem mesmo o processo de um ano foi capaz de me ensinar? Será que devo acabar como um homem de raciocínio moroso? Será que devo permitir que possam dizer de mim que no começo do processo eu queria pôr fim nele, e agora, sem final quero começá-lo de novo? Não quero que digam isso. Sou grato por me terem dado como acompanhantes esses dois senhores semimudos e obtusos e por terem me dado a oportunidade de dizer a mim mesmo o necessário (KAFKA, 2008, p. 258-259).

Seriam seus últimos questionamentos sobre o processo que durou um ano; como a vida, o tempo parece curto. Kafka poderia estar dizendo através de seu personagem que se o ponteiro do relógio pudesse ser atrasado, se o tempo pudesse voltar ele não retornaria, pois teve a oportunidade de dizer para a única pessoa que importava, no processo, desde o início o que ela precisaria ouvir. Nos quadrinhos, os últimos momentos de Josef K. enfatizam que mesmo que a vergonha seja só o que restar ou o que irá sobreviver, mesmo

que essa vergonha seja o medo de Kafka representado em Josef. K., todas essas inferências não passam de conjecturas (CRUMB; MAIROWITZ, 2006, p. 95). O final da narrativa de *O processo* é um final aberto a uma gama de discussões sobre a trajetória de K. e sobre se ele poderia realmente ter feito algo para alterar esse resultado. Sob o ponto de vista pautado em um destino determinista, a resposta seria não. Sob o ponto de vista pautado no destino como um caminho a ser percorrido ou uma casa a ser construída, a resposta seria talvez. Porém não passam de hipóteses.

Conclusão

Em parte de sua vida Kafka imaginou a própria morte. De acordo com Crumb e Mairowitz (2006, p. 5): “[...] ele conseguiu virar pelo avesso esse terror interno, algumas vezes evocado deliciosamente – com ele mesmo ferido e mutilado em seu centro –, contando histórias”.

O processo pode ser indicado com uma das obras que Kafka trabalha esse terror interno. E em *Carta ao pai* encontramos elementos de uma trajetória familiar, profissional e amorosa que o levam a se sentir pequeno e possivelmente alimentar esse terror. Para Crumb e Mairowitz (2006) as histórias de Kafka transformaram seu nome em um adjetivo, associado a burocracia e, posteriormente, a melancolia e a fantasias de condenação; e a esses sinônimos poderiam ser acrescentados enigmático, metafórico. Segundo Benjamin (1987, p. 149): “Kafka dispunha de uma capacidade invulgar de criar parábolas. Mas ele não se esgota nunca nos textos interpretáveis e toma todas as precauções possíveis para dificultar essa interpretação”.

Kafkiano também poderia ser inesgotável, profundo ou existencial. Assim, conforme afirmamos na introdução deste artigo, Kafka é realmente um dos mistérios desse oceano chamado literatura.

Referências

BENJAMIN, Walter. Franz Kafka – a propósito do décimo aniversário de sua morte. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 137-164.

CRUMB, Robert; MAIROWITZ, David Zane. *Kafka de Crumb*. Trad. José Gradel. Rio de Janeiro: Relume Dumará: 2006.

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Kafka: Para uma literatura menor*. Trad. Rafael Godinho. Lisboa: Assírio e Alvim, 2002.

KAFKA, Franz. *Carta ao pai*. Trad. Marcelo Backes. Porto Alegre: L&PM, 2004.

KAFKA, Franz. *O processo*. Trad. Marcelo Backes. Porto Alegre: L&PM, 2008.

KUNDERA, Milan. *A arte do romance*. Trad. Teresa Bulhões de Carvalho da Fonseca. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PARTE II

Filmes, seriados e documentários

Cinema e Filosofia:

Rorty, Cabrera e Goodenough

Marco Antonio Conceição

Heraldo Aparecido Silva

Introdução

Richard Rorty (1931-2007), filósofo norte-americano, autor de *Contingência, Ironia e Solidariedade* (1992), apresenta como um dos propósitos dessa obra, a sugestão de uma *utopia liberal*, onde a solidariedade humana é vista como um propósito a ser atingido não pela sofisticação teórica, mas através da imaginação. Uma tarefa, portanto, para os gêneros de narrativa, capazes de nos sensibilizar e de nos fazer ver *os outros* como *um de nós*, além de promover *mudança* e *progresso* no âmbito da moral.

O filme é um dos gêneros citados por Rorty (1992), como veículo capaz de promover a referida mudança e o referido progresso. O reconhecimento dessa capacidade decorre do poder da narrativa frente ao do discurso e constitui o fundamento do que foi compreendido pelo filósofo por *contingência da linguagem*. O cinema, considerado como sétima arte, tem como objeto o filme cinematográfico e trata-se de uma nova forma de linguagem desenvolvida a partir do início do século vinte com o cinema mudo. No decorrer de sua história, além do som, incorporou diversos elementos e recursos, e mais recentemente, revolucionárias tecnologias, sofisticados programas e

recursos virtuais. Sua existência alterou a forma pela qual se percebe e compreende a realidade, e além de tornar-se um importante espaço de socialização, revelou-se fundamental para a educação.

O cinema tornou-se, dessa forma, a partir do século XX um acontecimento cultural para o qual a filosofia contemporânea também deveria voltar-se. Para Cabrera (2006), filósofo argentino, pela própria natureza *abrangente e reflexiva* da filosofia, ela deve incluir os acontecimentos culturais e não somente produções filosóficas expressas através da forma literária. Conforme o pensamento do autor de *O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes* (2006), que compara a filosofia ao cinema, a *logopatia* caracteriza as filosofias dos *filósofos cinematográficos* ou *páticos*, e o filme tem um compromisso com o universal. Entretanto, a apreciação filosófica de um filme requer a construção do que ele denominou por *conceito-imagem* que difere do *conceito-ideia* das filosofias mais tradicionais.

Já para o filósofo e pesquisador da filosofia do cinema, Jerry Goodenough (2005), existe ao menos quatro razões pelas quais um filósofo pode ir ao cinema. Uma delas é destacada pelo autor em *A Philosopher Goes to the Cinema*, introdução da sua autoria, da obra *Film as Philosophy: essays in cinema after Wittgenstein and Cavell*: ver o filme como filosofia, em lugar do filme ilustrando a filosofia. Para que isso aconteça, segundo Goodenough (2005), dependerá não da vontade do espectador, mas de uma característica do filme, possível de ser explicada a partir da ideia *frozen* (congelamento). Dois filmes são citados por ele, para exemplificar essa diferença: o primeiro é *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott e ilustra questões filosóficas; o segundo é *L'Année Dernière à Marienbad* (1961) de Alain Resnais e é apresentado como exemplo de filosofia propriamente dita.

A partir dessas considerações, nosso objetivo geral, neste artigo, é abordar a relação entre filosofia e cinema, a partir da compreensão das noções de *contingência da linguagem* em *Contingência, Ironia e Solidariedade* (1992), de Richard Rorty, *logopatia* em *O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes* (2006), de Júlio Cabrera e *frozen* em *A Philosopher Goes to the Cinema* (2005), de Goodenough.

Discurso e narrativa

A *contingência da linguagem* é a constatação da impossibilidade de um vocabulário único vir a substituir a pluralidade de vocabulários existentes. Essa observação é a causa da proposta de Rorty (1992) para substituição dos discursos por narrativas, na compreensão dos elos entre o presente e o passado, e entre o presente e um futuro visto, não como repetição do passado, mas como *utopia*. Assim, seria possível viver o presente como uma *utopia* que já foi futuro se realizando e o futuro como *utopias* a realizar-se. As narrativas seriam, para o filósofo, “uma realização infundável e prolífera da *Liberdade*, e não uma convergência para uma *Verdade* já existente” (RORTY, 1992, p. 19).

A ideia de futuro como *Liberdade* em vez de futuro como *Verdade* fundada na repetição de um passado limitado aos vocabulários existentes, de certa forma, para Rorty (1992), já está acontecendo. Mesmo que de modo contínuo e gradual, a substituição do sermão e do tratado pelo romance, filme e televisão, já configura essa mudança. Essas formas narrativas, entre outras, alcançam de maneira mais real, a missão de ver outros seres humanos como um de nós e não como eles, pois essa é uma tarefa para gêneros e não para teorias.

No projeto rortyano de uma *utopia liberal*, gêneros como os citados acima, passaram a ocupar o lugar dos vocabulários mais tradicionais por se mostrarem mais eficazes: eles provocam e estimulam o desenvolvimento da capacidade imaginativa, mais poderosa, que a capacidade investigativa. Entretanto, para Rorty (1992), essa substituição se dá de maneira lenta e ainda não ocorre de forma mais acelerada porque, de um lado “a grande parte dos não intelectuais continuam ligados a alguma forma de fé religiosa ou a alguma forma de racionalismo iluminista” (RORTY, 1992, p. 18) e, de outro, o número de *ironistas liberais* que não acreditam na existência de tal ordem é mínimo e insuficiente.

O termo *ironista liberal* é utilizado na obra *Contingência, Ironia e Solidariedade* para designar uma figura que agrega os sentidos de *ironista* como aquele que “encara frontalmente a contingência das suas próprias crenças e dos seus próprios desejos mais centrais” e de *liberais* como “pessoas que pensam que a crueldade é a pior coisa que podemos praticar” (RORTY, 1992, p. 17).

Os *ironistas liberais* constituem dois grupos filosóficos. Eles escreveram por perspectivas aparentemente opostas e utilizaram logicamente de linguagens diferentes, um sobre justiça e o outro sobre autonomia. Não haveria “maneira de os fazer falarem uma mesma e única linguagem” (RORTY, 1992, p. 17). A tentativa de unir o público e o privado, desde a Filosofia Antiga, provém da consideração de “existência de uma natureza humana comum” e de sua valorização frente a uma natureza particular. Somente a partir de Hegel (1770-1831), as circunstâncias históricas viriam a representar tudo: não haveria “nada ‘além’ da socialização ou anterior à história que defina o humano” (RORTY, 1992, p. 15).

Porém, foi a partir da Revolução Francesa que a verdade passou a ser vista por muitos intelectuais como feita e não como descoberta, provocando mudanças nos universos da filosofia, da arte e da ciência (RORTY, 1992). A filosofia ficou dividida entre filósofos que acreditavam nas ciências naturais como reveladoras de verdades e filósofos que encararam a ciência “como mais uma actividade humana e não como o plano em que os seres humanos encontram uma realidade ‘sólida’ não humana” (RORTY, 1992, p. 24). Essa divisão ocorreu porque foi necessário compreender, para Rorty, que “o mundo está diante de nós, mas as descrições do mundo não” (RORTY, 1992, p. 25). As linguagens são criações do homem e como descrições são úteis para os fins a que se propõem (RORTY, 1992).

A ideia da existência de uma verdade diante de nós, provinha ainda “de uma época em que o mundo era visto como criação de um ser que tinha a sua própria linguagem” (RORTY, 1992, p. 25). Mas, a linguagem não é estática e a razão não poderia ser substituída pela vontade ou pelo sentimento. Não haveria critérios específicos para decidir sobre o uso de uma linguagem, nem dentro de nós, nem no mundo:

A tentação de procurar critérios constitui uma classe dentro da tentação mais geral de pensar que o mundo ou o eu do homem possuem uma natureza intrínseca, uma essência. Isto é, resulta da tentação de privilegiar algumas das várias linguagens com que habitualmente descrevemos o mundo ou nos descrevemos a nós próprios. [...] Mas se alguma vez conseguíssemos adaptar-nos à ideia de que a realidade é em grande medida indiferente às descrições que dela fazemos e que o eu humano é criado através da utilização de um vocabulário, em vez de, adequada ou inadequadamente, se exprimir através deste, estaríamos finalmente a assimilar o que havia de verdadeiro na ideia romântica de que a verdade é feita e não descoberta (RORTY, 1992, p. 27-28).

A perspectiva da filosofia que Rorty propõe não se dispõe a apresentar argumentos contrários a uma filosofia anterior e sim a uma substituição gradativa de discursos menos interessantes e mais tradicionais por outros atuais e mais interessantes. Para o filósofo, os “argumentos parasitam sempre e constituem sempre abreviações de teses sobre a existência de um vocabulário melhor” (RORTY, 1992, p. 30). Esta *contingência da linguagem* rortyana é descrita como “[...] o ponto em que já não adoraremos *nada*, em que não trataremos *nada* como quase divindade, em que trataremos *tudo* – a nossa linguagem, a nossa consciência, a nossa comunidade – como produto do tempo e do acaso” (RORTY, 1992, p. 45-46).

A obra *Contingência, Ironia e Solidariedade*, estabelece dessa forma, uma justiça aos dois grupos de autores historicistas, pois na medida em que um sugere “uma vida humana autocriada e autônoma” (RORTY, 1992, p. 16), o outro propõe “o esforço para tornar as nossas instituições e práticas mais justas e menos cruéis” (RORTY, 1992, p. 16). Eles são inconciliáveis e a oposição entre eles só poderia ser pensada “se houvesse uma perspectiva filosófica de maior grau de compreensão que nos permitisse abarcar a autocriação e a justiça, a perfeição privada e solidariedade humana em uma única visão” (RORTY, 1992, p. 16).

A arte cinematográfica

Título atribuído à arte de compor e realizar filmes para projeção, o cinema é uma forma narrativa eficaz na tarefa de estimular a capacidade imaginativa (RORTY, 1992). É também a própria sala de espetáculos onde se veem as projeções cinematográficas e a própria projeção cinematográfica. Para Bernardet (1980), autor de *O que é ci-*

nema?, foi Georges Méliès (1861-1938), um homem de teatro que trabalhava com mágicas, que deu continuidade ao cinema. Ele adquiriu o *cinematographo* desenvolvido pelos irmãos Lumière, já desiludidos com a ideia, e no dia 28 de dezembro de 1895, apresentou filmes bem curtos, com a câmera parada, em preto e branco e sem som.

Do cinematógrafo ao cinema mudo nasceu uma nova linguagem, mas, atribuir ao cinema mudo caracteres prévios já implícitos para o cinema novo, poderia ter efeito deformador. Seria mais interessante não entender o cinema mudo como o “início de uma nova arte e de uma nova forma de narrativa, mas sim como uma época de dissolução dos sistemas tradicionais, aquela que Benjamin chamou ‘a época da reprodutibilidade técnica’” (COSTA, 2003, p. 61). No período entre o cinema mudo e o cinema sonoro, por volta dos anos trinta do século vinte, foi apresentado nos EUA, em 1927, *O cantor de jazz*, primeiro filme sonoro propriamente dito. Houve inicialmente uma resistência à presença da palavra e do som na estrutura fílmica, como foi o caso de Chaplin (1889-1977), mas tornou-se inevitável não deixar de reconhecer que o advento implicava em “uma verdadeira revolução não só na estética do filme, mas principalmente nas técnicas de produção e nos níveis econômicos da indústria cinematográfica” (COSTA, 2003, p. 86).

A fase do cinema considerado moderno que teve, após o período do cinema sonoro, sucessivas mudanças ao longo de trinta anos, introduziu novas tecnologias ao universo da arte cinematográfica. A ideologia dominante nessa fase do cinema, para Costa (2003), foi progressista e calcada na proposta de uma nova subjetividade individual ou coletiva. Ela pesquisava o novo, recusava a tradição e “em analogia ao que se vinha verificando nas outras formas de expressão,

[levaram] o cinema a reforçar tendências paralelas da literatura, das artes plásticas e figurativas” (COSTA, 2003, p. 115).

Inicialmente, a imagem em movimento, como primeiro passo da arte cinematográfica, no século vinte, “[...] não apenas transformou a maneira como se dá a criação, mas, também, a maneira como os seres humanos percebem a realidade” (DUARTE, 2012, p. 18). Posteriormente, o encontro da imagem e do som ocorreu em um período de cientificismo e positivismo, quando se pretendeu o controle do tempo pela captura da “essência do momento, livre da interpretação por demais humana da pintura e da escultura” (LE GRAND, 1997, p. 285. In: JACINSKY, 2004, p. 217). Dessa forma, o próprio desenvolvimento científico que, no início da Modernidade, relegara a linguagem audiovisual a um segundo plano, vem a partir do século vinte propiciar o seu retorno, mediado cada vez mais por novas e sofisticadas tecnologias da imagem, fotografia, cinema, vídeo.

A arte cinematográfica incorporou no decorrer da sua história, assim, diversos recursos, que a distanciou da condição limitada do seu processo criativo, a fez percorrer pelos limites impostos por censuras e ideologias, e a aprimorou em várias técnicas e linguagens. Do cinema moderno à tela global que reúne mídias culturais e cinema na era hipermoderna, ocorreu uma transição que teve o renascimento de Hollywood nos anos setenta como fato mais relevante (COSTA, 2003).

Para Jacinsky (2004), com referência à Le Grand (1997),

[...] um trabalho de arte ‘funciona’ quando ele se distancia de nós, quando as definições não são suficientes, quando nós não sabemos o que está acontecendo [...]. Exatamente como o mundo, a vida ou a natureza, a arte não é o lugar seguro, firme e estável que o positivismo nos fez acreditar que era [...]. ‘A verdade é apenas um momento

de erro’, escreveu Mao-ze-Dong [...] Paradoxo, tensão e contradição são a própria base da arte. O bizarro, o estranho, o misterioso são fontes de vida, a outra dimensão que torna o mundo vivo e capaz de sacudir nossa estrutura mental cartesiana (LE GRAND, 1997, p. 289. In: JACINSKY, 2004, p. 219).

O cinema ao longo de sua história criou uma linguagem de infinitas possibilidades na produção de significados, fruto da articulação de códigos e elementos distintos: imagens em movimento, luz, som, música e fala (DUARTE, 2012). Contudo, por mais que as imagens tenham como propósito a representação do mundo, os signos visuais possuem dimensões interativas e dialógicas irredutíveis como cópia do real (JACINSKY, 2004).

Logopatia e filosofia cinematográfica

A *logopatia* é uma característica de filosofias que alcançam “certas realidades que podem ser defendidas com pretensões de verdade universal” (CABRERA, 2006, p. 20). Júlio Cabrera, filósofo argentino, considera como *cinematográficos* os filósofos cuja ideia de *logopatia* caracteriza suas doutrinas, por articularem um pensamento racional que também comporta um componente emocional. Os filósofos considerados *cinematográficos* e os *não cinematográficos* são, diante do surgimento do cinema, respectivamente considerados, como pensadores *páticos* e pensadores *apáticos*. Diferentemente dos filósofos *apáticos*, de quem as especulações ocorrem a partir de uma tradicional abordagem lógico-filosófica, ainda que tenham tematizado noções tais como a sensibilidade, a emoção, as paixões da alma, uma moral do sentimento, a vontade humana, os filósofos *páticos* passaram a “fazer intervir também, no processo de compre-

ensão da realidade, um elemento afetivo (ou ‘pático’)” (CABRERA, 2006, p.16). Além disso, para o filósofo:

[...] os filósofos ditos “*páticos*” (ou “*cinematográficos*”) foram muito mais longe: *não se limitaram a tematizar o componente afetivo, mas o incluíram na racionalidade como um elemento essencial de acesso ao mundo*. O *pathos* deixou de ser um objeto de estudo, a que se pode aludir exteriormente, para se transformar em uma forma de encaminhamento (CABRERA, 2006, p.16).

Schopenhauer (1788-1860), Nietzsche (1844-1900), Kierkegaard (1813-1855) e Heidegger (1889-1976), exemplos de filósofos *páticos* ou *cinematográficos*, provavelmente teriam suas intuições apreendidas de forma mais adequada por nós, a partir da linguagem cinematográfica. Esses filósofos tiveram uma compreensão das limitações eminentes de uma racionalidade estritamente lógica e “a respeito da apreensão de certos aspectos do mundo que não parecem ser captados por uma total exclusão do elemento afetivo” (CABRERA, 2006, p. 18). Porém, foi Heidegger, entre eles, quem colocou de forma mais clara o necessário engajamento:

[...] da filosofia com um *pathos* de caráter fundamental, quando fala, por exemplo, da angústia e do tédio como sentimentos que nos colocam em contato *com o ser mesmo no mundo*, como sentimentos com valor cognitivo (no sentido amplo de um “acesso” ao mundo, não em um sentido “epistemológico”) (CABRERA, 2006, p. 18-19).

Tal engajamento, possível para Heidegger, por meio da *Gelassenheit* (Serenidade), um simples consentimento da existência das coisas sem a necessidade de domínio e controle, poderia fazer compreender o cinema, na sua linguagem particular, como uma das

suas formas possíveis. O reconhecimento desse elemento afetivo ou *pático* nos escritos filosóficos anteriores ao surgimento do cinema no século XX, mostra que a filosofia, diferentemente da narrativa literária, se antecipou à influência ocasionada pelas técnicas cinematográficas. Tradicionalmente e ao longo da sua história é possível verificar que a expressão filosófica ocorreu basicamente através da forma literária e que os sinais dos elementos afetivos característicos dos escritos dos considerados filósofos *páticos* não se estabeleceram a partir do surgimento do cinema, mas, sobretudo, porque o acesso ao mundo pela filosofia não deve acontecer exclusivamente através da indagação de sua tradição; ela deve voltar-se, também, para qualquer acontecimento cultural (CABRERA, 2006).

A denominação de filósofos como cinematográficos possui finalidade estratégica e representa “uma caracterização do cinema para propósitos filosóficos, [...] para a intenção de considerar os filmes como formas de pensamento” (CABRERA, 2006, p. 19). O filósofo argentino foi além de teses e dissertações que propuseram a ilustração de ideias de pensadores através do cinema e mostrou “que as imagens faziam muito mais do que isso, que elas *constituíam* um certo tipo de conceito compreensivo do mundo” (CABRERA, 2006, p. 9).

Para ver um filme filosoficamente é preciso construir o que o filósofo denominou por *conceitos-imagem*: estruturas que diferem dos *conceitos-ideia* das filosofias mais tradicionais que se caracterizam por manter o *valor heurístico e crítico* dos conceitos. O *conceito-imagem* não possui uma definição precisa como os *conceitos-ideia*, pois significaria uma contradição. Cabrera (2006, p. 21) aponta oito características do que propõe como *conceito-imagem* como uma espécie de “‘encaminhamento’ – num sentido heideggeriano –, isto é, um ‘pôr-se a caminho’ em uma determinada direção compreensiva”:

1. [...] é instaurado e funciona no contexto de uma *experiência* que é preciso *ter*. 2. [...] procuram produzir em alguém (um alguém sempre muito indefinido) um *impacto emocional* que, ao mesmo tempo, diga algo a respeito do mundo, do ser humano, da natureza, etc. e que tenha um valor cognitivo, persuasivo e argumentativo através de seu componente emocional. 3. Mediante esta experiência instauradora e emocionalmente impactante, os conceitos-imagem afirmam algo sobre o mundo *com pretensões de verdade e de universalidade*. 4. [...] têm de ser desenvolvidos em situações e, em última análise, na totalidade das situações apresentadas por um filme. 5. [...] podem ser desenvolvidos no nível literal do que está sendo mostrado nas imagens [...], mas também podem ser desenvolvidos em um nível ultra-abstrato. 6. [...] não são categorias *estéticas*, não determinam se um filme é ‘bom’ ou ‘ruim’, de boa ou má qualidade, de classe A ou de classe C. 7. [...] não são exclusivos do cinema, isto é, não só o cinema os constrói e utiliza. 8. [...] propiciam soluções lógicas, epistêmicas e moralmente *abertas e problemáticas* (às vezes acentuadamente amoralistas e negativas, mas, de qualquer forma, nunca estritamente afirmativas ou conciliadoras) para as questões filosóficas que aborda (CABRERA, 2006, p. 21-33).

A filosofia escrita pode ser comparada com o cinema a partir das respectivas pretensões e capacidades de cada uma. Enquanto a filosofia, a partir dos *conceitos-ideia* visa soluções definitivas, a imagem cinematográfica, a partir dos *conceitos-imagem*, “não pode mostrar sem problematizar, desestruturar, recolocar, torcer, distorcer” (CABRERA, 2006, p. 33). Os objetos privilegiados pelo cinema, independentemente dos temas escolhidos e dos tratamentos atribuídos, por sua essência *logopática*, são necessariamente problematizados, resultando num componente “negativo-crítico, muito superior ao da filosofia escrita habitual” (CABRERA, 2006, p. 35). Para o filósofo, se deixarmos de olhar para o cinema como puro entretenimento, po-

deremos ver, como consequência, o padrão que a filosofia se impôs por expressar-se sob os limites da expressão literária.

Se retiramos o cinema do seu enquadramento limitador, como veículo de ‘escape’ ou ‘pura diversão de massa’, podemos ver, em contrapartida, o terrível escapismo da filosofia – um escapismo ilustre, digamos, e não um escapismo de massa –, pois ela consiste, entre outras coisas, em uma expressão literária – linear, articulada, simbolicamente bem-educada – ‘arranjada’ de modo racional e conceitual-ideístico dos males do mundo, tanto morais como lógico-epistemológicos (CABRERA, 2006, p. 35).

Cabrera (2006, p. 35) atribui um caráter afirmativo e conciliador à filosofia e confere ao cinema a definição de “instrumento de captação de tudo o que há de demoníaco, de incontrolável, incompreensível, múltiplo e desanimador no mundo”. Pelo seu *componente negativo-crítico* característico, a imagem é desestruturadora, desestabilizadora e subversiva, o que torna a produção cinematográfica muito superior à produção filosófica tradicional. Isso porque, nem a filosofia contemporânea, com a renúncia à fundamentação teológica ou metafísica, foi capaz de renunciar à “tentativa (de fundo religioso?) de uma conciliação social, comunicativa ou solidária, como pode ser visto nas obras de Habermas, Apel, Tugendhat, Rawls e Rorty, os grandes filósofos do final do século XX” (CABRERA, 2006, p. 36). Antes dos *filósofos páticos* parecia haver uma incompatibilidade entre o cinema e a filosofia. Mas, até as filosofias “analíticas e racionalistas admitem abertamente a legitimidade de lançar mão da fantasia e de exemplos fantasiosos e extravagantes (como o gênio maligno de Descartes [...]) para o sólido esclarecimento de questões filosóficas” (CABRERA, 2006, p. 37).

O fato de o cinema ser simulação não é impeditivo à sua pretensão de verdade, pois até mesmo a ciência precisa simular para provar. No cinema, por meio do impacto emocional produzido pelo filme se estabelece a pretensão de verdade e universalidade esperada pela experiência filosófica. A partir da abordagem dos temas tratados pela experiência fílmica ocorre uma sensibilização dos conceitos, inatingível pela leitura e compreensão do conceito escrito abordado ao longo da história da filosofia. Assim, trabalhando “[...] com emoções tanto quanto com elementos lógicos, o cinema se volta, evidentemente, *a particulares* (já que são os particulares que sentem emoções, e são situações particulares as que as suscitam; dificilmente um universal nos faria chorar)” (CABRERA, 2006, p. 39).

Admitir que existe um componente emocional na captação de algum aspecto da realidade não implica assumir que o que a imagem cinematográfica nos diz (nos mostra) deverá ser aceito acriticamente como verdadeiro. O cinema representa, nesta leitura filosófica, asserções imagéticas a respeito da realidade, que podem ser – da mesma forma que uma proposição da filosofia escrita – verdadeiras ou falsas. [...] Podemos negar a verdade que a imagem cinematográfica pretende nos impor. A mediação tem a ver com a *apresentação* da ideia filosófica e não com sua *aceitação* impositiva. Devemos nos emocionar *para entender* e não necessariamente *para aceitar* (CABRERA, 2006, p. 40).

A imagem é mais sensível que a palavra ao espectador, pois carrega um componente *pático* que abre o sentido daquilo que representa. Assim, a *logopatia* não é da ordem da verdade e não deve ser o critério decisório sobre a verdade ou falsidade das teses sustentadas por um filme. Devemos proceder com ela da mesma forma como fazemos com as proposições filosóficas escritas e classificá-las como

verdadeiras ou falsas. Porque, ao negá-las, “(já na interação com o elemento lógico da imagem), estaremos não só negando uma proposição, mas também problematizando uma experiência, aquela que o diretor nos obrigou a viver no nível dos sentidos” (CABRERA, 2006, p. 41). Não há como desconsiderar que a ideia do conceito-imagem é desenvolvida em conflito com a ideia do conceito-ideia. O conceito-imagem:

[...] é desenvolvido explicitamente num conflito direto com os conceitos-ideia. Encena aquilo de que o conceito-ideia somente fala, ao que se refere exteriormente. O conceito-imagem entra na coisa mesma e consegue isso porque deixa de lado o moralismo afirmativo da filosofia escrita tradicional, com seu compromisso com a razão pura, a objetividade pura, a moralidade pura etc. (CABRERA, 2006, p. 44).

Filosofia, religião e arte, as formas da expressão do espírito da filosofia dialética hegeliana, já significam a consideração do elemento artístico na reconstrução da totalidade da coisa e “não somente seu aspecto de ideia [filosofia], o que se pode saber do mundo apaticamente”, pois enquanto “a filosofia escrita pretende desenvolver um universal sem exceções, o cinema apresenta uma exceção com características universais. A universalidade do possível diante da pretensa universalidade do necessário” (CABRERA, 2006, p. 44).

Frozen e filme como filosofia

Jerry Goodenough (2005), filósofo e pesquisador da filosofia do cinema, propõe entender a observação de um filme como se ele estivesse engajado com a filosofia; mostrar como um filme pode filosofar, em vez de apenas ilustrar a filosofia; ver o filme como filosofia



Figura 05. O filme cult *Blade Runner* (1982).

Fonte: <https://troyster90.wordpress.com/2017/10/08/blade-runner-1982/>

e, em certo sentido, como o filme pode fazer filosofia. Para isso, ele exemplifica a partir de dois filmes diferentes como o cinema está apto a realizar essa tarefa. O primeiro é o clássico *cult* de ficção científica de Ridley Scott, *Blade Runner* (1982), relançado em 1992, de forma significativamente diferente. O filme se encaixa na primeira categoria de filmes, aquela que ilustra questões filosóficas significativas. O segundo é *L'Année Dernière à Marienbad* (O Ano passado em Marienbad), de Alain Resnais, lançado em 1961. Considerado

como “instância principal da filosofia dos filmes” (GOODENOUGH, 2005, p. 14, tradução nossa).

Para Goodenough (2005), *Blade Runner* aborda numa sociedade futurista, questões relacionadas à política, ao trabalho, ao conhecimento, à ciência, à ética e à bioética. O enredo é impulsionado por dois avanços tecnológicos: o primeiro, a criação de seres humanos artificiais (os replicantes); o segundo, a colonização de outros planetas. Os replicantes possuem caracteres bem próximos aos nossos, são submetidos como classes de trabalhadores exploradas, estão programados para uma existência de quatro anos e não são aceitos pelos humanos. Os *blade-runners* são criados para deter a fúria de quatro replicantes rebelados que furam o bloqueio e conseguem chegar à Terra em busca de contato com seu criador. Apesar de muita semelhança, a sociedade se recusa a tratá-los como pessoas e prefere tê-los como máquinas fugitivas e ameaçadoras que precisam ser desativadas (GOODENOUGH, 2005).

O referido filme aborda a questão acerca do que entendemos pela noção de pessoa, a partir da dicotomia entre humanos e replicantes que muito se assemelham a nós. Goodenough (2005) cita Daniel Dennet, filósofo estado-unidense, para quem são necessárias seis condições ao reconhecimento de um ser como pessoa. Os replicantes atendem a todas elas, crianças atendem em potencial e animais não atendem por não serem seres linguísticos. Dessa semelhança entre humanos e replicantes e da discrepância entre os sentimentos humanos intuitivos sobre eles – máquinas fugitivas que precisam ser desligadas – surge o que os autores do filme consideram como a sua tensão filosófica (GOODENOUGH, 2005).

Conforme Goodenough (2005), o romance que deu origem ao filme *Blade Runner* foi *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, do

americano Philip K. Dick, lançado em 1966. A obra teve muitas de suas premissas preservadas, mas outras foram desconsideradas por Ridley Scott. A provocação que um filme como *Blade Runner* pode proporcionar aos espectadores, pela ambiguidade dos sentimentos despertados, não depende de conhecimento prévio de conteúdos filosóficos mais profundos. Contudo, e no sentido inverso, a vontade de conhecer e melhor compreender tais conteúdos, pode ser provocada e despertada a partir da experiência estética proporcionada pelo cinema. Em última análise, o filme deve agir “como uma espécie de espelho filosófico, fazendo-nos olhar para ver como nos vemos. [Um] espelhamento do eu” (GOODENOUGH, 2005, p. 14, tradução nossa).

O segundo filme, *L'Année Dernière à Marienbad*, de Alain Resnais, lançado em 1961, é apresentado como exemplo do que Goodenough (2005) considera como filosofia propriamente dita. A ação do filme é ambientada em um castelo barroco usado como um tipo de hotel ou *spa* para os ricos, por volta de 1960. Conforme o autor, o filme não nos dá indícios sobre a data que acontece, mas, a partir da indumentária e dos estilos dos participantes, torna-se possível estimar. A ação ocorre de forma isolada e alheia aos acontecimentos do mundo real. Entre os habitantes do hotel existem três personagens centrais que são identificados por X, A e M, ou por algo referente às suas vidas. A e M formam um casal e X é o personagem central e narrador do filme, por quem, nós, os espectadores, sabemos de todas as informações, inclusive, as que afloram sobre o seu pensamento e que ele tenta reprimir por serem contraditórias à própria história ideal que criou para a narrativa dos fatos (GOODENOUGH, 2005). Isso torna *L'Année Dernière à Marienbad* (1961) um filme especial, pois sua narrativa versa sobre a seguinte questão:

Em nossa vida cotidiana, procuramos construir narrativas com o maior grau de objetividade possível. Mas devemos fazer isso no mundo da arte? O cinema sempre foi visto como a mais linear de todas as formas de arte, refletindo sua linearidade material como uma única faixa longa de filme movendo-se através de um projetor. E como consideramos nossas vidas da mesma maneira linear, também tentamos interpretar nossos filmes. É essa busca de objetividade que está sob ataque aqui (GOODENOUGH, 2005, p. 18-19, tradução nossa).

A noção de *frozen* (congelamento) está presente em toda a narrativa e nada acontece no filme em termos de movimento, e esse é o ponto que pode significar *L'Année Dernière à Marienbad* (1961) como filosofia, pois perguntar do que ele trata é o mesmo que perguntar “o que é uma sinfonia: essas coisas simplesmente existem, com todas as suas qualidades estéticas” (GOODENOUGH, 2005, p. 19, tradução nossa).

Para o cineasta francês Robbe-Grillet, ao assistir esse filme, o espectador pode assumir determinadas posturas. É possível que tente compreendê-lo de forma linear e racional como num esquema cartesiano, e, assim, o filme se tornará difícil ou incompreensível, ou, que consiga prescindir de padrões e ideias prontas e se permita acompanhar o filme, através da imagem, da trilha sonora, da paixão dos personagens, como uma forma de expressão dirigida exclusivamente aos seus sentimentos e a sua sensibilidade. Nessa última postura, a história contada no filme parecerá ao espectador a mais realista, a mais verdadeira e a que melhor corresponde à vida emocional própria do seu dia a dia (GOODENOUGH, 2005).

O trabalho filosófico que o filme *L'Année Dernière à Marienbad* faz, em certo sentido, é um desafio à racionalidade e, especificamente, à história das *Meditações* do pai do racionalismo, o filósofo fran-

cês René Descartes (1596-1650). Na obra de Descartes, somos convidados a compreender e aceitar a possibilidade do solipsismo, mas “no filme filosófico, não somos convidados a julgar o solipsismo, somos solipsistas” (GOODENOUGH, 2005, p. 24, tradução nossa). Construir uma narrativa significa decidir sobre uma ordem para os eventos que vemos e ouvimos e classificá-los como reais, imaginados, fantasiados, desejados ou lembrados, mas nenhuma dessas coisas é possível no filme, pois não há diante de nós um padrão externo de realidade para testar conteúdos mentais.

No filme vemos e ouvimos X tentando produzir ordem, contudo uma consciência solipsista não tem acesso a nenhuma ordenação temporal independente: antes e depois só fazem sentido dentro da consciência. Para Goodenough (2005), nós, como espectadores do filme *L'Année Dernière à Marienbad*, é quem somos forçados à experiência do solipsismo, pois se ficamos confusos, é porque o solipsista deve inevitavelmente ser confundido.

Se tudo o que nós, como público-alvo, podemos fazer é sentar e deixar o filme prosseguir, ‘deixemos-nos levar pelas extraordinárias imagens à sua frente, pelas vozes dos atores, pela trilha sonora, pela música, pelo ritmo do corte, pela paixão dos personagens’ (Robbe-Grillet, op. cit. p. 13), tudo o que o solipsista pode fazer é sentar passivamente e deixar a experiência acontecer (GOODENOUGH, 2005, p. 24-25, tradução nossa).

Assim, para Goodenough (2005), o filme *L'Année Dernière à Marienbad* nos mostra o solipsismo em ação, faz do filme cinematográfico uma forma genuína de fazer filosofia e com ela engajar-se tanto perceptiva quanto intelectualmente.

Considerações finais

Para Rorty (1992), o cinema, entre outras formas de arte, como narrativa é um veículo capaz de nos colocar no lugar do outro. A imagem em movimento, mais que a palavra escrita, provoca nossa sensibilidade, promove a identificação e minimiza a tendência a marginalização do outro. Esse fato torna o cinema um meio capaz de promover a *solidariedade humana*, vista no projeto de uma *utopia liberal* de Rorty, como um objetivo a ser atingido. O valor do cinema, assim como outros gêneros romanesco e televisivos, deve-se à sua condição como veículos ficcionais principais na “mudança e progresso no plano da moral” (RORTY, 1992, p. 19). Já nas abordagens de Cabrera (2006) e Goodenough (2005), por vias diversas, um filme cinematográfico pode ser incluído como filosofia propriamente dita e, dessa forma, seu diretor seria também um filósofo da História da Filosofia.

Cabrera (2006) defende a tese da existência de pensadores *páticos* e de pensadores *apáticos* diante do surgimento do cinema. Segundo ele, a busca da verdade pela filosofia deveria ser feita através do caminho da cultura, em vez do da sua própria história que, inclusive, já se mostrou flexível ao incluir temas como ciência, tecnologia, ética aplicada etc. Os filósofos *páticos* problematizaram a racionalidade puramente lógica utilizada tradicionalmente pelos filósofos. Esses filósofos passaram a sustentar que a compreensão de certas dimensões da realidade, requer raciocínio e sensibilidade, somente possível à compreensão *logopática*, que concomitantemente, racional e afetiva, deve ser capaz de impactar e de pretender a abordagem de verdades universais. O cinema, dessa forma, independentemente

de ser anterior ou posterior a esses filósofos, seria um veículo de articulação racional, que não desaloja o componente emocional, apenas o redefine. Através dele é possível causar um *impacto emocional* essencial para a eficácia cognitiva daquilo que o filósofo denominou por *conceito-imagem* e que é superior ao *conceito-ideia* da filosofia escrita, de pretensão definitiva e tendente ao imobilismo.

Muitas razões podem levar um filósofo ao cinema. Para ilustrar duas delas, Goodenough (2005) analisou e comparou dois filmes: *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, que se encaixa perfeitamente na categoria de filmes, capaz de ilustrar questões filosóficas significativas, a partir da questão do que é ser uma pessoa; e *L'Année Dernière à Marienbad* (1961), de Alain Resnais, que age como uma espécie de espelho filosófico, fazendo-nos ver o filme como filosofia. Nele, “[...] não somos convidados a julgar o solipsismo, somos solipsistas. Habitamos o solipsismo” (GOODENOUGH, 2005, p. 24, tradução nossa). Nesta obra cinematográfica, a objetividade está sob ataque e, por isso, o filme não tem movimento. A ideia de *frozen* (congelado) permeia a narrativa e de diversas formas provoca o espectador, fazendo-o sentir “[...] que os lagos nos jardins do castelo congelaram, [...] como se o que quer que tenha acontecido no passado [...] tenha sugado toda a vida deste lugar e de seus habitantes, deixando-os congelados no lugar” (GOODENOUGH, 2005, p. 19, tradução nossa).

O filme *L'Année Dernière à Marienbad* (O Ano passado em Marienbad), de Alain Resnais, lançado em 1961, é referenciado, tanto por Cabrera (2006) quanto por Goodenough (2005). Rorty também é citado pelos referidos autores, a partir de seus respectivos pontos de vista. Para Goodenough (2005, p. 14), o filme *L'Année Dernière à Marienbad* (1961) é uma “[...] instância principal da filosofia dos fil-

mes”. Já em Cabrera (2006), *L’Année Dernière à Marienbad* (1961) é um exemplo de bom filme por ser resumível a uma só palavra: a *persuasão*. Nessa perspectiva, é importante lembrar que embora a filosofia rortyana priorize a flexibilidade como a principal virtude privada e a tolerância como a principal virtude social, a eficácia de ambas depende do êxito persuasivo de estratégias retóricas (RORTY, 2006, p. 80).

Segundo Cabrera (2006, p. 36), apesar da renúncia a uma filosofia metafísica, Rorty, entre outros filósofos do século vinte, não renunciou à tentativa “de uma conciliação social, comunicativa ou solidária”. A indicação da narrativa em lugar do discurso, deve-se ao projeto de *solidariedade humana*. Já para Goodenough (2005), a mente que se reflete a partir do congelamento da narrativa (*frozen*) em *L’Année Dernière à Marienbad* (1961), na melhor das hipóteses, não pode ser, como Rorty disse em um contexto diferente, um espelho da natureza. Assim, para Cabrera (2006) e Goodenough (2005), seja pela ideia da *logopatia* ou pela noção *frozen* (congelamento), respectivamente, o cinema deve ser considerado componente da História da Filosofia e para isso precisa romper as amarras conservadoras da conceituação.

Referências

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema?* São Paulo: Editora Brasiliense, 1980.

BLADE RUNNER, O CAÇADOR DE ANDROIDES (*Blade Runner*). Direção de Ridley Scott. Hollywood (EUA): The Ladd Company, 1982. 1 DVD (117 min).

CABRERA, Júlio. *O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos*

filmes. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. São Paulo: Globo, 2003.

DUARTE, Rosália. *Cinema & Educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

GOODENOUGH, Jerry. Introduction I: A Philosopher Goes to the Cinema. In: READ, Rupert; GOODENOUGH, Jerry (Orgs.). *Film as Philosophy: essays in cinema after Wittgenstein and Cavell*. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005. p. 1-28.

JACINSKI, Edson. Os desafios educacionais da cultura audiovisual: considerações para o ensino de filosofia. In: CANDIDO, Celso; CARBONARA, Vanderlei (Orgs.). *Filosofia e Ensino: um diálogo transdisciplinar*. Ijuí: Unijuí, 2004. p. 211-231.

O ANO PASSADO EM MARIENBAD (*L'année Dernière à Marienbad*). Direção de Alain Resnais. Paris (FRA): Cocinor, 1961. 1 DVD (94 min).

O CANTOR DE JAZZ (*The Jazz Singer*). Direção de Alan Crosland. Burbank (EUA): Warner Bros Entertainment, 1927. 1 DVD (88 min).

RORTY, Richard. *Contingência, Ironia e Solidariedade*. Tradução: Nuno Ferreira da Fonseca. Lisboa: Editorial Presença, 1992.

RORTY, Richard. *Persuasion is a good thing. Take care of freedom and truth will take care of itself*. Stanford: Stanford University Press: 2006. p. 66-88.



Figura 06 – Cena do seriado *Império Romano*.

Fonte: <https://www.lancamentosnetflix.com.br/imperio-romano/>

O estoicismo de Marco Aurélio a partir da filosofia de Michel Foucault: considerações sobre a série *Império Romano*

Fernanda Antônia Barbosa da Mota
Bruno Araújo Alencar

Introdução

Esse trabalho tem por objetivo apresentar a série “Império Romano”, de 2016, da *Netflix*, a partir de uma análise que envolve os ensinamentos da filosofia estoica do Imperador Marco Aurélio, bem

como sua forma de governar. Para tanto, serão utilizados os conceitos de governamentalidade e governabilidade do filósofo francês Michel Foucault. A proposta é buscar no enredo da referida série aspectos que possam subsidiar uma reflexão ética e filosófica, analisando alguns pontos interessantes da vida e obra do referido imperador e filósofo estoico, além de correlacioná-los com o conceito foucaultiano de cuidado de si (*epiméleia heautoû*).

Na primeira seção, será apresentada a série “Império Romano”, da Netflix, a partir de uma análise das três temporadas disponibilizadas na internet. A primeira temporada, denominada de “Calígula: o Imperador Louco”, ressalta a vida conflituosa e problemática de Calígula e de seus conselheiros gananciosos, a forma como é exercido o poder em Roma, bem como sua ascensão e queda no Império. A segunda temporada, chamada de “Júlio César: O Senhor de Roma”, faz menção às conquistas e a ascensão ao poder autocrático de Júlio César, mostrando sua astúcia e ganância pelo poder. A terceira temporada, intitulada de “Cômodo: Império de Sangue”, observa o governo de Marco Aurélio, mostrando sua temperança, inteligência e amor do povo para consigo no comando do Império e, logo em seguida, o governo desastroso de seu filho Cômodo, que rapidamente cai.

Assim, após contextualizar a série, observar-se-á como alguns imperadores governaram Roma, sendo que poucos obtiveram êxito, enquanto outros deixaram a cidade virar um repleto caos. Desse modo, diante das presunções e comparações, será possível dar enfoque ao Império de Marco Aurélio. Obstinado em sua filosofia estoica, sempre praticara meditações diárias para melhorar suas ações para com os cidadãos romanos e assim trazia através de suas reflexões, boas condutas, éticas e morais, permitindo cada vez mais a ascensão de seu governo. Clamado pelo povo, Marco Aurélio foi um dos me-

lhores e mais queridos imperadores de Roma. O Imperador, sempre praticava certos hábitos de autorreflexão, o que permitia que adentrasse a um retiro pessoal com suas práticas governamentais, fazendo com que traçasse condutas benéficas para o governo do Império.

Por fim, na terceira seção, será realizada uma comparação do modo de vida austero (rigoroso) ao qual Marco Aurélio se propunha em sua filosofia estoica, com o pensamento do filósofo francês Michel Foucault (2013), dentro da perspectiva do cuidado de si, coadunando com seus conceitos de governamentalidade e governabilidade. Nessa perspectiva, será possível perceber como o sujeito alcança um modo de vida ético, a partir de um cuidado de si que consequentemente implica em um cuidado com o outro.

Desse modo, apresentaremos a visão do poder ligado à governamentalidade de Marco Aurélio do ponto de vista foucaultiano, a fim de subsidiar fundamentações que tenham o objetivo de chamar a atenção de jovens pertencentes à cultura pop para uma visão diferenciada da filosofia.

Análise da série “Império Romano”

Na atualidade, é comum ouvir comentários sobre as séries de televisão, principalmente em escolas, nos parques, no trabalho, em rodas de conversa entre amigos e até mesmo no meio familiar. Existem séries para todos os gostos e idades, muito dos enredos envolvem romance, ação, ficção científica, literatura, história e até mesmo a filosofia. E, é exatamente em cima desse último campo de conhecimento que iremos discutir agora a série da *Netflix*, “Império Romano”.

O contexto do Império Romano à época era de caráter pós-republicano, caracterizado por um governo autocrático e auxiliado por um

senado. O Império possuía inúmeras conquistas em grande parte do mundo, exatamente o que é apresentado na série na temporada de “Calígula: o Imperador Louco”. Nessa trama, é possível observar a obsessão de Tibério (Imperador em atividade de 14-37 d.C.), pela permanência no poder que, porém, vê em Germânico, seu parente mais próximo e candidato a ser o próximo Imperador, um obstáculo a ser superado a qualquer custo. Então, Tibério manda matar seu parente mais próximo, Germânico, com medo de que tome o poder no lugar do próprio filho e deixa o filho de Germânico, Calígula, mais próximo na linha de sucessão, aprisionado. Contudo, Calígula se sobressai, matando o tio e o respectivo filho e ascende ao governo (37-41 d.C.). Todavia, como era sempre desconfiado, vaidoso e sem um bom conselheiro, acaba sendo traído e morto, pouco tempo após assumir o Império.

A segunda temporada, “Júlio César: O Senhor de Roma”, apresenta o imperador astuto e ambicioso Júlio César (49-44 a.C.). Este, após várias tentativas de ascensão ao poder se torna Cônsul (mais alto cargo no Império na época). Entretanto, não dura muito no posto, pois é traído e destituído do poder; sendo enviado para os campos de batalha com o objetivo de defender o Império. Como General, conquista vários territórios, sendo admirado e respeitado pelo povo romano. Quando retorna a Roma, é aclamado pelo povo e se auto-declara Imperador. Porém, nunca fora bem aconselhado, pois assim como Calígula era sempre muito desconfiado. É chamado para uma reunião no senado e, sem a sua guarda pessoal para lhe defender, é traído, sendo esfaqueado até a morte.

Em sua terceira temporada, intitulada de “Cômodo: Império de Sangue”, a série apresenta Marco Aurélio (161-180), amado, querido e ovacionado pelo povo de Roma. Era dedicado a uma meditação filosófica oriunda do estoicismo (escola filosófica helenística) e exer-

cia constantemente reflexões sobre suas ações, por isso era cultuado pelo povo por ser sempre persuasivo, ético e moral em suas ações. Por outro lado, ao falecer, acaba deixando o Império nas mãos de seu filho, Cômodo. Esse não teve as mesmas preocupações filosóficas que seu pai: era devasso e não exercia um bom governo, desconfiava de tudo e acabou sendo morto ao tentar ser um bom imperador em um jogo de gladiadores, sem, no entanto, realizar tais ações que o fizessem ser reconhecido como tal.

A trajetória de todas as temporadas apresenta alguns dos principais imperadores romanos. Dentre os imperadores, grande parte é assassinada pela disputa egocêntrica de poder, por desconfiança e até mesmo pela falta de um bom conselheiro que pudesse de fato exercer o papel de diretor da consciência; com exceção de um, Marco Aurélio. É sobre ele que iremos discutir a seguir, observando como conseguiu fazer uma boa trajetória como Imperador, tendo em seu pensamento reflexões importantes até para a atualidade.

Marco Aurélio: um governo de temperança

Marco Aurélio (121-180), viveu em uma época na qual Roma era um Império próspero. Já foi chamado de vários nomes: Marcus Catilius Severus, em seguida Marcus Annius Verus, depois Marcus Aelius Aurelius Verus, e por fim Marcus Aurelius Antonius. Perdeu o pai cedo e herdou de sua mãe, uma nobre e rica, dotada de uma notória cultura intelectual, boa parte de seu pensamento filosófico: “[...] ‘De minha mãe: a piedade, a liberdade, o hábito de abster-se não apenas de fazer o mal, mas de evitar qualquer pensamento mau. E mais: a simplicidade do regime de vida e a aversão ao modo de vida que levam os ricos’ [...]” (ULLMANN, 1996, p. 78). Essas pala-

vas, denotam o amor materno ao qual o Imperador tinha por sua mãe e, também, mostra as virtudes adquiridas por conta da vivência que tivera desde cedo com ela, para consequentemente subsidiar sua base educativa. Causou-se com Faustina, com quem tivera 13 filhos, entre eles, seu sucessor, Cômodo.

Diferentemente dos demais imperadores romanos, Marco Aurélio recebera boa instrução desde cedo, era rodeado por bons mestres, o que fez com que se tornasse um imperador com inteligência admirável; boa parte dela, oriunda de herança cultural de sua mãe, Domícia. Desse modo, conforme ia crescendo, aumentava a sua base filosófica através de seus estudos; prova disso são suas meditações, conhecidas até hoje; de suma importância para a reflexão filosófica, tendo como base o estoicismo.

Assim, depois de contextualizar boa parte da vida do imperador romano, adentraremos no quesito de sua formação intelectual, já que boa parte dela tinha um cunho filosófico como ponto de partida, uma vez que grandes intelectuais da época costumavam estudar filosofia, lógica e matemática. Estudioso do estoicismo, sempre se voltara à uma autorreflexão de suas ações, devido à ética rigorosa na qual os discípulos da referida escola filosófica praticavam. Marco Aurélio se preocupava em resignar-se diante de suas meditações diariamente mediante os ensinamentos da filosofia estoica, tendo como base uma prática baseada na autodisciplina (MARCO AURÉLIO, 2002).

No livro um das “Meditações” de Marco Aurélio (2002), é possível encontrar fragmentos da sua conduta regrada a si mesmo. Sua maneira de pensar concebia suas ações através de um processo de autorreflexão que fazia parte do rito que o imperador praticara, sempre com bons princípios e fins morais para manter sua retidão enquanto governante. Todo seu pensamento implicava em uma for-

ma de respeito para com os outros, já que se despertasse o desejo de respeitar, também seria respeitado pelos cidadãos romanos.

Percebe-se o contexto em que a vida de Marco Aurélio foi constituída, sendo influenciado ferrenhamente pela filosofia estoica. Sobre essa cultura, Marcondes (2007, p. 91), afirma que: “O estoicismo concebe a filosofia de forma sistemática e composta de três partes fundamentais: a *física*, a *lógica* e a *ética*, cuja relação é explicada através da metáfora da árvore”. Nesse contexto, a metáfora da árvore é concebida da seguinte maneira: a física seria a raiz, a lógica o tronco e a ética os frutos. Para se chegar a colher os frutos da ética, seria necessário anteriormente passar por todos esses caminhos do *logos* (razão), física e lógica; algo nada fácil, mas que por intermédio da autodisciplina seria possível colher os frutos (ética). Assim, a filosofia estoica era semeada em volta dessa metáfora.

Com o advento da cultura estoica, Marco Aurélio toma para si um modelo de reflexão baseado em uma prática de si mesmo. É perceptível na análise de Foucault (2010, p. 262) que os “exercícios espirituais de Marco Aurélio” concernem aos “princípios que devemos ter no espírito e vincular entre si”. Desse modo, a base para a filosofia de Marco Aurélio era a autorreflexão, um olhar voltado a si mesmo, para sua alma, não em um sentido egocêntrico, mas sim para melhorar suas ações dia após dia e, para semear a paz e a prosperidade dentro do vasto Império Romano.

Na condição de imperador, necessitava de práticas filosóficas, morais exemplares para respaldar suas ações com seus súditos. Assim, o imperador se resignava às suas “Meditações” baseadas no estoicismo, com o objetivo de sempre melhorar a forma de conduzir seu Império: “[...] a Filosofia, que se respirava, naquele tempo, era o estoicismo, tão adaptado ao temperamento de senso prático e de

dever moral dos romanos” (ULLMANN, 1996, p. 79). É justamente por meio desse caráter moral e cívico que a base da filosofia estoica servia perfeitamente para o contexto do Império Romano.

Através de suas meditações, Marco Aurélio sempre tinha em mente o que devia fazer para dirigir seu Império da melhor maneira, algo similar ao que foi proposto, posteriormente, por Foucault (2010, p. 269): “[...] é preciso examinar [...] as virtudes que se deve opor ou praticar [...]”. Nessa perspectiva, o imperador sempre teria bons costumes diários para realizar ou não determinado ato, sendo que estaria sempre em jogo o bem-estar da sociedade romana.

Uma das grandes influências filosóficas de Marco Aurélio foi a de Epicteto, o escravo-filósofo estoico. De origem romana, Epicteto sempre “[...] propunha que seus discípulos fizessem, todos os dias, um exame de consciência, para chegarem a uma completa *autárkeia*, isto é, domínio de si” (ULLMANN, 1996, p. 71). Esse domínio implica em uma sabedoria e, ao mesmo tempo, em estar feliz consigo mesmo, visto que: “No estoicismo romano reencontramos a teoria acerca do tipo de retiro [...] que leva o indivíduo a retirar-se em si mesmo [...]” (FOUCAULT, 2010, p. 47). Tal afastamento foi justamente o que Marco Aurélio realizava todas as noites antes de dormir, enfatizando o autoexame cotidiano sobre suas ações do dia: “Diariamente, fazia exame de consciência, sendo réu e juiz, ao mesmo tempo” (ULLMANN, 1996, p. 87). O Imperador era astuto e detinha uma formação intelectual rigorosa consigo mesmo, sempre pensando na ascensão global de seu governo.

A filosofia de Marco Aurélio tem uma fonte para a ética, sendo moral e rigorosa enquanto patamar a ser seguido com base no estoicismo, sempre propiciando condições para a autorreflexão, a boa conduta e a abstenção do que pode ser ruim e prejudicial à conduta do

homem. Ele afirma: “Não prezes as vantagens advindas de qualquer coisa que envolva quebra da fé, perda do respeito por ti próprio, ódio, suspeita, ou maldição dos outros, insinceridade [...]” (MARCO AURÉLIO, 2002, p. 43). Tal advertência constitui também a técnica de falar franco consigo mesmo, de estar consigo, chamada de *parrhesía* (falar franco consigo mesmo): “[...] uma técnica e uma ética [...] da escuta [...] da leitura e da escrita, que são também igualmente exercícios de subjetivação do discurso verdadeiro” (FOUCAULT, 2010, p. 334).

Nesse contexto, a filosofia desse imperador nos leva a um questionamento interessante: por que a maioria dos imperadores romanos não tiveram tanto sucesso enquanto soberanos como Marco Aurélio? E o motivo pela qual foi tão eficaz? A razão para tal questão está no seu exercício espiritual consigo mesmo, que lhe permitiu exercer um governo justo e sensato, alavancado pela sua autorreflexão filosófica. E é justamente sobre a *dynasteía* (exercício do poder), na perspectiva de Foucault (2010), que atravessa monarquias, impérios e repúblicas ao qual iremos discutir na próxima seção.

A governamentalidade e a governabilidade como pressuposto de autodomínio

Os moldes a partir dos quais o poder se instituiu nas sociedades sempre variou de acordo com cada cultura, época ou formação econômica e foi essa a pesquisa a qual Foucault (2017) realizou para observar como ocorria a governamentalidade (modos coercitivos e ou invisíveis de inserção do poder nas sociedades). A ação sob processos de governança normativa aos sujeitos se estabeleceu ao longo dos tempos de várias maneiras: por exemplo, a soberania era instituída com base em regras entre monarcas e povo, entre igreja e fiel.

Na série “Império Romano”, é perceptível a instauração de uma forma de governo autocrático, onde imperadores governam sob o olhar de conselheiros ou apenas por atos de autorreflexão como uma forma de instituir seu governo: “Certamente, na Idade Média ou na Antiguidade greco-romana, sempre existiram tratados que se apresentavam como conselhos ao príncipe quanto ao modo de se comportar, de exercer o poder, de ser aceito e respeitado pelos súditos [...]” (FOUCAULT, 2017, p. 407). Assim, ora por meio de conselheiros, ora por orientações de bons mestres ainda na infância e consequentemente na vida adulta, reis governavam, com auxílio ou somente por meio de sua própria autorreflexão.

O poder é visto por Foucault como uma forma de sujeição de sujeitos dominados por dominantes que constituem uma soberania. Tais mecanismos de dominação são as normas características de cada civilização; às vezes, imperceptíveis. Esse conjunto de normas permeadas entre os sujeitos, foram essenciais para a perpetuação de várias soberanias, tendo como objetivo idealizar uma certa docilidade na maneira de agir e de pensar de uns em relação a outros. Essa prática coercitiva quase imperceptível, Foucault chama de governamentalidade (FOUCAULT, 2013).

É evidente que as práticas que persuadem as relações entre dominantes e dominados foram propositalmente pensadas de tal forma que fosse possível uma constituição de sujeições entre eles, de maneira que fosse eficazmente constituível através de uma relação entre saber e poder. Assim, tornou-se possível a consecução de ideais, isto é, atitudes correspondentes às necessidades de cada época, observando as contingências de um processo histórico pelo qual as sociedades se constituíam e que, consequentemente, deveriam realizar para preservar o real propósito de cada unidade soberana (FOUCAULT, 2010).

Para Marco Aurélio, a pretensão de uma governamentalidade passa por uma análise real da sociedade tendo por base a sua autor-reflexão, isto é, da situação em que se encontram seus súditos, quais as reais necessidades que de lá eclodem, ou seja, o que pensam, o que almejam; e que consequentemente necessita de um *logos* para pautar ações de governo. A respeito disso, Marco Aurélio (2002, p. 98) adverte: “[...] refreia os instintos; esfria o desejo; deixa a razão soberana governar”.

Assim, Marco Aurélio, durante sua experiência de estar consigo mesmo, como forma de meditação, faz uma avaliação significativa das suas ações, sempre objetivando novas estratégias de conduta para com o povo romano. Para Hullman (1986, p. 88), trata-se de “[...] sua natureza racional, que Marco Aurélio chama de *nús*, preferentemente a *logos*, o qual se caracteriza pelo pensamento, pelas aspirações nobres e pelo agir”. Como sugere Foucault (2013), Marco Aurélio consegue pensar como o povo romano, no sentido de observar seus anseios e desejos, traçando estratégias que de fato possibilitassem fomentos às necessidades da cidade, pois ao tempo em que estivera pensando no povo, pensava no seu cuidado de si e também dos outros, como estratégia de governo.

Desse modo, a arte de governar de Marco Aurélio condiz com as suas meditações de cunho pragmático, com bons êxitos práticos. Vale à pena ressaltar o cuidado que ele tinha com a sua alma, com sua mente, sempre persuasivo e calmo, não demonstrando qualquer tipo de emoção que viesse a condená-lo “[...] nunca ficava encalorado, como diz o povo, ao ponto de transpirar; era seu hábito analisar e pesar todos os incidentes, devagar, calma, metódica, decisiva e consistentemente” (MARCO AURÉLIO, 2002, p. 32). Além disso, o cuidado que todo soberano deveria ter remete à uma prática de

concentração inserida em uma forma de treinamento diário e constante, abstendo-se de atitudes insanas e negativas que vivenciara: “[...] práticas de concentração do pensamento, de retraimento da alma em torno de seu eixo, de retiro de si, de resistência etc.” (FOUCAULT, 2010, p. 63).

A astúcia do Imperador Marco Aurélio, retrata um certo cuidado de si (*epiméleia heautoû*), um exercício de si sobre si. Tal cuidado implica não em uma conotação egocêntrica de voltar-se exclusivamente para si, mas acima de tudo, a uma forma de cuidar dos outros, pensar no outro, realizar um exercício de consciência que permita o ensinamento e a justiça; uma tarefa do soberano: “Cuidar de si é um privilégio dos governantes ou, ao mesmo tempo, um dever dos governantes, porque ele tem que governar” (FOUCAULT, 2010, p. 69).

Durante suas meditações, Marco Aurélio era capaz de se resignar ao seu próprio mundo, com o intuito de trazer para o seu império as melhores perspectivas no sentido de governança. O imperador dispensava os conselheiros lisonjeadores que só almejavam *status* social no Império. Isto porque “[...] todos os homens lhe reconheciam uma personalidade madura e acabada que era insensível à lisonja e perfeitamente capaz de se orientar a si próprio e aos outros” (MARCO AURÉLIO, 2002, p. 32). Nesse sentido, o sujeito que detém da lisonja é um falso conselheiro: “O lisonjeador é aquele que impede o superior de ocupar-se consigo mesmo como convém”, pois acaba conseguindo o que quer por meio de um discurso que irá beneficiar somente a si próprio e não a todos (FOUCAULT, 2010, p. 337).

Esse cuidado de si mesmo, ao qual o Imperador Marco Aurélio tinha consigo, implica no que Foucault (2010) chama de governabilidade, uma reclusão de si para consigo. Tal exercício espiritual permite ao sujeito olhar para dentro de si, criando a sua própria

subjetivação que, não obstante, não pode ser moldada e sim criada por meio de mecanismos de resistência, visto que o confronto com suas próprias falhas e acertos, através dessa provisória reclusão em si mesmo, torna possível corrigir o que ainda falta (MOTA, 2017).

Apenas subjetivando-se das práticas coercitivas, características do poder, o sujeito se constituirá livremente. Destarte, isso não quer dizer que o sujeito deva se isentar das normas que lhes são impostas, mas sim adequar-se a elas, em uma tentativa racional de utilização da medida do necessário para se constituir. A partir da adoção dessas táticas uniformes de pensar e agir é que o sujeito obterá de forma reflexiva a governabilidade FOUCAULT (2010).

Diante do exposto, compreendemos que Marco Aurélio buscou exercícios espirituais para alcançar uma virtude de si para consigo para conseguente constituir sua relação com os outros FOUCAULT (2010). Para isso, podemos conceber que ele se utilizou de táticas, mecanismos que pudessem dar contornos estéticos, para seu poder de convencimento (MOTA, 2017). Em outros termos: ele tentar “[...] convencer os homens pela persuasão [...] E se alguém usar da força para te impedir, segue uma via diferente; deves resignar-te sem angústia e transformar o obstáculo numa oportunidade para o exercício de outra virtude” (MARCO AURÉLIO, 2002, p. 74). Essa virtude, remete às tentativas de encontrar-se consigo mesmo, sempre pela via da autorreflexão. Esse é um dos principais legados que Marco Aurélio deixa a partir de sua filosofia estoica.

Considerações Finais

O pensamento filosófico de Marco Aurélio passa pela análise de sua governamentalidade, ou seja, seu exercício de poder para com os cidadãos romanos, objetivando ações desejáveis para tornar o Império próspero. Durante a atitude de preocupar-se com o processo de formação dos sujeitos, o *logos* remete ao pensamento racional do governante, sem no entanto abster-se do cuidado de si, numa tentativa de corroborar seu pensamento com a vontade da massa (súditos) com os do governo. Assim, é imprescindível ressaltar que o cuidado de si implica necessariamente no cuidado com os outros, gerando assim uma governabilidade desejável dentro de uma moral arraigada com a ética.

O imperador era sempre despretensioso em relação à ajuda de conselheiros, como mostra a série da TV, austero pelo modo das suas autorreflexões e com uma autoconfiança filosoficamente estruturada no que diz respeito à tomada de decisão. Foi, obviamente, no contexto de suas meditações filosóficas, inspiradas pelo estoicismo, que Marco Aurélio pode praticar o ato de estar fielmente consigo mesmo e com o povo romano. É a partir de tal prática que é possível observar o êxito de seu governo, comparativamente em relação aos governos de outros imperadores.

Nas análises da genealogia do poder de Foucault (2017), é possível observar ainda, a constituição de um sujeito moldado com base nas ideologias de uma determinada sociedade. Nesse contexto, o sujeito deveria pautar suas ações mediante um conjunto de regras predeterminadas. Em contraste a essa afirmação, o próprio filósofo francês, já no contexto teórico da estética da existência, sugere que é

possível haver uma idealização de um sujeito provisório que pudesse se constituir livremente, em desacordo a uma forma ideológica regida pelo poder, subjetivando-se (FOUCAULT, 2010).

Referências

AURÉLIO, Marco. *Meditações: Império Romano*. Trad. Luís A. P. Varela Pinto. Disponível em: <http://www.geocities.ws/marcelocavagnero/MEDITACOES_MARCO_AURELIO.pdf> Acesso em: 10 set. 2019.

CALÍGULA: o Imperador Louco (Temporada 1). *ROMAN EMPIRE* (Império Romano). Direção de Richard Lopez, David O'Neill e John Ealer. Produção de Tim W. Kelly e Stephen David. Canadá: Netflix, 2016. (160 min)

CÔMODO: Império de Sangue (Temporada 3). *ROMAN EMPIRE* (Império Romano). Direção de Richard Lopez, David O'Neill e John Ealer. Produção de Tim W. Kelly e Stephen David. Canadá: Netflix, 2016. (233 min)

FOUCAULT, Michel. *A hermenêutica do sujeito: curso dado no Collège de France (1981-1982)*. Trad. Márcio A. Fonseca e Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FOUCAULT, Michel. *O governo de si e dos outros*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Org. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

JÚLIO CÉSAR: O Senhor de Roma (Temporada 2). *ROMAN EMPIRE* (Império Romano). Direção de Richard Lopez, David O'Neill e John Ealer. Produção de Tim W. Kelly e Stephen David. Canadá: Netflix, 2016. (216 min).

MARCONDES, Danilo. *Iniciação à história da filosofia: dos Pré-Socráticos a Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MOTA, Fernanda Antônia Barbosa da. *O ensino de filosofia da educação como arte da superfície*. Curitiba: CRV, 2017.

ULLMANN, Reinholdo Aloysio. *O estoicismo romano: Sêneca, Epicteto, Marco Aurélio*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1996.



Figura 07 – Capa do DVD do documentário *Não matarás: os animais e os homens nos bastidores da ciência*

Crueldade, afetividade e redescrição no documentário *Não matarás:* os animais e os homens nos bastidores da ciência

Maristane Maria dos Anjos

Introdução

O filósofo neopragmatista Richard Rorty compreende que a filosofia deve nos auxiliar a substituir ideias retrógradas e conservadoras por novas ideias, ao descrever ou redescrivê-las de modo a renovar ou mesmo criar novas posturas de pensamento mais agradáveis e interessantes (SILVA, 2012). Esse procedimento filosófico da redescrição é uma tarefa da imaginação, pois a nossa capacidade

imaginativa é o sensor que possibilita reconhecer no outro, que se encontra em condições ou circunstâncias adversas, um igual sofredor (RORTY, 2007). Assim, a solidariedade não se manifesta como consequência da indagação, da reflexão, mas ela é criada quando nossa sensibilidade é afetada. Logo, a estratégia consiste em redescrever muitas ideias e realidades de novas maneiras através da linguagem, determinante para provocar mudanças culturais. Rorty (1989) compreende que o principal meio para provocar a mudança cultural não é argumentar bem, mas se expressar de forma alternativa. Em sua concepção neopragmatista, não há, portanto, qualquer conceito, instância ou verdade a-históricos, universais e absolutos que possam servir de referencial para julgar todas as culturas. Com isto, o autor constata que tanto as pessoas quanto as culturas representam tão somente *vocabulários incorporados*.

Alguns gêneros narrativos são intencionalmente produzidos por alguém que deseja desestabilizar, modificar ideias, comportamentos, realidades que considera incômodos, cruéis, injustos; ou seja, busca propor um novo olhar para atitudes socialmente legitimadas. No entanto, são concebidas por muitas pessoas como negativas e que interferem no desenvolvimento de uma sociedade saudável. É esta a perspectiva presente em vários documentários. O documentário *Não mataráis: os animais e os homens nos bastidores da ciência*, de que trata este texto, propõe uma nova descrição das relações humanas com os outros animais, aponta para a necessidade de elaborar uma cultura ética voltada para a proteção dos direitos dos animais. O clamor de muitos participantes do documentário, orientando que eles não sejam violentados para fins de pesquisa e lucro de indústrias, ou sob qualquer pretexto, representa as falas alternativas que,

de acordo com Rorty (2007), são bem mais eficientes do que uma discussão teórica sobre este tema.

O documentário dramatizado, como elucida Rorty (2007), é, sem dúvida, uma narrativa predominantemente abastecida de estratégias redescritivas. Em *Não Matarás*, por exemplo, temas filosóficos como os limites da ciência e afetividade se tornam mais impactantes e provocadores, pois, a partir do uso da redescrição, reagimos com muito mais ênfase e ímpeto em prol de mudanças do pensamento e transformação social do que diante de uma argumentação textual sobre os mesmos temas. Trata-se do efeito persuasivo das falas emocionadas, das imagens chocantes e perturbadoras, da dor e do sofrimento impellido aos animais, das experiências compartilhadas, dos discursos que transbordam a indignação a respeito dos maus tratos em que estes seres vivos são submetidos por razões ínfimas. Estas estratégias redescritivas tão presentes no gênero documentário aumentam sensivelmente a nossa capacidade de nos importar com questões, valores, atitudes que antes não considerávamos importantes. É uma especial tarefa da redescrição sensibilizar o sujeito. Ela abre a porta da imaginação, da criatividade; consequentemente, do conhecimento que precisa estar a serviço do bem-estar social. Isto posto, compreendemos que o neopragmatismo rortiano interessa-se exclusivamente com o papel que a filosofia pode desempenhar ou exercer para melhorar a vida da sociedade. Desta forma, como verificamos em Silva (2012), Rorty em vez de assumir uma tradicional busca filosófica pela verdade, investe numa filosofia social voltada para a busca filosófica de ampliação da liberdade humana, a partir do diálogo livre sobre a manutenção e conquista de direitos políticos, culturais, éticos e sociais.

Assim, ao reverenciarmos a apologética sobre a importância de empregar maneiras diferentes de se comunicar, neste trabalho, apresentamos a defesa do uso do documentário como mola propulsora de um filosofar ativo. Essa proposta logicamente revela como ênfase a filosofia social perspectivada por Rorty. Neste sentido, buscamos demonstrar que o uso da filosofia não se propõe exclusivamente à contemplação, reflexão e produção de conceitos. A filosofia social do neopragmatista Rorty aspira, sobretudo, à ação humana em busca de transformações sociais que conduzam a edificação moral e intelectual de toda a sociedade. O elemento que Rorty destaca como essencial à possibilidade de desenvolvimento e progresso humanitários é a *redescrição*, isto é, a capacidade de se colocar no lugar do outro, de aspirar um mundo novo e melhor, através da imaginação. A redescrição é a habilmente capaz de transformar desejos privados em desejos públicos, em realidade. Este é o papel da filosofia social, estar a serviço da promoção de melhorias sociais, como a expansão de direitos humanos em diferentes aspectos, sejam culturais, éticos, políticos, educacionais. Em suma, trata-se de valorizar a necessidade de constante renovação e mudança do pensamento e atitudes sociais e, deste modo, oferecer um mundo melhor para todos.

O documentário *Não matarás: os animais e os homens nos bastidores da ciência*, nos inspira e impulsiona para o desejo de criar um mundo melhor. Ele exprime em sua linguagem elementos significativos sobre a exploração e maus tratos aos animais que nos proporcionam a sensibilização, e esta quando ativada nos conduz à redescrição. Ou seja, é o uso da nossa capacidade imaginativa que possibilita mudar nossas reações emocionais instintivas, educar e reeducar o nosso pensamento e atitudes em um processo contínuo. Para isto, Rorty (2007) enfatiza a importância de propiciar novos vocabulários

para discutir e desmontar ideias pré-estabelecidas, isto é, verdades produzidas historicamente e tratadas como inabaláveis e absolutas. As estratégias redescritivas presentes na narrativa do documentário em questão são ferramentas poderosas para provocar mudanças, construir e reconstruir novos vocabulários para, conseqüentemente, produzir um novo olhar e instituir uma nova postura social acerca do uso de animais em estudos, testes e pesquisas. Reiteramos que o documentário provoca um filosofar ativo, visto que sua comunicação ganha robustez e proporciona ao expectador diferentes formas de sentir e imaginar, propiciando assim, o processo redescritivo.

Sobre o documentário *Não matarás:* *os animais e os homens nos bastidores da ciência*

O documentário *Não matarás* é uma produção do Instituto Nina Rosa, lançado no ano de 2006, com imagens, direção e roteiro de Denise Gonçalves. O objetivo deste trabalho não é somente demonstrar o sofrimento infligido aos animais em testes e experimentos industriais, centros de pesquisa e estudos em universidades. Na verdade, a principal finalidade deste documentário é convocar as pessoas a refletir e propor soluções, por meio da conscientização sobre o processo de produção de tudo que consumimos, pois isto representa um massacre aos animais, que servem de cobaias para os testes destes produtos. É também, uma situação considerada bastante deplorável que muitas universidades no Brasil ainda empreguem procedimentos tão ultrapassados, como usar animais vivos para estudos. Essa prática já deveria ter sido banida das comunidades acadêmicas.

Esse cenário cruel de tortura e sacrifício dos animais é pouco questionado pela sociedade. Acredita-se que por conta da desinfor-

mação, a maioria das pessoas não sabe que o alimento que chega à sua mesa, a roupa que usa, o medicamento que toma e demais produtos são originados da exploração, dos maus tratos e até da morte de animais inocentes. Em suma, o documentário clama pelo respeito à vida, pela valorização dos animais, que sofrem, sentem dor e medo semelhante ao homem. Eles não podem ser tratados como objetos ou meios para se alcançar um fim e, em seguida, serem descartados como lixo. Logo, as indústrias, os centros de pesquisas e estudos em universidades precisam, com urgência, substituir estes seres vivos pela tecnologia; algo que já é uma realidade em outros países, como Inglaterra e Estados Unidos.

Sobre os limites da ciência e os direitos dos animais

Há limites para a ciência? Uma vez que ela não se ocupa de julgamentos éticos e morais, estéticos, religiosos, sua preocupação central é o fazer, a execução de procedimentos científicos, que de modo geral, não são questionados em relação aos valores citados anteriormente. A comunidade científica está pautada em uma única justificativa, a busca por descobertas, o conhecimento, o controle da natureza, que visa ao progresso científico e o suposto bem-estar da sociedade; por outro lado, ela também representa a destruição e prejuízos a essa mesma natureza e a sociedade, o desequilíbrio ambiental, que corresponde a degeneração de todo ecossistema. Como nos mostra o documentário *Não matarás*, a utilização de animais na ciência é uma prática muito antiga, que data do período em que homem buscava compreender a mecânica básica do corpo humano e, mesmo sendo bastante ultrapassada, essa prática ainda é estabelecida como metodologia padrão na investigação científica e empregada

nas instituições de ensino. Constatamos, portanto, na introdução do documentário, mais precisamente na fala de Nina Rosa Jacob, ativista e presidente do Instituto Nina Rosa, denúncias repletas de tristeza e indignação sobre o sofrimento, a violência que é infligida aos animais, para consecução desses estudos em universidades, laboratórios e testes em indústrias, todavia, a sociedade é indiferente a esta situação. Ela roga, busca sensibilizar e mobilizar as pessoas para se envolverem mais com o problema e, juntas, encontrarem soluções, não fechar os olhos à dor e morte de milhões de animais.

Diante desta realidade, apresentamos as ideias do filósofo e ativista social australiano Peter Singer (1990), autor da obra *Liber-tação Animal*, que constitui uma conquista do reconhecimento dos animais como nossos parceiros morais e cujas vidas devem ser respeitadas. Deste modo, o livro trouxe grande repercussão prática, pois inúmeras empresas de produção de cosméticos e alimentos tiveram que alterar suas formas de produção e de testes de produtos abandonando práticas cruéis contra os animais. Seu trabalho é uma significativa contribuição para evitar, ou pelo menos amenizar o uso abusivo dos animais em experimentos, como verificamos no documentário. Muitos fabricantes de cosméticos já divulgam em suas embalagens que não realizam testes em animais, como forma de evitar que seus produtos sejam questionados e conscientemente evitados pelos consumidores.

Em *Não matarás*, nos defrontamos com uma descrição profundamente lamentável de que o progresso científico e econômico não caminha lado a lado com o progresso moral. O que vimos foi uma série de massacres contra os animais, muitas vidas sacrificadas pela causa de melhorar outras vidas, até mesmo a deles, os animais, como os testes para produto de limpeza, medicamento e ração.

Muitas vezes, somente para usufruto das necessidades criadas pelo mundo capitalista. O filósofo estadunidense Regan (1983), em seu livro *Teoria sobre os Direitos dos Animais*, presenteia a humanidade, o meio ambiente, com uma notável contribuição filosófica que busca assegurar os direitos morais também a animais não-humanos, especialmente os mamíferos. O autor luta pelo reconhecimento do princípio da igualdade, do direito à vida e do respeito, que todos os seres humanos e alguns animais possuem em comum. Eles são sujeitos de uma vida, indivíduos sensíveis, conscientes de si, assim sendo, não merecem ser tratados apenas como meios para um fim. Os argumentos do filósofo são semelhantes à proposta que o documentário deseja que toda a sociedade abrace, a valorização da vida animal, negar que seja usada por indústrias, laboratórios de pesquisa, universidades e outras formas de confinamento que produzam dor ou sofrimento a eles.

Em algumas entrevistas do documentário, podemos ouvir filósofos, cientistas, ativistas e estudantes de diferentes cursos universitários que abominam essa atividade, essa cultura deplorável de se produzir e reproduzir conhecimentos. O biólogo e professor da UNIFAL-MG, Thales Tréz, relata que os animais vêm sendo usados há aproximadamente 300 anos como uma prática enraizada nas instituições de ensino. Ele acredita que a maioria das pessoas não sabe que nos cursos de biologia, assim como para a formação de profissionais da área de saúde, geralmente os estudantes são obrigados a passar pela prática de vivisseção, que consiste em causar danos ao animal, abrir um animal vivo, como uma prática pedagógica, ou seja, ilustrar conhecimentos que já se sabe. Isto poderia sim, ser realizado de outra maneira, sem provocar a tortura, violência e morte nos animais.

Esses profissionais, no início, se sentem desconfortáveis moral e fisicamente, desabafa Thales, mas ao longo do curso vão se acostumando, ou melhor, se dessensibilizando, passando a ver o animal como coisa, objeto para que a pesquisa prossiga. A vida passa a ser coisificada, desvalorizada, desrespeitada. Curiosamente, este tema sobre o respeito e o direito à vida dos animais já era uma preocupação antiga. O gênio renascentista italiano *Leonardo Da Vinci*, apaixonado por todas as áreas do conhecimento, era vegetariano e ativista dos direitos de proteção aos animais. Em um de seus diários, ele deixou registrado a importância que dava à vida dos animais, a forte ligação que possuía com estes seres vivos. Qualquer militante da causa dos animais, da vida, se arrepia ao ler o tocante poema ou declaração do gênio que diz: “Chegará o tempo em que o homem conhecerá o íntimo de um animal e nesse dia todo crime contra um animal será um crime contra a humanidade”.

No documentário, Nina Rosa faz um apelo emocionado e comovente, de que olhemos nos olhos desses animais que sofrem os massacres impostos pela indústria, pesquisa, ensino, para que atendamos seu pedido de socorro. Não podemos ignorar, mas nos indignar com as cenas chocantes filmadas nos bastidores de empresas, laboratórios, universidade, para mudar esta perturbante, brutal e impiedosa realidade. É necessário constituir uma cadeia de pessoas obstinadas para lutar pela dissolução dessa cultura cruel. Partindo dos fundamentos manifestados nas indagações de Nina Rosa, podemos questionar: É justo? É moral? É um direito? Estes atentados aos animais precisam ser proibidos em qualquer circunstância, qualquer instância. Precisamos cuidar, preservar o meio ambiente, isto inclui cuidar da vida animal. Os animais precisam ser respeitados como

seres vivos e não tratados como coisas. Nesse sentido, a consciência da sociedade brasileira precisa evoluir acerca deste tema.

Natureza, cultura e o uso de animais na ciência

O tema natureza e cultura desdobra-se em questões como: o que é o ser humano? O que o distingue dos outros animais do planeta? Ou seja, é preciso saber diferenciar o estado de natureza, que são as condutas biológicas e inatas tanto dos animais quanto do homem, da cultura que é construção unicamente humana. A cultura de vivisseção de animais é praticada desde tempos remotos para estudo e experimentos e muitos entrevistados, inclusive pessoas envolvidas nestas pesquisas, como biólogos e profissionais da área de saúde consideram desnecessário, bárbaro, cruel, medonho, fazer sofrer e sacrificar animais com o pretexto de fazer ciência, pois não há somente uma prática possível de fabricar ciência. Alguns deles também argumentam que é bastante incômodo e desprovido de qualquer ética a exploração de animais em pesquisas. Eles afirmam que hoje, conhecendo melhor a natureza animal, os mamíferos, aqueles mais próximos do homem, conhecendo seu comportamento, a sensibilidade animal, não deveria mais ser admitido esse tipo de prática.

Diferentemente dos animais, que possuem aparato biológico para sobreviver às intempéries da natureza, os homens possuem a habilidade de se ajustar ao meio em que vivem por meio do conhecimento que fabricam. Na obra *Antropologia Estrutural*, de Claude Lévi-Strauss (1975), o ser humano é essa oposição ou dualidade natureza e cultura. Ele acrescenta, que a distância entre a natureza humana e a cultura consiste na elaboração simbólica que o homem é capaz de realizar, isto é, através da linguagem como forma de abstração, que

produz sistema linguístico e permite compartilhar um universo de signos estruturados por princípios que estabelecem o funcionamento do intelecto. Compreendemos que o animal não humano é incapaz de manifestar tal aptidão, mas somente a linguagem rudimentar. Entretanto, o ser humano que representa uma síntese de natureza e cultura, é também, transformador de ambas. Assim, retomando a problemática situação dos animais no documentário *Não matarás*, seria coerente que as pessoas difundissem por meio da linguagem, conhecimentos que condenem a violência contra os animais.

Contemplamos nesse documentário a contrastante condição humana revelada por Blaise Pascal (1979) em sua obra *Pensamentos*. O autor destaca o homem como sendo o centro do universo, figura central do mundo criado, a expressão máxima e sublime de toda a natureza, porque ele pensa. Contudo, Pascal ironiza em uma de suas célebres frases: “O homem é o único animal que pensa, entretanto, é o único animal que pensa que não é animal”. A partir disto, podemos destacar o outro lado da condição humana, que definitivamente não se encontra centrada apenas na grandeza de sua racionalidade, mas, sobretudo, no uso desta para reconhecer sua condição miserável. Ele entende que o homem é capaz de ações grandiosas, assim como de ações não nobres. Considerando estas palavras de Pascal, é possível efetivar um paralelo com o documentário. Por exemplo, o fundador da clínica Mayo, o Dr. Charles Mayo faz o seguinte depoimento: “Eu não conheço nenhuma realização conseguida pela vivissecção, nenhuma descoberta científica que não poderia ter sido obtida sem tal barbarismo e crueldade. A coisa é toda má”. Do mesmo modo, a professora Irvênia, da USP, segue o mesmo julgamento do médico. Ela fala que durante anos ouviu que a vivissecção é um mal necessário para a produção científica e afirma ter se inserido neste processo por

algum tempo, no entanto, sempre se sentiu incomodada até que foi percebendo que há outras opções de investigação e produção científica. Desta forma, na construção da cultura humana, o ser humano se mostra grande, mas também, miserável, como fundamenta Pascal.

A utilização de animais na ciência, como narra o documentário, é uma prática muito antiga, mas, infelizmente, tem se perpetuado e se alastrado para outros segmentos da sociedade, como a indústria, que progride e lucra de forma exorbitante à custa da morte de milhões de animais. Em *Não matarás*, podemos conhecer bem de perto esta realidade, pois tudo que é fabricado pelas indústrias é testado em animais, como líquido corrosivo para automóveis, medicamentos, cosméticos, alimentação e demais produtos, são introduzidos ou nos olhos ou no estômago dos animais. Essa prática impele nesses seres vivos o confinamento que vai provocar dor, sofrimento, doenças e até a morte. Eles são tratados historicamente como objetos, propriedade dos homens. Diante deste contexto desolador, apresentamos a letra musical *Negro gato* de Getúlio Cortês (1965), que na intenção mesma do compositor significa atribuir um sentido dubio à mensagem da música, que tanto fala do sofrimento, da exploração do animal gato, quanto do negro da favela, excluído, discriminado e explorado. Assim, ambos enfrentam muitas adversidades para a preservação de sua existência. Eles, simultaneamente, têm dificuldades em encontrar alimentos e são vulneráveis à violência e exploração social, como verificamos neste trecho da letra musical: “Eu sou um negro gato de arrepiar e esta minha vida é mesmo de amargar, há muito tempo não sei o que é um bom prato... Um dia lá no morro pobre de mim, queriam minha pele para tamborim, apavorado desapareci no mato, eu sou o negro gato [...]” (CORTÊS, 1965). Portanto, esta música evidencia nitidamente que os animais

são tratados como coisas, objetos e são usados indiscriminadamente para quaisquer fins e, preferencialmente, como meios para a obtenção de lucros, como nos mostra o documentário.

A afetividade na relação entre humanos e animais

Os seres humanos, além precisar suprir suas necessidades básicas, como alimentação, proteção do calor, do frio, também têm necessidade de afeto ou carência afetiva, decorrentes do anseio de serem amados. A afetividade se traduz por sentimentos positivos de bondade, ternura, entretanto, a afetividade em um sentido mais amplo compreende qualquer tipo de emoção, sentimento de paixão, desejo que nos atinge de modo agradável ou desagradável, que produz em nós prazer, dor ou repulsa. A relação dos homens com os animais ao longo da história tem se refletido de diferentes modos. Inicialmente, há ideia de domínio natural do homem sobre os animais como sua propriedade ou criação, tendo, portanto, o poder sobre suas vidas de domesticá-los para o trabalho, como o cavalo, o cão, ou mesmo sacrificá-los para o alimento ou outros fins. Essa ideia se perpetua até os nossos dias, conferimos isto em *Não matarás*, a comunidade científica e as indústrias usam os animais para diferentes fins. Contudo, há outra concepção na história da humanidade que diverge dessa ideia.

Na Grécia Antiga, segundo Violin (1990) em seu artigo “*Pythagoras: the first animal rights philosopher*” demonstra que Pitágoras foi o primeiro filósofo a questionar a violência e o consumo de animais. Em sua célebre frase encontramos: “Enquanto o ser humano for implacável com as criaturas vivas, ele nunca conhecerá a saúde e a paz”. Enquanto os homens continuarem massacrando animais, eles também permanecerão matando uns aos outros. O filósofo na-

quela época já defendia o Direito dos Animais, como também é defendido na proposta central do documentário. Pitágoras acreditava que a abstenção do consumo de animais permitiria que o ser humano alcançasse um grau mais elevado de consciência. O pensador comparou o ato de comer carne ao canibalismo, pois entende que os seres humanos são animais e, deste modo, possuem relação de parentesco com os animais, mas ainda assim, se alimentam de carne animal. Sua afetividade ou sentimento de compaixão em relação aos animais não humanos é motivada pela crença na transmigração das almas, ou seja, a ideia de que os seres humanos possam renascer como animais não humanos e vice-versa. Ele era contra a objetificação do animal, uma vez que eles têm o privilégio de possuir almas, são seres vivos que expressam semelhanças com os humanos. E acrescenta que não é menos bárbaro derramar o sangue de um animal do que de um humano. Pitágoras também considerava horrível a insensibilidade do açougueiro às súplicas de um cordeiro ou bezerro, apesar de seus gritos serem semelhantes aos gritos de um bebê. Identificamos no documentário várias situações como esta. Nina Rosa nos mostra os bastidores da ciência a dor e o sofrimento dos animais, ela diz que não podemos fechar os olhos ao pedido de socorro deles, pois é preciso que nos indignemos, que nossa mentalidade e percepção sejam modificadas, sensibilizadas para salvá-los dessa triste e dolorosa situação.

Em algumas obras de Schopenhauer (2001) nos deparamos com seu curioso interesse e posicionamento digno de aplausos acerca dos Direitos dos animais. O autor em *O mundo como vontade e representação* desconsidera a visão antropocêntrica de que os animais existem simplesmente para servir aos seres humanos. Ou seja, estes alimentam a crença de que a conduta humana em relação aos ani-

mais não tem nada a ver com a moral; assim sendo, ele questiona na referida obra a moralidade cristã limitada que apenas contempla o homem. A moralidade que atende somente aos interesses dos homens não representa uma moralidade legítima, já que considera exclusivamente os seres de sua espécie. Schopenhauer, assim como muitos entrevistados no documentário, discorda que os animais sejam meros meios para quaisquer fins, pois se o homem pensar desta maneira, será conivente com a violência, a exploração animal e qualquer tipo de atrocidade contra outra espécie. No livro *O fundamento da moral* ele questiona o fato da nossa moralidade não contemplar ninguém além de nós mesmos. Schopenhauer (2001, p. 173) diz: “É uma vergonha essa moralidade digna de párias [...], *chandalas*, *mlechchas* e que não reconhece a essência eterna que existe em cada coisa viva, e brilha com significado inescrutável em todos os olhos que veem o sol”.

O referido filósofo nutre grande sentimento de compaixão em relação aos animais não humanos e, para ele, a compaixão é a principal fonte de ação moral; portanto, a partir disto elaborou sua reivindicação a respeito dos animais não humanos. Em um texto da obra *Parerga e Paraliponema*, Schopenhauer (1999) diz que o mundo não é uma peça de maquinaria e os animais não são artigos fabricados para o nosso uso. A afetividade, a compaixão pelos animais, está relacionada à bondade de caráter do indivíduo e afirma que quem é cruel com as criaturas vivas não pode ser um bom homem. Ele também relata que um dia leu sobre um caçador inglês, que depois de matar um macaco não conseguiu mais esquecer o olhar moribundo que aquela criatura lançava sobre ele. Movido por remorso, jamais atirou em outro animal. Este sentimento de culpa, remorso, mal-estar nos foi relatado em várias falas do documentário. Entretanto,

para que as pesquisas e testes continuem é preciso afastar qualquer sinal de compaixão e acreditar que os animais são objetos e não seres vivos. Muitos profissionais envolvidos nesse processo dizem que sentem grande desconforto emocional, físico, moral, mas que com a repetição de atos como a vivisseção, indução a fome, ao estresse entre outros danos causados em animais, sofrem uma espécie de dessensibilização e passam a coisificar a vida. De acordo com a professora Irvênia, a estrutura da universidade está apoiada na recomendação de que o cientista deve ser frio em relação ao trato com os animais e, portanto, falar, em piedade ou compaixão não combina com os interesses da instituição.

Assim, os profissionais apreendem não apenas anatomia, fisiologia, mas os valores antropocêntricos, especistas de que os animais são objetos, que podem ser utilizados como meios para os fins que se pretende e em seguida serem jogados fora. Essa é a principal crítica levantada por Schopenhauer, a ausência de sensibilidade, compaixão, o desrespeito à vida desses seres vivos, que deve ser conservada e não estar submetida a maus tratos, assim como se busca garantir esses mesmos direitos para a vida humana. Infelizmente, estudantes denunciam que há muitas aulas inúteis, em razão de não haver necessidade de empreender, repetir exaustivamente experiências que prejudiquem os animais. A estudante de Psicologia Thais Domingues apresenta seus ratinhos de estimação que antes eram seus sujeitos de pesquisa, entretanto, diz que se apegou muito a eles, percebe que são animais que possuem individualidade, a reconhecem, são carinhosos, interagem bastante, por isto, não imagina mais nenhum tipo de pesquisa, experiência com o ratos.

O líder pacifista indiano Mahatma Gandhi (1869-1948), principal personalidade da independência da Índia, ganhou destaque na his-

tória através da luta contra os ingleses por meio do seu projeto de não violência, também se dedicou a defender a causa dos direitos dos animais; ele compreendia que qualquer ser que fuja ou resista não serve para nossa alimentação. Ele também defendia que: “A grandeza de uma nação pode ser julgada pelo modo que seus animais são tratados”. Ou seja, uma sociedade evolui, tem progresso intelectual, tecnológico, quando assimila a importância de respeitar os direitos dos animais, assim como se busca respeitar os direitos humanos. Em *Não matarás* vimos que como a paz, a violência não é algo inerente ao homem, ela é aprendida e ensinada. O biólogo e professor Thales Tréz entende que é necessário um ensino mais humanitário, mais crítico, que ensine valores e forme pesquisadores mais abertos a novas tecnologias. Ele apresenta o exemplo dos Estados Unidos em que cerca de noventa por cento das universidades não utiliza mais animais para estudos. Em suma, a intenção de negar a submissão de animais a diferentes formas de sacrifício no documentário foi motivada, principalmente, por uma alteração na maneira de ver e se relacionar com esses animais, ou seja, pela afetividade, o sentimento de compaixão, amizade, ternura e identificação ou semelhança dos humanos com estes seres vivos.

Considerações finais

Nossa aclamação à proposta neopragmatista de Rorty deve-se, especialmente, ao caráter social que sua filosofia representa. Em sua crítica à filosofia metafísica Rorty desabafa sua insatisfação com uma tradição filosófica que se limita apenas a apresentar conceitos e respostas para antigas perguntas, mas que se encontra afastada dos problemas da realidade social; ela não enfrenta, não questiona,

não desestabiliza a ordem vigente, não cria linguagens, novos vocabulários, novas culturas ou novos modos de viver. Ele demonstra bem isso, com sua ênfase no dizer de Hegel de que a filosofia parece mais “[...] um santuário isolado cujos ministros formam uma ordem isolada de padres, despreocupados com o que sucede com o mundo” (RORTY, 1999, p. 228). É por esta razão que louvamos sua perspectiva de filosofia prática, ao reconhecer que um empreendimento filosófico ultrapassa a busca de respostas dos porquês sobre as coisas no mundo, mas se interessa em transformar o mundo, melhorá-lo.

Essas ideias rortyanas evidenciam a necessidade de constante aproximação entre filosofia e arte, essencialmente, a literatura, o cinema, a música, como meios de revolucionar culturas, suas crenças e costumes arraigados. A intenção do filósofo estadunidense apoia-se na crença de que os intelectuais, em particular, os professores, poetas e os artistas, possuem grande relevância quando investem, obstinadamente, na substituição do desejo de conhecimento, de objetividade, pelo desejo de esperança, mudança social, desejos de solidariedade por um mundo mais favorável para todos. É desta forma, que Rorty confirma ser o poeta mais proeminente do que o cientista. A ampliação de nossa capacidade de tolerância e solidariedade que encontra na arte sua égide constitui o significado de progresso moral e intelectual do pragmatismo filosófico de Rorty. Rorty (2005) confirma que o progresso moral é estimulante ao desenvolvimento da solidariedade humana, pois a partir da redescritção nos identificamos com as pessoas e também nos sensibilizamos com situações das quais nossos ancestrais não foram capazes de se identificar.

Como o próprio Rorty (2009) afirma, os seres humanos são e continuarão sendo criaturas finitas, filhos de tempos e lugares específicos. Com base nisto, entendemos que a humanidade não está sob o

jugo de doutrina moral ou verdade absoluta e imutável. Sua concepção de educação privilegia a edificação do sujeito, consequentemente, a edificação social; logo, não está preocupada em simplesmente desvelar porquês e problemas, mas em solucioná-los, transformar a realidade a partir de desejos e ideias inovadoras e, assim, construir novas linguagens, outros vocabulários. Isto somente é possível se a maneira de educar estiver voltada para ajudar alguém a aprender a sentir. Foi isto o que constatamos no documentário *Não matarás*, sua eloquente linguagem, bastante apropriada para sensibilizar e, sem dúvida, instrumento eficaz para que o professor provoque um filosofar ativo.

Esta narrativa, expressa na arte do documentário *Não matarás: os animais e os homens nos bastidores da ciência*, nos possibilita ouvir melhor, porque o fazemos com os sentimentos, com as emoções. Contribuem para isso os relatos, os modos de demonstrar e descrever a dor, o sofrimento pelo qual os animais são submetidos para o desenvolvimento de atividades comerciais, estudo e pesquisa. E, ao mesmo tempo, os ativistas demonstram que é possível realizar essas atividades sem afetar os animais, com ênfase na urgência de mudança em seus comportamentos. Isto, evidentemente, provoca o processo de redescrição. Este é o modo mais louvável para construir uma educação edificante e terapêutica em Rorty, inspirar à sensibilização, que impulsiona a imaginação do sujeito, o desejo de mudança, enxergar que a realidade pode ser alterada e, por assim dizer, se tornar possível e muito melhor de outras maneiras. Este é o papel principal da redescrição, desestabilizar costumes, culturas, leis, parâmetros historicamente enraizados, mas que não fazem bem a todos. O ideal democrático sonhado por Rorty valoriza o diálogo

contínuo e a incansável e persistente busca de extinção da crueldade em favor da constante ampliação da liberdade.

Educar para transformar e, por conseguinte, edificar o indivíduo e a sociedade na filosofia social de Rorty (2007) tem como cerne o processo de redescrição. A redescrição é o elemento que suprime obstáculos, como a barreira da comunicação, pela arte de comunicar através da sensibilidade. O artista, o documentarista, o professor, precisam fazer uso da redescrição para buscar sempre meios alternativos de se comunicar e de ser ouvidos. O filósofo reconhece também que a força da linguagem de narrativas, como o romance e o cinema, deve-se à redescrição. É por meio dela que sentimos, que damos asas a nossa imaginação e nos tornamos capazes de promover as transformações sociais.

Diante do exposto, notamos que a educação defendida por Rorty não trata de transmitir conhecimentos ou ideologias estabelecidas. Seu ideal de educação está, sobretudo, apoiado no estímulo e incentivo ao progresso moral e intelectual da humanidade. Entretanto, torna-se necessário esclarecer sua concepção de progresso moral, que consiste em privilegiar a tolerância entre as diferenças individuais, sejam elas culturais ou de qualquer outra ordem. Por conseguinte, ao invés de suplantar ou priorizar qualquer doutrina ou verdade vigente, é mais útil para os membros de uma sociedade democrática buscar aprimorar a formação individual através da efetivação do diálogo livre e permanentemente aberto. Desta maneira, a mudança de postura é muito influenciada pela linguagem, pelas formas de se comunicar. Verificamos, pois, que na linguagem do documentário *Não matarás: os animais e os homens nos bastidores da ciência*, a comunicação robusta de redesccrições, que faz com que as pessoas sintam desejo, necessidade de mudanças, esperança de um mundo melhor pra todos.

Referências

- CORTÊS, Getúlio, Negro Gato, 1965. *Letras.com.br*. Disponível em: <https://www.letras.com.br/getulio-cortes/negro-gato>. Acesso em: 5 nov. 2018.
- GANDHI, Mahatma. *Pensador*. 2018. Disponível em: <https://www.pensador.com/frase/OTcyMjU/>. Acesso em: 12 nov. 2018.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural I*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.
- NÃO MATARÁS – OS ANIMAIS E OS HOMENS NOS BASTIDORES DA CIÊNCIA. Direção: Denise Gonçalves. Produção: Instituto Nina Rosa. Roteiro: Denise Gonçalves. Brasil: Instituto Nina Rosa, 2006. DVD (65 min.), color.
- PASCAL, Blaise. *Pensamentos*. Trad. S. Milliet. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- REGAN, Tom. *The case for animal rights*. Berkeley/LA: University of California Press, 1983.
- RORTY, Richard. *Contingência, Ironia e Solidariedade*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- RORTY, Richard. *Philosophy and Social Hope*. London: Penguin, 1999.
- RORTY, Richard. *Ensaio sobre Heidegger e outros*. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Relume Dumará. 1999.
- RORTY, Richard. Justiça como lealdade ampliada. In: RORTY, Richard. *Pragmatismo e política*. Trad. Paulo Ghiraldelli Jr. São Paulo: Martins, 2005.
- RORTY, Richard. *Filosofia como política cultural*. Trad. João Carlos Pijnappel. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

SILVA, Heraldo Aparecido. A Filosofia da Educação de Richard Rorty: Epistemologia, Conversação, Redescrições, Narrativas e as Funções da Educação. In: *Educação e Filosofia Uberlândia*, v. 26, n. 52, p. 509-526, 2012.

SINGER, Peter. *Libertação Animal*. São Paulo: Lugano, 1990.

SCHOPENHAUER, Arthur. *O mundo como vontade e representação*. Trad. M. F. Sá Correia. Rio de Janeiro: Contraponto, 2001.

SCHOPENHAUER, Arthur. *Parerga e Paraliponema*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

VIOLIN, Mary Ann. Pythagoras - The First Animal Rights Philosopher. *Journal of Philosophy Between the Species*, v. 6, p. 122-125, 1990.



Figura 08 – Cena do filme *Esporte Sangrento* (1993)

Apropriação cultural e gourmetização da capoeira em filmes hollywoodianos: uma leitura crítica

Robson Carlos da Silva

Introdução

O artigo versa sobre a reflexão acerca do fenômeno de internacionalização da capoeira, cultura originária da diáspora do povo africano ao Brasil, enquanto massa humana escravizada e explorada, movimento este que se constituiu em arma de resistência e contra-

posição, se transformando em uma das maiores expressões de arte e cultura negra presente nos cinco continentes, o que foi se configurando a partir do século XX e contribuiu na construção de uma rede de fomento e difusão em forma de escolas, grupos, eventos e outras ações coletivas, cooperativas e efetivas entre seus praticantes, se fortalecendo enquanto campo complexo e diverso.

Um fundamento dessa arte, a “volta ao mundo”, quando dois praticantes se deslocam dentro da roda, numa espécie de intervalo durante o jogo, para em seguida agacharem ao berimbau e retomarem o jogo, serve de metáforas a demonstrar esse espalhamento pelo mundo que os capoeiristas iniciaram não muito tempo atrás e que hoje está presente em todos os continentes de forma efetiva e em contato constante com o Brasil e os demais locais, constituindo uma rede de comunicação inovadora e eficiente.

Este fenômeno causou não somente uma acentuada divulgação e prática da capoeira, mas provocou vários questionamentos, por parte dos mestres e guardiões desse legado ancestral, dentre muitos, a questão da apropriação cultural indevida e desqualificante de seus reais sentidos e significados, de sua história e de seus fundamentos. Com o advento das redes de relacionamentos online, o universo da *web*, denominação com a qual a internet passou a ser conhecida desde 1991, mundialmente alargado ao alcance de pessoas de culturas, classes, etnias e formações as mais diversas, ampliou esse debate, ao qual nos deteremos sobre a questão da massificação e apropriação dessa arte enquanto mercadoria de consumo, dialogando com as reflexões acerca de consumo e cultura pop, para o que trazemos Benjamin (2012; 2007) e Goodwin (1992) para o debate.

A partir disso, nos detemos sobre como a capoeira, ao largo de sua internacionalização e reconhecimento enquanto prática cultural

importante, acaba, dentro dessa mesma dinâmica, sendo apropriada de forma recortada, esvaziada de sentidos e gourmetizada, tomando como objeto de análise o seu uso pela indústria cinematográfica hollywoodiana, nos contrapondo a ideias que apontam esse encontro como favorecedor e benéfico para essa propagação mundial da capoeira, trazendo à baila e convidando para a “volta ao mundo”, dentre outros, Silva (2016), Lipovetsky e Serroy (2015), William (2019), Falcão (2011) e Vieira e Assunção (2011). É na confluência e balizamento dessas matrizes de pensamentos em enfrentamentos dialógicos que o artigo se delinea.

Capoeira, internacionalização e apropriação cultural em cena

Não pretendemos fazer um apanhado sobre a capoeira, suas origens e outros aspectos comumente, já bastante estudados na academia (SILVA, 2016; VIEIRA; ASSUNÇÃO, 2011), nosso propósito é destacar a internacionalização dessa arte popular de nossa cultura e analisar criticamente de que forma acaba, muito embora não de forma determinante, sendo apropriada de maneira pouco aprofundada e esvaziada de sentidos, num movimento que nos permite trazer à baila diálogos possíveis a partir de abordagens teóricas no campo de investigações sobre cultura pop.

A Capoeira é uma cultura de origem popular, brasileira, nascida e desenvolvida no bojo das manifestações de vários matizes, especialmente do povo africano trazido ao Brasil e escravizado, subjugado e humilhado (SILVA, 2016), utilizado como mão-de-obra no sistema escravista e mercantilista sustentado pelo tráfico negreiro (MATTOS, 2008), sendo esse estado de penúria e degradação, em que são tratados como peças e mercadorias humanas, que fomentou

o surgimento de estratégias de revoltas e políticas de resistências, de luta por libertação e contra o jugo opressivo do colonizador (MAESTRI, 1988), tal como a capoeira. Depois de várias fases de perseguições e combates ferrenhos por parte das autoridades e a sociedade elitista do país, acaba sendo aceita como arte, cultura e esporte de reconhecido valor humano e educacional, inclusive, se espalhando pelo mundo afora.

É muito difícil pontuar com certeza quando a capoeira ganha o mundo, no entanto Falcão (2011) afirma que esse processo de internacionalização se inicia na década de 1970 e começa a se estabilizar na década de 1980, sendo, porém, nos anos de 1990 que começou a se afirmar como prática mais organizada, de reconhecido valor e que, segundo Vieira e Assunção (2011, p. 12), “[...] torna-se um fenômeno cultural de massa em escala mundial”, superando visões aventurescas e se consolidando por meio de escolas e grupos estruturados, inclusive com professores nativos, formados e ensinando em seus países. Estes teóricos afirmam, ainda que a capoeira assume uma nova configuração enquanto “[...] fenômeno incorporado à cultura internacional-popular, onde em alguns momentos se destacam suas raízes brasileiras ou sua inserção no mercado de consumo [...]”. Compreender a expansão internacional dessa arte e identificar artimanhas de massificação nesse contexto de contradições é nosso movimento.

Em tempos de pós-modernidade, passou-se a comprar e consumir de forma exacerbada produtos ligados à cultura popular, como é o caso da cultura capoeira, notadamente, a partir do fenômeno de sua internalização, tais como camisetas, brincos, canecas, calças, chaveiros, *games*, CD's, dentre outros assessorios, porém, sem ao menos identificar o sentido que representa ou o papel que essa cultura teve e tem para a história social do povo negro, seus persona-

gens e rituais, toda a história de luta, de resistência, da ancestralidade que carrega como fundamento e legado, tudo isso é esquecido, nem mesmo importa, ou seja, é esvaziado, empobrecida e deixada de lado, numa clara atitude de apropriação cultural, elitização e desqualificação de costumes.

Utilizamos o conceito de apropriação cultural a partir das ideias de William (2019), que conecta o termo ao processo de aculturação e aniquilamento dos costumes sofrido pelos povos escravizados, entendendo se tratar da mesma lógica que se perpetua nas práticas predatórias dos mercados capitalistas colonizadores em tempos atuais, ao se utilizarem das características e das produções culturais de um povo para lucrar, tornando-as esvaziadas de significado, de sentido de todo o simbolismo identitário e de pertencimento.

A apropriação cultural, em seu entendimento, acontece no movimento racista de uma cultura que se coloca como superior, se autoproclamando autoridade e, portanto, livre para se apropriar de elementos ou aspectos de determinada cultura que, a partir dessa ótica de superioridade, seria inferior, para seu benefício próprio, configurando uma relação de poder que legitima e garante a dominação sobre a cultura inferiorizada. Em tempos modernos, muitos se sentem no direito de usar e abusar de símbolos culturais, porém sem entender do que se trata, qual o sentido e o significado, inclusive, alterando traços e moldando características conformes seus interesses ou para tornar mais consumível e, em alguns casos, mais aceitável, aos olhos da sociedade estranha ao símbolo cultural do qual se apropriou.

A cultura é a marca de um povo, não há vida sem cultura, muitos povos mantêm suas culturas vivas, muito embora, como foi o caso da capoeira, tenha sido perseguida quase à extinção (SILVA, 2016).

Sua apropriação, nesse sentido, revela a predominância da lógica do ser *cult*, está na moda, praticar ou se apropriar de alguns de seus símbolos, de maneira descontextualizada.

William (2019), destaca que é comum esse tratamento aos ritmos negros, como samba, capoeira, funk, reggae e outros, tratados como ruins, perseguidos e demonizados, mas ao se perceber seu potencial, são apropriados pelo mercado, geralmente por pessoas brancas. As oralidades desses ritmos, presentes em suas cantigas, cantos e contos, abordam questões que perpassam a história, a cultura e a sociedade do povo, mas são esquecidas e apagadas, numa clara evidência de que racismo e apropriação de culturas não dominantes, estão interligados e se fortalecem. Nossa reflexão centra-se na compreensão de como a capoeira passou e passa por esse processo de apropriação cultural, especialmente as formas com que é retratada pela indústria cinematográfica de Hollywood, o que nos levou a questionar, diante da internacionalização da capoeira e do interesse considerável sobre sua produção, especialmente na indústria cinematográfica de Hollywood, qual ou de que forma a capoeira é representada nesses filmes? Fazendo-se necessário, antes de tudo, para melhor situarmos nossas análises, entender algumas abordagens teóricas que versem sobre o fenômeno da cultura pop.

Cultura Pop, produto cultural como mercadoria e a gourmetização da cultura

Abordar acerca da cultura pop requer, antes de tudo, pontuar que se trata de um conceito amplo, envolvendo um conjunto de práticas atreladas ao consumo e ao cotidiano, exigindo, ainda, um esforço de imersão no universo povoado por objetos que comunicam por frases

de efeito, músicas amplamente difundidas e insistentemente repetidas, narrativas filmicas sobre as quais comumente já conhecemos o enredo, cantigas com refrões e versos amplamente utilizados e que provocam emoções e comoções, passagens de narrativas seriadas que nos levam às lágrimas, cenas de ação clichês, dentre outros, esvaziadas de sentido, servindo sobremaneira ao consumo imediato, comercial e facilmente substituídos, carregados de sentidos afetivos e que nos desperta a atenção por estar sensivelmente atrelados ao interesse imediato, visto estar fixado em nossos mais íntimos sentimentos.

O conceito de cultura pop está intimamente articulado à compreensão sobre formas de produção e consumo de produtos norteados a partir da lógica de mercado, desvelando visceralmente o espírito da indústria cultural e herdando arranjos de reprodução de estilos de vida e que, segundo Goodwin (1992) compõe um desenho multinacional de imagens, sons e sujeitos afetados por uma transversalidade composta por um “semblante pop”. Atinge todos os setores da sociedade, incidindo e influenciando efetivamente modos de ser, costumes, modas e valores, além de reflexos significativos na educação, seja formal ou não formal. Além disso, é acentuada a centralidade e o largo alcance, no mundo contemporâneo, que os produtos da Cultura Pop atingem e seus reflexos na vida cotidiana.

Para discutir cultura pop e suas interfaces, aproximações e distanciamentos com a cultura de massa e os impactos dos meios de comunicação de massa, das mídias, nos interessa as ideias de Walter Benjamin (2012), a partir de como ele pensa sobre arte, poesia e a redução dos produtos culturais em mercadoria. Tal processo, ao tornar os produtos culturais algo somente para o consumo e o uso imediato e descartável, os esvazia de sentidos, ou seja, mercadoria para consumo não tem sentido, é esvaziada de sentido e de arte, vis-

to que arte significa algo que nos faz pensar, enquanto a mercadoria é algo descartável, que pode ser substituído facilmente, não lida com questões outras, que não o consumo vazio e imediato.

Portanto, esse processo desvirtua a cultura, que se torna mercadoria domesticada e esvaziada de sentido e Benjamin (2012) nos ajuda a entender que nada mais se torna do que mero clichê, caricatura no sentido que o autor atribui ao termo, sem significado, sem densidade histórica e superficial, a arte se esvazia e se desvia de seu contexto, se torna processo de massificação, passivo, manipulado, sem uma construção simbólica de mundo.

Hollywood é uma indústria que comumente leva as artes para o mundo do consumo, fazendo com que estas não expressem sentido para além de mercadoria, evidenciado no movimento que cada filme expressa e que nada mais agrega de novo em relação ao que os demais já trouxeram à tona, as mesmas sequências de ação, a preocupação central nos efeitos especiais, o mesmo espírito aventureiro para chamar e prender a atenção das massas, sem a preocupação de desenvolver uma história centrada numa boa narrativa, ou seja, falta a expressão de sentido. Expressão máxima da técnica a serviço do consumo em detrimento da arte.

A produção hollywoodiana segue um tipo de lógica muito mais voltada ao que as massas querem ver, querem assistir, numa política de apropriação da realidade, do cotidiano das pessoas, influenciado sobremaneira no que está em evidência e circulando na mídia, o que ressoa diretamente no investimento forte em recursos técnicos capazes de manter os padrões de realidade, em que a apropriação imagética e icônica da sociedade baseada na lógica midiática é o que importa, enquanto a arte se esvai de sentido nessa lógica.

Numa análise sobre fetichismo da mercadoria, Benjamin (2007), defende que o processo de esvaziamento de sentido transforma quase tudo em mercadoria, aliena as pessoas em relação a seu trabalho e transforma o mundo e as pessoas em coisas, visto ser a produção quem cria o consumo e fornece-lhe material, definindo modos de consumo e criando a necessidade de se ter determinado produto, bem como o impulso para consumi-lo, nos levando a entender que o produto só é efetivo quando consumido, enquanto o consumo torna a necessidade de nova produção de vital importância, fazendo a produção se mover. No entendimento de Benjamin (2007), portanto, o fetichismo da mercadoria é fundamental para o processo de dominação e a noção de fetichismo uma busca para a explicação do poder das mercadorias no capitalismo, dentre as quais os filmes.

Lipovetsky e Serroy (2015), defendem que ao longo dos anos, desde a revolução industrial, os produtos foram sofrendo influência artística muito grande, deixando de responder somente a uma lógica funcionalista, em que o produto tinha que servir somente à função a que se destina, ou seja, para o uso adequado, sem a preocupação com a estética, em ser belo ou decorativo, passando a responder às necessidades do consumidor atual, o qual denominam de “consumidor transestético”, que não se satisfazem somente com a funcionalidade dos produtos, mas, acima de tudo, em buscar obter experiências estético emocionais.

Seguem demonstrando o tanto que a estética se põe a serviço do mercado, invocando à sensibilidade dos consumidores, seguindo uma dinâmica que, superando o estigma de responsáveis pelo “enfeimento” do mundo e assentados no design e na beleza, impõe a lógica da estetização enquanto avanços estratégicos das marcas, que passam a apelar ao imaginário e à emoção dos consumidores. Em

artes como o cinema, as histórias em quadrinhos, a moda, o design, os esportes, dentre outros, produtos recheados de sedução são produzidos em massa, proporcionando uma aproximação entre arte e mercado jamais presenciando, avolumando a experiência contemporânea de valor estético.

Na capoeira conseguimos identificar o mesmo processo de estetização, pois, segundo os autores citados acima, nenhum produto atual escapa dessa lógica do capitalismo artista. Na produção de produtos diferentes, com uma diversificação absurda e cujo valor simbólico e sentido cultural não importam, mas sim a possibilidade de aquisição e consumo, banalizando o que antes era uma marca identitária, tal como a camisa com a marca de um grupo, que pode ser adquirida e usada por qualquer pessoa, que nem mesmo entende o significado cultural e histórico por trás dessa marca, importando, sim, a bela estética da mesma, aliada ao sentimento de poder ou outro atrelado ao fato de a possuir. Além disso, são produtos democratizados, pois, antes vistos somente como aquisição de poucos, com acentuado simbolismo, atualmente o acesso a eles tornou-se extremamente fácil.

A arte da capoeira, até bem pouco tempo atrás, concebida como produto de uma subcultura, tida como inferior, passa a ser produzida e consumida em formatos nobres, “estrangeirizados”, passando a falar em vários sotaques, vendida nas prateleiras e vitrines do mundo todo, em *Workshops* e eventos grandiosos e que, logo, atraem os olhares de produtores cinematográficos, não somente enquanto uma cultura completa, mas principalmente recortada em seus movimentos, agilidades e significativa plasticidade, caracterizando campo fértil de estetização para consumo por meio de filmes de ação de artes marciais e lutas, num processo de *gourmetização*, fenômeno

originalmente surgido da relação entre desenvolvimento capitalista e sociedade de consumo, que tem na dinâmica da produção e consumo de signos culturais papel central de mediação na lógica da acumulação de capital, que necessita do consumo como força produtiva, refletindo na desigualdade na esfera cultural e fortalecendo a segregação social, fruto da apropriação cultural em que sempre uma cultura, autoproclamada superior, pretende se sobressair, sobre as demais, estigmatizadas como inferiores. A seguir, demonstraremos as relações entre as abordagens teóricas trabalhadas e o processo de inserção da capoeira no universo cinematográfico hollywoodiano, a partir de seu movimento de internacionalização.

A capoeira em filmes hollywoodianos: a pedra e esporte sangrento

Dois aspectos centrais nos desafiaram na produção do artigo, o fenômeno da internacionalização da capoeira e sua apropriação cultural pela indústria hollywoodiana. Sobre o a internacionalização dessa arte, nos utilizamos das análises de Falcão (2011) e Viera e Assunção (2011), bem como imersão aprofundada na Internet, navegando em sites, blogs e inúmeras páginas que versam sobre a capoeira, públicas e privadas, pessoais e institucionais, em que se percebe o quanto que a capoeira está espalhada pelos continentes, com centenas de movimentos, personagens, locais, idiomas, linguagens, sotaques, práticas e outros aspectos, inclusive, movimentos liderados por pessoas nativas de seus países e, em alguns casos, defendendo outras formas, formatos e fundamentos totalmente diversos do que se pode denominar de capoeira brasileira e que Falcão (2011) chama de experiências significativas com capoeira no exterior e Vieira

e Assunção (2011) classificam enquanto fenômeno próprio de uma cultura internacional-popular.

A complexidade e a dinamicidade da capoeira se evidenciam, a partir desse processo de internacionalização, a mobilidade causada pelos trânsitos e fluxos dos capoeiristas em todo o mundo e, à medida que é compartilhada e multiplicada, assume o status de patrimônio cultural da humanidade, muito embora, não se pode negar, carregada de sentidos e significados que a denunciam enquanto cultura popular brasileira (FALCÃO, 2011).

Além disso, nossa imersão alcançou livros e revistas, físicos e eletrônicos, dado o volume de produções, em destaque as acadêmicas, que temos à disposição atualmente, cujo alcance se alargou com a Internet, notadamente no período de quarentena que vivemos imposta pela pandemia declarada mundialmente (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2020). Compreendemos, ao final dessa imersão, que a capoeira, na esteira de seu processo de internacionalização, passa, também, por um profundo dinamismo de apropriação cultural, massificação e, utilizando um termo mais adequado a como se deu essa movimentação, *gourmetização* (LIPOVETSKY; SERROY, 2015).

O segundo aspecto, sua apropriação pela indústria hollywoodiana, cerne de nossa reflexão, se configurou da mesma forma que aconteceu com todas as lutas e artes marciais que de alguma forma atingem visibilidade mundial, tais como, Boxe, Kung Fu, Karatê, Muay Thai, Judô e outras, de forma recortada e esvaziada de seus mais íntimos sentidos e significados, descontextualizada de sua história e contexto social de origem e de seus fundamentos, massificadas e apropriadas a serviço do consumo imediato e descartável, porém, seguindo correntes de pensamentos pós-modernos, assentada em padrões de

estética e design que atendam aos anseio de *gourmetização* da arte, própria do capitalismo artista (LIPOVETSKY; SERROY, 2015).

Neste artigo analisamos dois filmes, produzidos e veiculados em tempos diversos, mas atentando para o movimento de internacionalização da capoeira, o primeiro nos anos iniciais da década de 1970 e o segundo em meados da década de 1990. Estes momentos, coincidem com o possível início da internacionalização da capoeira e o momento de sua plena consolidação no exterior.

Nosso propósito, para atender ao escopo do texto, não é fazer uma análise crítica e aprofundada dos filmes escolhidos, mas somente sua contextualização e apresentação breve da trama narrada, para, então nos determos sobre a forma como a capoeira é representada e os sentidos que podemos identificar.

O primeiro filme é o episódio 13 da primeira temporada do *Seriado Kung Fu*, intitulado “A Pedra”, exibido em 1973, nos Estados Unidos (EUA), pela Rede ABC.¹, seriado que conta as aventuras de um ex-monge budista foragido e que passa a vagar pelo mundo. Trata-se de Kwai Chang Caine, iniciado nas artes do controle do corpo e da mente praticadas pelos monges *Shaolin*, o Kung Fu, tendo como mentor o Mestre Pó, possuidor de extremada bondade e carisma, recebendo, ainda, lições do Mestre Kan, mais rigoroso e sólido, no entanto, carregado de bondade, características que, amalgamadas, formam a personalidade de Caine que fala pausada e calmamente, porém, quando necessário, é efetivo e duro em seus golpes.

Após um grave acidente narrado no episódio piloto do seriado, culminando com morte do sobrinho do Imperador, Caine necessita fugir e inicia sua peregrinação pelo Velho Oeste norte-americano, ambiente hostil e violento. Ele vive humildemente apesar da riqueza do seu saber, um homem de paz e é retratado como o mais incomum

herói desse ambiente, muito embora, o próprio não se conceba como herói, mas somente, usando suas palavras, “Um Homem”. O jargão ou palavra de efeito que marcou o seriado, além da trilha inesquecível e dos movimentos e treinamentos do Kung Fu, foi: “Tire a pedra da minha mão”.

O episódio “A Pedra” é protagonizado por um mestre em capoeira, negro e brasileiro, interpretado pelo ator estadunidense Moss Gunn, que chega a uma cidade dos EUA e, logo na chegada, é abordado e agredido verbal e fisicamente por homens brancos, culminando com a aplicação de uma surra nos três, usando sua arte, no entanto, ameaçado por um dos homens com um revólver, se vê acuado e sem defesa, quando Caine intervém desarmando o homem com um golpe de Kung Fu. Em seguida, com a chegada do Xerife e seus auxiliares, o homem informa ser livre e morar em São Francisco, sendo a confusão desfeita. Durante a briga, uma pedra preciosa, talvez um diamante, cai do casaco do capoeirista e é roubado por crianças que assistiam à luta.

O capoeirista se apresenta a Caine, após a recusa deste em receber pagamento por sua intervenção, informando estar impressionado com sua forma de lutar e perguntar do que se trata. O capoeirista informa se tratar de capoeira, desenvolvida por escravos africanos, nas plantações do Brasil. Caine pergunta se o Brasil é o seu país, e o capoeirista diz que seu país é onde seu corpo está. Perguntado sobre onde iniciou, ele diz que aprendeu por meio de um homem que foi assassinado quando o ensinava, por ter sido descuidado, pensando somente nos outros e esquecendo de si próprio.

No desenrolar da trama, as crianças oferecem suas economias a Caine para que ele mate um homem mal responsável pela morte da mãe deles. Caine acaba sendo acusado pelo capoeirista de roubar

sua pedra e os dois protagonizam uma cena de luta, mas acabam se entendendo e cada qual segue seu rumo no encerramento do filme.

As análises sobre o filme identificaram alguns aspectos que confirmam a tendência de apropriação cultural de Hollywood, nesse caso sobre a capoeira. São mantidos os estereótipos das lutas apropriadas sem devido aprofundamento de suas características, com a capoeira sendo apresentada bastante parecida com uma luta oriental comumente utilizada nos filmes da industrial cultural, não sendo possível caracterizar se tratar de uma luta bastante diferente, inclusive, com trejeitos caricaturais do ator, além de, conforme se assiste na luta entre os protagonistas, utilizar movimentos de agarrado, balões e rolamentos, numa coreografia que lembra Judô ou Jiu Jitsu e passa longe da capoeira.

A história de origem da capoeira e sua contextualização são curtas, recortadas e sem aprofundamento histórico, quando na realidade sabemos que não existe somente uma versão, mas, no mínimo, três versões sobre sua possível origem. Não existem referências a ritos e rituais e nem mesmo a ginga, fundamento básico, é mostrado. O sotaque do capoeirista é caricatural, com o ator de língua inglesa forjando um sotaque português ou africano que beira o ridículo. A capoeira, ao que fica posto, dada a carência de profundidade na trama e no personagem negro, trata-se de uma prática marginal, visto que, ao que parece pela leitura atenta da trama, o capoeirista está em fuga de algo, de alguém ou de alguma coisa, tampouco, ficando claro se a pedra que carrega é realmente sua ou se é roubada. Assim sendo, o que talvez seja a primeira representação da capoeira em películas hollywoodianas nada mais faz do que, apropriando-se culturalmente e a esvaziando de sentidos de pertencimento e identidade cultural, a caricaturar, no sentido de Benjamin (2012), e a gourme-

tizar, seguindo Lipovetsky e Serroy (2015), a tornando pronta e bela para o consumo.

O segundo filme é Esporte Sangrento (1993), *Only The Strong* no original, do gênero ação dramática, produzido pela *Davis Entertainment*, com direção de Sheldon Lettich, que conta a história de um ex-boina verde, Beret Louis, interpretado por Mark Dacascos, que passou vários anos em missões na América do Sul, aprendeu capoeira no Brasil e volta para Miami, sua cidade natal; retornando para sua velha escola de artes marciais, agora invadida por delinquentes e em completo caos. Desenvolve, assim, um projeto para ensinar capoeira aos alunos mais problemáticos do colégio na tentativa de recuperá-los, tendo de enfrentar o chefe da gangue local, coincidentemente, um temido e habilidoso mestre capoeirista. Usando uma disciplina rígida e centrada nos fundamentos da capoeira, consegue atrair os jovens e conquistar o respeito destes. Usando suas novas e recém descobertas habilidades, os alunos resolvem mudar e enfrentam a terrível gangue local, culminando com a capoeira, enquanto esporte educativo, vencendo a batalha contra o mal e mudando para melhor suas vidas.

O referido filme se configura numa rara oportunidade, se não a única, em que a produção de um filme hollywoodiano contempla a capoeira enquanto tema central da narrativa, abordada enquanto uma luta brasileira e destacando seu potencial educacional, o que, mesmo não sendo uma novidade para quem convive no universo dessa arte, acabou fazendo bastante sucesso, além de contribuir para a sua difusão no exterior, notadamente por coincidir com o período em que se estabilizava e ganhava reconhecimento.

No entanto, nossas análises identificaram várias características de apropriação cultural, massificação e *gourmetização* dessa arte no

filme, iniciando com a representação de um protagonista que significa um herói salvador branco, que vai dos EUA para um local periférico e, ao aprender uma arte exótica e primitiva, se apropria dessa arte, retorna a sua terra natal e, mais uma vez num movimento de esvaziamento de seus sentidos, sem nenhum aprofundamento acerca de seus fundamentos, de sua trajetória histórica e de seus aspectos ritualísticos, ancestrais, dentre muitos outros, transforma a vida de um grupo de jovens envolvidos em contextos de marginalidade. Este é um recurso bastante utilizado em Hollywood, a representação do homem branco estadunidense que, dada sua supremacia branca e central, se insere em um contexto social insignificante, povoado por pessoas estigmatizadas como inferiores, retratadas, por sua vez, enquanto vilões e, dada sua sacra intervenção de salvador branco, muda a realidade de potenciais marginais, evitando um futuro que certamente seria drástico. Sintetizando, o filme, glorifica a intervenção de um homem branco e norte-americano que, por apropriação cultural de uma arte popular de um país exótico e distante, transforma a vida de jovens latinizados à beira da marginalização.

Outro aspecto de esvaziamento de sentidos é a ausência da parte musical, um fundamento central da capoeira, sendo utilizado, não os ritmos próprios e sim um ritmo musical e eletrônico acentuadamente marcado por influências de ritmos americanizados. A língua portuguesa brasileira, que nomeia os movimentos, os falares, as cantigas e os sotaques que contribuem para sua diversidade, assim como a história e a cultura dos mestres, não são abordadas, nem ensinada pelo protagonista. O aspecto da linguagem alcança o limite do caricatural, quando alguns personagens falam por meio de um português enrolado, mais próximo de um “portunhol”.

Novamente os traços fenóticos dos atores e atrizes são caricatu-rais e utilizam o padrão “latinizado” hollywoodiano numa representação que remete ao sentido de que, ao adentrar em outros países, uma arte de uma cultura colonizada terá um público específico, geralmente, pobres, marginalizados e descendentes de países pobres, à margem, reforçando, ainda, a noção racista de que todas as pessoas fora dos padrões estadunidenses e europeus, são iguais entre si e inferiores diante destes padrões, profundamente balizados pela brancura, o machismo e a religiosidade cristã. Percebemos essa face quando o vilão do filme afirma que foi criado numa das piores favelas do Rio de Janeiro e, no entanto, possuí os traços fenóticos e as posturas, trejeitos e características culturais que o aproximam muito mais de uma típica representação de personagem porto-riquenho, mexicano ou, como melhor adequado ao jargão hollywoodiano, “latino”. Concluimos nossas análises, lembrando que o título *Esporte Sangrento*, é detentor da representação imediatamente atrelada à violência ou algo agressivo e que, furtivamente, contribui para o desmembramento entre a capoeira e a cultura brasileira, pelo menos no imaginário popular.

Considerações Finais

Não podemos negar que a capoeira é transdisciplinar e significativa, possuidora de valor educacional e formador potencialmente elevado, uma epistemologia do corpo, amplamente explorada nas artes e na música, além da significância enquanto mecanismo de libertação. Suas potencialidades metodológicas e epistemológicas são inúmeras, facilmente percebidas por quem se aproxima de sua prática, quem a enxerga mais de perto. Suas potências históricas,

filosóficas e sua pedagogia, a tornam, por si só, complexa e eficiente nas interações e nas linguagens.

Seu processo de internacionalização, iniciados na década de 1970 e consolidado a partir dos anos iniciais da década de 1990, por meio dos fluxos migratórios de mestres e praticantes, revela uma jornada exitosa, ampliando os horizontes de visibilidade sobre a cultura brasileira, ao mesmo tempo em que possibilitou a conscientização acerca de sua ressignificação enquanto uma cultura, não mais somente brasileira, mas enquanto cultura popular internacional. Nessa dinâmica era quase certa sua apropriação cultural, massificação e *gourmetização*, sua aproximação do universo da cultura pop e a promoção de seu consumo pela indústria cultural, a serviço dos gostos e sabores apreciados pelas massas, cujo espaço mais apropriado se configura nas produções cinematográficas, tendo como maior símbolo Hollywood, a meca das produções cinematográficas mundiais, a vitrine suprema.

A arte como mercadoria está intimamente ligada às relações econômicas e sociais do capitalista moderno, sendo que o processo de produção do cinema e os dispositivos cinematográficos atendem sobremaneira aos padrões da indústria do cinema, por sua vez determinantes na construção de imagens e representações sobre a capoeira delineada nas projeções fílmicas, antes, inclusive, de que se possa ao menos imaginar qualquer movimento contrário, ou seja, o acolhimento pleno e a representação cuidadosa e resguardada de seus sentidos, fundamentos, símbolos e significados mais caros.

Percebemos que, nos dois filmes analisados a capoeira aparece intimamente relacionada à imagem de quem a manifesta nas cenas. No primeiro filme, a imagem de uma prática elaborada pelos negros africanos escravizados nas plantações brasileiras, cuja imagem fur-

tivamente conduz a sentidos dúbios, pouco esclarecidos na trama e que, de certa forma, dada a acentuada estigmatização atribuída ao povo negro, predomina a noção de uma prática violenta e de um personagem fugitivo e que, provavelmente, roubou o objeto que nomeia a trama, “A Pedra”. Vale lembrar que o personagem central do seriado, no qual o filme está inserido, é um Chinês, fugitivo e vagando sem destino em outro país, porém, tendo alargado desenvolvimento de suas origens e de sua personalidade áurea, bondosa e heroica.

No segundo filme, o perfil e figuração do personagem reproduz modelos estereotipados em significativa parcela de filmes hollywoodianos, agregados a uma estética do homem branco, forte, habilidoso e salvador, um herói branco que vai a local exótico e periférico, se apropria de uma cultura local e retorna a seu país de origem para salvar jovens em risco de marginalização.

Ambos os filmes proporcionam nas telas americanas, para o povo estadunidense, a representação da capoeira, cujo atrativo fundamental se concentra no exotismo, passando pelo mesmo padrão de uma significativa variedade de lutas marciais que invadiram o cinema hollywoodiano, o que se pode entender como apropriação cultural. As indústrias cinematográficas, portanto, se utilizam do estereótipo do exótico, roupagem na qual inserem qualquer coisa que julgam como diferente, na qual facilmente a capoeira foi adequada, contribuindo, sobremaneira, para que se tornasse globalmente conhecida. Tal papel foi muito bem desempenhado pelo filme *Esporte Sangrento*, o primeiro filme hollywoodiano, ainda em tempos atuais o único, a protagonizar a arte da capoeira enquanto temática central e ao longo de toda a narrativa, tentando destacar numa trama ficcional as possibilidades reais, conforme destacamos acima, da capoeira enquanto ferramenta educacional, formadora e de inserção social.

Tentativa que se revela infrutífera, dada a forma esvaziada e recortada como é representada, por exemplo, as cantigas que carregam poesias, cantos, inovação, criação, sotaques, improvisação, silêncio, palmas, risos e gargalhadas, bem como os instrumentos com suas riquezas de possibilidades e variações, são desprezados, somente aparecendo no Brasil, quando o personagem se despede do país e numa passagem rápida com seus alunos nos EUA. A musicalidade é confundida com ritmos americanos e mecanizados.

É na fronteira destes fundamentos que envolvem sons, musicalidade e gestualidade que se configura a epistemologia da capoeira, especialmente no universo da roda de capoeira, onde as cantigas elucidam a memória coletiva dessa arte e abordam, em uma mesma dinâmica, cultura, saberes, fatos e episódios, vidas, acontecimentos, política e ideologias, além de tempos outros, evidenciando uma verdadeira Pedagogia. Nos filmes analisados tais aspectos são silenciados, escondidos, somem e perdem seus sentidos, o que somente se agrava, a partir de uma representação do Brasil como um lugar distante e exótico, numa amalgama da Bahia com a Amazônia, cenários prediletos do padrão de exotismo hollywoodiano.

Podemos concluir que o cinema é um dos mecanismos de maior potência na difusão da cultura, especialmente, dada a grandeza numérica de seu público, o que o torna inigualável na capacidade de apropriação e massificação cultural, como fica evidente nas formas como a capoeira foi representada nos filmes descritos, cujos elementos utilizados para torná-la assimilável e consumida pela cultura norte-americana e, conseqüentemente, global, enfatizam, dentre outros aspectos, a associação descontextualizada, e esvaziada de sentidos, às culturas negras norte-americanas e à musicalidade da cultura “latinizada” nessa sociedade, as articulações cinematográfi-

cas com filmes de combate hollywoodianos, em que o protagonista é, geralmente, um herói, homem e branco, quase um missionário salvador e o uso de símbolos que desencadeiam emoções de várias formas e que, para além das emoções, sustentam dramas, elevam valores e possuem uma função expressiva e unificadora, simulando que promove a aproximação dos sentidos e dos significados culturais, quando, na verdade, os fragmenta e os banaliza, tornando-os desconectados de seus sentidos e significados simbólicos e identitários, em prol da estetização e *gourmetização* e a favor do consumismo, do uso imediato e descartável predominante no novo capitalismo artista e, certamente, artificial, muito embora sua estética e seu “sabor” agradem aos mais apurados paladares que povoam o universo da global e expansiva cultura pop.

Referências

BENJAMIN, Walter. *Passagens*. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia, técnica, arte e política*. 8 ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.

ESPORTE SANGRENTA. Direção: Shendon Lettich. 1 videocassete, cor, 99 min., Leg. Português, Spectra Filmes, 1993.

FALCÃO, José Luiz Cirqueira. A Internacionalização da Capoeira. *Textos do Brasil*, Ministério das Relações Exteriores, n. 14, 2011, p. 123-133.

GOODWIN, Andrew. *Dançando na fábrica de distração: televisão musical e cultura popular*. Minneapolis: Universidade de Minnesota Press, 1992.

KUNG FU. Primeira Temp., Episódio 13: A Pedra, Direção, Jerry Thorpe, Warner Bros Television Inc., EUA, Cor, leg. Português, 29 min., 1973.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A Estetização do Mundo: viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia da Letras, 2015.

MAESTRI, Mário. *A servidão negra*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

MATTOS, Regiane Augusto. *História e cultura afro-brasileira*. São Paulo: Contexto, 2008.

SILVA, Robson Carlos. *As narrativas dos mestres e uma história social da capoeira em Teresina/PI: do pé do berimbau aos espaços escolares*. Curitiba: CRV, 2016.

WILLIAM, Rodney. *Apropriação cultural*. São Paulo: Pólen, 2019.

WORLD HEALTH ORZANIZATION. *Pandemia da doença de corona-vírus (COVID-19)*. Disponível em: https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019?gclid=CjoKCQjwwr32BRD4ARIsAA-JNf_onkN2bwREe6wnCNAv_rfLor86BfD1LXyjb-UTKWEruGfbXrr6t_AaApeiEALw_wcB. Acesso em: 25 mai. 2020.

VIEIRA, Luiz Renato; ASSUNÇÃO, Mathias Röhrig. Os Desafios Contemporâneos da Capoeira. *Textos do Brasil*, Ministério das Relações Exteriores, n. 14, 2011, p. 9-19.

PARTE III

Animações, internet, memes e afins



Figura 9 – Vídeo Streaming

Fonte: <https://www.tvbeurope.com/resources/free-webinar-how-live-video-streaming-introducing-new-opportunities-for-broadcasters>

Observações filosóficas sobre o streaming: Aproximações e distanciamentos

Gustavo Silvano Batista
Leonardo Marques Kussler

Introdução

A experiência contemporânea da obra de arte, fortemente marcada pelos desenvolvimentos da ciência e tecnologia, não poderia prescindir das repercussões tecnológicas no universo da materialidade da arte, tanto nas próprias obras, quanto nos modos de acesso às

mesmas. Desse modo, as mudanças tecnológicas atuais não influenciam somente nos processos de comunicação e informação, mas na própria experiência da arte mediada pela tecnologia.

Uma das formas atuais mais comuns de acesso às artes tem sido as plataformas de *streaming*, que possibilitam acesso via internet dos mais diversos conteúdos de arte, especialmente músicas e filmes, o que transforma fortemente a relação com a arte, seja no que diz respeito ao modo de acesso à arte, assim como a experiência proporcionada por ela.

Assim, este texto busca problematizar o *streaming* como modo *online* de acesso à arte, transformando a experiência tanto do ponto de vista da sua materialidade da arte quanto da sua reprodução técnica, o que torna a arte contemporânea um âmbito de relação fortemente marcada por uma experiência de aproximação e distanciamento da própria obra. Por isso, na primeira seção, trataremos de expor como as mudanças paradigmáticas da criação cultural e artística são permeadas necessariamente pelas mudanças de caráter tecnológico, que acabam repercutindo no modo como experencia-se a arte ao longo da história.

Na segunda seção, mostraremos como tal experiência estética apresenta impactos decisivos na cultura contemporânea, transformando os próprios modos de vida dos indivíduos, à medida que as obras de arte são inseridas no fluxo da vida, transformando o próprio processar da vida contemporânea, oferecendo-a um *modus operandi* fortemente marcado pelo contato com os dispositivos de acesso *online* aos mais diversos conteúdos, especialmente músicas, filmes, conteúdos informacionais e jogos.

Deste modo, pretendemos discutir a experiência do *streaming* como um componente novo na experiência da arte, tendo em vista

o horizonte cultural das tradições artísticas no universo das mídias de massa. Pensar tal experiência, especialmente apoiados nos pensamentos de Walter Benjamin e Hans-Georg Gadamer (WU, 2004), indica uma nova forma de experiência da arte bastante distante da discussão estética tradicional sendo, portanto, imprescindível para novos caminhos de reflexão filosófica. O que nos permite, portanto, observar a necessidade de novos desdobramentos estéticos que possibilitem uma nova filosofia da arte que abarque as obras de arte técnicas sem a tradicional estranheza, própria dos ambientes filosóficos mais tradicionais.

O paradigma do streaming de conteúdos na contemporaneidade

Há quase 150 anos, no último quarto do séc. XIX, uma invenção mudaria completamente a forma como as pessoas lidavam com as obras de arte. Com o advento do primeiro fonógrafo, aparelho capaz de registrar e reproduzir sons, criava-se uma nova forma de registro de músicas, discursos e diferentes conteúdos, que não mais prescindiriam da *presença* de seus autores ou executores para sua performance. Nós, a partir de nosso distanciamento histórico, talvez possamos pensar que se trate de algo banal, pois essa mudança nos foi naturalizada. Entretanto, se pensarmos na população da época, que estava habituada a *ouvir vendo* os músicos de uma orquestra tocando em um teatro ou a banda marcial em sua apresentação no coreto da praça, a *materialização da música pela desmaterialização dos músicos* teve um grande impacto na *recepção cultural*.

Poucos anos depois, na última década do séc. XIX, outra invenção impactaria a forma como a imagem representaria o mundo. Mais de

50 anos após o advento da fotografia em preto e branco, já com negativos – portanto, passível de reprodução –, surge o cinematógrafo, aparato técnico capaz de registrar as primeiras fotografias seriadas em movimento, que, eventualmente, convencionamos chamar de *filmes de cinema*. Aqui, percebemos outra ruptura na percepção humana da arte por meio da imagem pois, diferentemente do teatro encenado por atores fisicamente presentes em um local, com suas vozes e a trilha sonora – de modo que as pessoas, portanto, podiam *ver ouvindo* –, a ilusão criada pela sequência de imagens forma a cena em movimento sem que os atores e os locais estejam fisicamente no momento da apreciação, assim como os espectadores também não estão presentes no local apresentado. Outro fator é que, como sabemos, inicialmente, havia apenas o *cinema mudo*, de modo que a *imagem era dissociada do som*. Diferentemente da música, que passa a ser apreciada sem a presença imagética dos músicos que a executam, no cinema, passa-se a ver imagens em movimento desprovidas do som que elas deveriam emitir.

Feito o panorama das mudanças paradigmáticas na arte e na forma de representação cultural do mundo, gostaríamos de tratar de uma revolução contemporânea, que diz respeito à mudança do modo de reprodução de músicas e vídeos por meio de plataformas de fluxo de conteúdos, mais conhecida por *streaming*.

Um dos principais modos de processar os conteúdos tem sido realizado por meio de plataformas de *streaming*, que é uma tecnologia de fluxo rápido, que faz compartilhamento de dados aos mais diversos dispositivos, não sendo necessário a presença do conteúdo no próprio dispositivo. Assim, filmes, rádios, músicas, informações e jogos são acessados via internet, sem necessidade do armazenamento local desses arquivos em um dispositivo. É possível *assistir* filmes

e vídeos, músicas e *podcasts*, participar de jogos (ou assistir partidas transmitidas *online*) com outros indivíduos distantes, por meio de aplicativos e programas de transmissão *online*, além de também ser possível poder *transmitir* conteúdos, eventos etc.

A condição técnica desses compartilhamentos, que ocorre via internet, impacta de modo decisivo o estatuto das imagens na cultura contemporânea, especialmente se pensarmos sobre a natureza técnica das imagens, em particular a imagem audiovisual. Um dos principais impactos acontecidos na natureza das imagens, como nos lembra Walter Benjamin (1994), em meados de 1930, foi o surgimento do cinema. Com o cinema, como já afirmamos anteriormente, a imagem-arte passa a não ser mais pensada a partir de um original (como na pintura clássica), mas como um *produto da indústria cultural* (ADORNO; HORKHEIMER, 1985). A reprodutibilidade técnica abre um espaço daquilo que é criado com seu próprio criador, visto que a obra passa a ser um produto que é composto por um artefato mecânico, e não por um ser humano que lida com instrumentos manuais. Ou seja, na sua natureza reprodutiva, não há um *filme original*. Dito de outra forma, todos os filmes são, ao mesmo tempo, originais e cópias. Mas ainda temos o *filme*, ou seja, há uma materialidade do filme tradicionalmente concebido pelos negativos conservados em uma lata.

Um outro momento, da natureza digital das imagens, através das câmeras de vídeo digitais, indica mais um passo tecnológico a partir do qual a materialidade da obra se dá por meio de armazenamento, transferência, impressão ou reprodução, sendo processada por meios eletrônicos. Isso, de alguma forma, permitia o armazenamento e reprodução digitais, não sendo mais necessário a utilização de fotogramas, o que significa uma nova tecnologia de produção e re-

produção da imagem. O caráter digital das imagens, radicalizando a natureza técnico-reprodutiva, torna a questão da originalidade das obras apenas uma referência histórica. Ou seja, além de não haver mais a pergunta sobre o original, as cópias não possuem uma materialidade, mas são agora armazenadas de forma digital, não podendo nem ser identificadas fisicamente fora dos *HDs*.

Nesse horizonte, o advento das plataformas de *streaming* surge como mais um passo técnico de acesso a imagens sem necessidade de seu armazenamento digital. Podemos assistir um filme de *Jean-Luc Godard* ou escutar um álbum dos *Beatles* ou do *Radiohead* sem necessariamente termos posse do material. Como expresso no início desta seção, desde a criação dos meios para gravação e reprodução de sons e vídeos, houve uma mudança no modo como as pessoas apreciam a arte e os produtos culturais, uma vez que há o *primeiro distanciamento* do espectador daquilo que está sendo reproduzido em um determinado local (uma sala de concerto ou de cinema, por exemplo). Depois, houve o *segundo distanciamento* quando os produtos culturais começaram a ser feitos em série para o consumo em massa, de modo que o paradigma do local para ouvir música e ver filme passa a ser secundário, pois desde o advento das fitas cassete de música e as de vídeo em VHS e, posteriormente, os CDs e DVDs, qualquer lugar com dispositivos compatíveis se tornam ambientes para reprodução desses produtos.

Ainda podemos falar de um *terceiro distanciamento*, no sentido de que não há o aspecto material no fluxo de informações que define a transmissão dos dados de áudio e vídeo; basta um computador ou um dispositivo móvel com internet para que se tenha acesso a uma infinidade de álbuns musicais, filmes e séries. Desse modo, é possível assistir filmes ou escutar músicas em qualquer lugar, por meio de

qualquer suporte. Se, no auge da indústria cinematográfica, os indivíduos deviam se deslocar de suas casas até a sala de cinema, com o cinema digital, podemos ver os filmes em casa, utilizando *DVDs* ou *Blu-ray* ou *Netflix*. O catálogo de livros, filmes, séries, videoaulas, shows, videocliques, álbuns musicais, entre outros conteúdos, disponíveis em plataformas de *streaming* como *YouTube*, *Netflix*, *Amazon Prime* e *Spotify*, por exemplo, é gigantesco.

Desse modo, uma primeira questão persistente, diz respeito ao vínculo entre arte e tecnologia. Quando algo deixa de ser arte e torna-se produto da indústria cultural? A originalidade de algo está ligada necessariamente à ideia de autenticidade pelo fato de determinada obra ser única? Em um segundo momento, devemos compreender a natureza de obra da arte tecnológica, ou seja, como se constitui imagem-obra. Assim, quando tratamos da arte a partir do paradigma da *reprodutibilidade técnica*, por exemplo, o fazemos por um viés que desconsidera a materialidade e exclusividade de algo, cientes da mudança estrutural e econômica da arte que não se valoriza pelo fato de haver apenas uma *Mona Lisa*, mas pelos royalties pagos pela venda ou *streaming* de um álbum de uma banda pelo *Spotify*.

Como um terceiro momento, coloca-se de modo decisivo a investigação da experiência artística possível, que faça justiça aos elementos próprios da imagem técnica. Aqui, podemos pensar nos paradigmas do distanciamento do *receptor estético* (aquele que experiencia, frui e *consome* arte) e o *emissor estético* (aquele que produz conteúdo cultural), uma vez que estamos, paradoxalmente, mais distantes de quem produz, na medida em que consumimos áudios e vídeos de pessoas do mundo todo e não *possuímos nada material* para formar um vínculo, mas, ao mesmo tempo, também mais próximos, pois temos acesso a uma infinidade de conteúdos antes

restritos e uma relação ficticiamente mais próxima de nossos astros, a quem acompanhamos pelas redes sociais, disponíveis em qualquer dispositivo móvel com acesso à internet.

Mas até que ponto nossa relação com os conteúdos digitais é salutar e em que medida a experiência com essas novas mídias afeta nosso meio social? Para discutir um pouco sobre essa tendência, na próxima seção, abordaremos como a *experiência contemporânea com a arte* se transforma, mais uma vez, com a entrada de uma nova metodologia tecnológica de criação e recepção de conteúdos culturais, modificando não somente os meios de acesso, mas as próprias obras e suas repercussões.

Impactos sociais da experiência com novas mídias de conteúdos

A proliferação de filmes e vídeos nos mais diversos dispositivos tem transformado, de modo visível, o comportamento dos indivíduos, especialmente no modo pelo qual se relacionam com as imagens e informações cotidianas, além do modo como se relacionam com outras pessoas. Especialmente nas grandes cidades, não é incomum perceber pessoas em transportes coletivos atentos a dispositivos pelos quais têm acesso a livros, vídeos, filmes, músicas, jogos, notícias, mensagens, entre outros, não só como uma forma de entretenimento, mas também como um modo de estar inserido no processar da vida contemporânea, fortemente marcada pelas tecnologias da comunicação e informação.

Para retomar os conceitos de *aproximação* e *distanciamento* usados na seção anterior, podemos dizer que quem não se *aproxima* dos conteúdos digitais em seus dispositivos digitais acaba *distan-*

ciando-se do grupo social, visto que a não participação como consumidor desses conteúdos o torna alguém desatualizado, obsoleto. A título de exemplo, podemos traçar um paralelo da importância dos conteúdos de séries e filmes disponíveis nas plataformas de *streaming* com as novelas tradicionalmente transmitidas no final da tarde e no início da noite no Brasil. Em que sentido? Bem, assim como muitos trejeitos, falas e narrativas ficcionais de atores de televisão marcam o imaginário social e a forma como pessoas se apresentam no mundo – e quem perde um capítulo ou dois não consegue se comunicar com a tia, a avó ou a senhora na fila da padaria –, os filmes e séries das plataformas de *streaming* acabaram tomando um espaço tão importante quanto. As informações fluem de uma maneira tão rápida e em uma quantidade tão absurda que, se não *nos distanciamos* diariamente do mundo real para ficar alguns minutos ou algumas horas jogados ao consumo desses conteúdos, não conseguimos *nos aproximar* das pessoas no convívio social.

Com as plataformas de *streaming*, os filmes são inseridos na vida cotidiana, sendo vistos em qualquer lugar e em qualquer momento. Há, portanto, a inserção das imagens em *streaming*, desde filmes a *lives*, na vida. Isso realiza, por outro lado, uma transformação na vida, à medida que há uma integração ou conflito entre imagens e vida. É inegável a popularização e o aspecto democratizador das plataformas de *streaming*, visto que disponibilizam uma infinidade de conteúdos antes restritos a uma camada social menor. Contudo, também há o aspecto da desigualdade quando se pensa na população que não tem acesso à internet, tampouco condições financeiras de arcar com um gasto mensal de assinaturas dos serviços de *streaming*, além do estabelecimento de determinados padrões de vida

por meio das imagens reproduzidas nesses meios, que impactam diretamente no meio social.

No que diz respeito ao aspecto psicológico proporcionado pelo acesso aos serviços de *streaming*, podemos constatar um neologismo cunhado a partir de um comportamento surgido especificamente com a popularização da *Netflix*, o *binge-watching*, que significa *maratonar* séries ou *filmes* por horas/dias a fio. O que antes era mediado pela transmissão e o lançamento semanal ou diário de capítulos de uma série cai por terra no momento que fica completamente disponível para consumo irrestrito, o que pode indicar uma tendência de quadros de depressão e ansiedade ou ocasionar episódios deste. Além disso, o comportamento de assistir ininterruptamente vários episódios de uma série ou vários filmes em uma sequência podem representar uma *fuga mundi*, isto é, uma forma de *escape socioemocional* do mundo por parte do indivíduo.

Obviamente, quando se trata de um consumo compulsivo de conteúdo de *streaming*, podemos imaginar que há também uma forma de se relacionar com filmes, séries ou músicas que é extremamente superficial. Aqui, podemos destacar um fenômeno presente na contemporaneidade e que se contrapõe aos paradigmas de recepção estético-cultural anteriores: diferentemente da pessoa que passou a *ouvir sem ver* e/ou *ver sem ouvir*, a partir do advento técnico de gravar e reproduzir músicas distantes de quem as executa e imagens sequenciadas em um filme mudo, hoje, há uma tendência ao que se chama de *recepção multissensorial* ou *multitarefa*s. Não é raro termos inúmeros estímulos sensoriais, criados por diferentes artefatos técnicos, que não estão necessariamente ligados entre si. Um exemplo seria alguém em uma sala climatizada (estímulo do tato), ouvindo músicas no *Spotify* (estímulo da audição), vendo um

vídeo do *YouTube* com legendas e em velocidade aumentada (estímulo da visão), apreciando uma bebida gaseificada gelada (estímulo do paladar) enquanto um incenso perfuma a sala (estímulo do olfato). Outro caso mais plausível seria de alguém lendo um texto no dispositivo móvel, enquanto ouve música por um aplicativo em um ônibus, por exemplo. Que tipo de leitura essa pessoa faz? Qual a profundidade de sua percepção das informações lidas? Qual seu nível de apreciação estética daquilo que ouve?

Em termos filosóficos, a presença de imagens através das plataformas de *streaming* indica um outro posicionamento em relação às imagens. Assim, não é possível apenas lidarmos com questões estéticas, próprias da obra, mas com a própria experiência da obra *streaming*. Ou seja, coloca-se como questão que tipo de experiência artística é possível em obras que, além de não remeterem a um original, podem ser reproduzidas continuamente em qualquer lugar em qualquer dispositivo compatível. Assim, pensar uma experiência artística com filmes clássicos que assistimos na *Netflix* ou pelas músicas de Johann Sebastian Bach que escutamos no *Spotify* significa, em alguma medida, analisar e, por conseguinte, compreender a natureza da obra de arte inserida na atual configuração de mundo tecnológico e, como desdobramento, pensar esta experiência de arte em novos termos.

Poderíamos, aqui, incluir outro fenômeno próprio dos dias de hoje, em que muitas atividades encontram-se suspensas e há um imperativo ético de isolamento físico e social de pessoas por conta da pandemia da *Covid-19*. Nesse sentido, muitas atividades que geram aglomerações de pessoas, como um show de uma banda ou uma aula presencial em uma universidade, tiveram que ser readequadas e, em grande medida, migraram para o ambiente virtual. A proliferação de

lives, as *transmissões ao vivo* de shows, palestras, aulas, reuniões etc., acabou mudando a forma como as pessoas se comunicam, geram e consomem informações. Isso também provocou um tipo de ruptura no tecido social, em especial no que diz respeito às esferas do público e do privado, uma vez que há uma exposição dos cômodos das casas a estranhos, de elementos da intimidade por vezes vazados. Além disso, no âmbito do trabalho, há uma tentativa frustrada em tentar adequar tarefas antes desenvolvidas em um ambiente que claramente não comporta uma *transferência plena* destas, ocasionando jornadas extras de trabalho e um sentimento de frustração e estafa mental.

Voltando ao questionamento filosófico sobre o tipo de experiência de cada indivíduo com a arte ou o produto cultural por meio do sistema de *streaming* e ligando à discussão das *lives* do parágrafo acima, podemos pensar nos problemas legais gerados pela tecnologia. Se antigamente a preocupação do paradigma da arte não reproduzível fosse o valor e a raridade da obra de arte pelo simples fato de ela ser única, autêntica e não reproduzível, vale ressaltar que havia artistas que falsificavam pinturas e esculturas, por exemplo. Quando a arte passa pela mudança do paradigma que a coloca como um *produto cultural* criado em mediação por artefatos tecnológicos, o foco da discussão não é mais sobre a existência de *um original*, mas sobre os *direitos autorais* de um artista sobre determinada obra. Quando a arte passa a ser mediada pela produção em série, mas ainda com a presença de meios materiais físicos (livros impressos por prensa, filmes fotográficos, rolos de cinema, discos, CDs, DVDs etc.) e digitais (livros digitais, álbuns de música, fotos, arquivos de vídeo), não há uma preocupação sobre *o original* da obra, mas sobre a *infração dos direitos autorais*, no que diz respeito à sua reprodução não autorizada.

Por fim, quando o foco está no sistema de *streaming*, podemos notar o foco da preocupação justamente na possibilidade de muitas pessoas poderem atuar como *transmissores de conteúdos*, seja por meio de uma foto vazada de um produto ainda não lançado ou um vídeo ao vivo de uma apresentação transmitida ilegalmente para pessoas que não estão ali presentes, não pagaram ingresso, por exemplo, o que pode ser encaixado como um fator negativo (RUGG; BURROUGHS, 2016). Contudo, a mediação tecnológica do *streaming*, também conta com uma lógica diferente quando disponibiliza conteúdos ao vivo, que, em geral, não dispõem de edição, podem ser armazenados para serem visualizados novamente no futuro ou simplesmente funcionar como um evento efêmero, como um espetáculo que tem fim, e permitem interação do público diretamente com o produtor (ZHANG; WANG, 2017). A própria noção de fomento cultural a esses eventos passa por outro crivo, seja por empresas que patrocinam determinado artista ou pelo financiamento coletivo por parte dos fãs, que permitem que artistas e produtores de conteúdo consigam continuar trabalhando mesmo em condições de distanciamento social, por exemplo, e sem preocupação com a pirataria ou o descumprimento de direitos autorais.

Há, portanto, uma mudança estrutural no que diz respeito ao modo como a arte é produzida e disponibilizada em sistemas de *streaming*, assim como há um impacto social enorme no modo como esse conteúdo é experienciado pelas pessoas. Desde o momento em que há um distanciamento dos seres humanos daquilo que criam, ao começarem a produzir coisas usando máquinas que automatizam processos, há um processo de *distanciamento e aproximação* também do que é criado e de seus receptores. Talvez a revolução de hoje, com as plataformas de *streaming*, seja mais uma etapa do desdobra-

mento desse paradigma que aproxima e afasta as pessoas da arte, permitindo que conheçam e tenham experiências com determinados objetos e sujeitos dessa forma tão peculiar.

Considerações finais

Cada tempo tem seus questionamentos próprios, circunscritos ao seu momento histórico. Atualmente, a pergunta pela experiência *streaming* tão comum na vida cotidiana poderia causar um estranhamento filosófico no que tange à aceitação desse tipo de conteúdo, que pode ser acessado em dispositivos cada vez mais desenvolvidos tecnologicamente. A empolgação com as novidades tecnológicas permitiu uma adesão total ao *streaming*, especialmente pela disponibilidade e proximidade dos conteúdos. O que parecia uma tecnologia própria dos jogos eletrônicos via *internet*, que possibilitava aos jogadores realizar disputas intermináveis com pessoas em lugares distantes, foi incorporada a outras esferas da vida social, permitindo uma experiência de proximidade e atualidade dos acessos aos conteúdos e, ao mesmo tempo, um distanciamento físico da vida social, substituída pelos meios de *streaming*.

Como afirma Gadamer (2004, p. 217), “deve ser tarefa de nossa reflexão sobre a cultura e os meios de comunicação de massa lembrar que a cultura não é apenas uma instituição, mas que precisa de cuidados”, de modo que se justifica nosso empenho no sentido de fazer progredir os aparatos técnicos presentes em nossas vidas. Em relação às obras de arte, tal relação de aproximação e distanciamento transforma a própria experiência artística em um fato não só experienciado, mas passível de ser compartilhado na rede, transformando a própria relação com a arte em uma contínua reprodução

de uma experiência a ser compartilhada infinitamente, seja ela do sujeito que está vendo um filme ou do diretor de um filme.

É por isso que podemos questionar filosoficamente se o modo *streaming* de experiência artística possibilita novas e produtivas experiências artísticas e sociais ou se a nova experiência, com seu ônus e bônus, é o próprio *streaming*. Para além disso, podemos, também, pensar sobre como a massificação da disponibilidade de conteúdos culturais gera um tipo de recepção estética diferente, que é mais superficial, dada a quantidade de conteúdos, assim como reduz o tempo necessário para uma compreensão mais crítica destes. A grande tarefa, pois, é tentar compreender como fazer o bom uso dessas novas ferramentas, de modo a poder incrementar nosso senso estético, nossas condições de nos deixarmos impactar pela arte também em seus outros modos de representação.

Referências

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196.

GADAMER, H. G. *Esquisses Herméneutiques: essais et conférences*. Paris: J. Vrin, 2004.

RUGG, Adam; BURROUGHS, Benjamin. Periscope, live-streaming and mobile video culture. In: LOBATO, Ramon; MEESE, James. *Geoblocking and global video culture*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2016. p. 64-73. Disponível em: <<http://www.swinmediacomms.net/>

wp-content/uploads/2015/11/TOD18-Geoblocking-finalcover.pdf#page=64>. Acesso em: 18 jun. 2020.

WU, Roberto. A experiência como recuperação do sentido da tradição em Benjamin e Gadamer. *Anos 90*, Porto Alegre, v. 11, n. 19/20, p.169-198, jan./dez. 2004.

ZHANG, Yuanyuan; WANG, Qian. Philosophical Analysis of Phenomena in Live Video Streaming. *Philosophy Study*, v. 7, n. 6, p. 305-311, 2017. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/5243/0b89dc32d9380e0f565fe849ab0f3c9652b6.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2020.



Figura 10 – A animação japonesa *Túmulo dos Vagalumes* (1988)

Fonte: <https://coisasdojapao.com/2019/08/hotaru-no-haka-8-curiosidades-do-tumulo-dos-vagalumes/>

Walter Benjamin e o *Túmulo dos vagalumes*:

Narrativa e experiência

Heraldo Aparecido Silva

Lara Brenda Lima de Oliveira

Introdução

Este presente trabalho visa compreender e estabelecer uma relação entre a animação japonesa *Túmulo dos vagalumes* e os aspectos referentes às noções de narrativa e experiência contidos nas obras *O narrador: considerações sobre Nikolai Leskov* e *Experiência e*

pobreza de Walter Benjamin. No decorrer do presente texto, outros aportes teóricos também serão mencionados.

Túmulo dos vagalumes (Hotaru no Haka) é uma animação da década de 1980, produzida no Japão e posteriormente disponível para outros países, inclusive uma versão legendada para o português. Marcou gerações pela forte mensagem que passou por intermédio do drama vivenciado durante o período conflitante de uma guerra, e pela forma como retratou esse cenário utilizando a figura de duas crianças. Ao abordar a guerra, não retratou em seu trabalho imagens de batalhas e soldados feridos ou mortos, tão somente exprimiu a tragédia resultante de interesses humanos em jogo, em que é possível revelar a verdadeira face humana, o que a guerra pode causar nas pessoas, os sentimentos de maldade e indiferença em frente à inocência de uma criança que não é capaz de ver o mal. A intenção é de chocar e comover o público com uma narrativa que não se encontra tão distante da nossa realidade.

Os dois personagens centrais representam nitidamente as vozes silenciadas pela guerra. O roteirista Isao Takahata irá repassar por intermédio desses, o sentimento desmoralizante da guerra, provocando uma sensibilidade sem sensacionalismos, buscando por meios de coisas simples retratar a história de um país, de um povo e de uma tradição. São aspectos relevantes para a compreensão o contexto histórico, os aspectos geográficos assim como as mensagens subtendidas que proporcionam um olhar para além da guerra, que se voltam para o personagem e a simplicidade de viver.

E é por meio de personagens cativantes, de uma história repleta de emoção e ação, com um caráter moralizante que se buscará estabelecer uma relação com os clássicos escritos do filósofo alemão Walter Benjamin. Este que contribuiu com seu acervo de obras e

conhecimentos que refletem muito mais nos dias atuais. A narrativa e o narrador e o sentido da experiência, elementos tão importantes que serão estabelecidos em *Túmulo dos vagalumes*.

Túmulo dos vagalumes

O Studio Ghibli é responsável por grandes e reconhecidas produções da indústria de cinema japonês, sediado em Koganei, Tóquio, fundado em 1985 por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma. Artista e criador prolífico, com incursões também no universo dos mangás, Miyazaki detém mais de 20 animações de longa-metragem, como também importantes premiações do cinema internacional. Duas produções de Miyazaki, *A viagem de Chihiro* (2001) e *O castelo animado* (2004) ganharam, respectivamente, o Urso de Ouro do Festival de Berlim em 2002 e o Oscar de Melhor Longa-Metragem de Animação em 2006 (MOLINÉ, 2006). Inicialmente Hayao Miyazaki e Isao Takahata trabalharam juntos na produção do anime (*Hidei Arupu no Shoji*) em 1974, que ganhou bastante destaque na época. A união desses dois produtores deu início ao que conhecemos como o Studio Ghibli, que traduzido da língua nippon “*Ghibli*” significa “vento”. O vento que segundo Miyazaki mudaria a história da animação japonesa (STUDIO GHIBLI, 2004).

É importante notar que tanto Hayao Miyazaki quanto Isao Takahata tiveram experiências individuais de “[...] trabalhos com diferentes companhias de animação antes de formarem o seu próprio estúdio” (ODELL; LE BLANC, 2009, p. 78-79, tradução nossa). Nessa perspectiva, a origem do Studio Ghibli pode ser explicada pela necessidade de ambos os animadores de “[...] continuar seu trabalho sem compro-

meter sua visão artística, contando histórias do jeito que eles queriam contar” (ODELL; LE BLANC, 2009, p. 14, tradução nossa).

A primeira animação lançada foi *Lapyuta: O castelo no céu* (*Tenku no Shiro Rapyuto*) em 1986, tornando-se um sucesso de bilheteria e o pontapé inicial para outras produções que iriam alavancar o reconhecimento do estúdio. Em 1988 são lançadas duas animações simultaneamente, *Meu vizinho Totoro* (*Tonari no Totoro*) roteirizado por Hayao Miyazaki e *Túmulo dos vagalumes* (*Hotaro no Haka*) de Isao Takahata, duas obras bem distintas visando alcançar públicos variados. Enquanto a animação *Meu vizinho Totoro* trazia um enredo de aventura e magia, atraindo um grande público infantil, *Túmulo dos vagalumes* é ambientado no cenário da Segunda Guerra Mundial.

Entretanto, embora a animação *Túmulo dos vagalumes* seja ambientada no cenário nipônico do final da Segunda Guerra Mundial, é preciso elucidar que o mesmo não deve ser considerado, de forma precipitada, meramente como um filme de guerra. Essa interpretação mais cautelosa pode ser explicada nos seguintes termos:

Embora o bombardeio de Tokyo e as bombas nucleares lançadas sobre Nagasaki e Hiroshima sejam mais lembrados, a infinidade de outras cidades arrasadas é menos documentada. *O Túmulo dos vagalumes* não é um filme de guerra no sentido tradicional, mas antes, um filme sobre as consequências da guerra e seus efeitos sobre os indivíduos, longe das manchetes das grandes batalhas e manobras do exército (ODELL; LE BLANC, 2009, p. 190-191, tradução nossa).

Túmulo dos vagalumes (1988) é um longa-metragem com duração de 89 minutos, dirigido por Isao Takahata, um dos fundadores do Studio Ghibli, conforme já mencionado. Takahata nasceu no ano

de 1935 e iniciou sua produção no estúdio com as animações *Túmulo dos vagalumes*, *A princesa Kaguya* e *Only yesterday*; faleceu recentemente, em 2018, deixando um legado de grandes obras (IMDB, 2018). Sua produção *Hotaru no Haka* trata-se de uma adaptação do relato semiautobiográfico *Túmulo dos vagalumes*, do cantor e romancista Akyuki Nosaka (1930-2015), baseado em fatos vivenciados durante sua infância no período da Segunda Guerra Mundial. Originalmente, *Túmulo dos vagalumes*, foi publicado como um conto no ano de 1967 e venceu o prêmio Naoki. Somente décadas mais tarde o referido conto foi adaptado para outras mídias, como o anime em 1988, e o *live action* em 2005 (ODELL; LE BLANC, 2009).

A animação *Túmulo dos vagalumes* (1988) retrata a história de dois irmãos, Seita de 9 anos, irmão mais velho e responsável por sua irmã Setsuko de apenas 4 anos, habitantes da cidade de Kobe, pertencente à província de Hyogo. No ano de 1945 o Japão sofre ataques e a referida cidade é bombardeada por ataques aéreos de caças norte-americanos, o que provoca milhares de mortes e uma ampla destruição. A trama se desenvolve em torno da tentativa de sobrevivência por parte de duas crianças em um contexto de guerra. Com o pai militar longe de casa, lutando pelas tropas navais japonesas e a súbita perda da mãe num trágico ataque inimigo, Seita e Setsuko iniciam sua jornada de sofrimento e lutas.

Após perderem os pais muito cedo, Seita e Setsuko vão morar com uma tia, parente mais próximo da família. De início a relação entre eles aparentemente se estabelece normal, embora a tia seja uma senhora ambiciosa e indiferente. As crianças possuíam alguns bens materiais o que garantiu seu sustento na casa, já que são tratados mais como inquilinos do que como parentes, todavia essa relação não vai muito bem e logo surgem os conflitos. Constantemente in-

sultados pela tia, que os vê como peso, as crianças acabam sofrendo abusos verbais e são obrigadas a se virar sozinhas. Não suportando toda humilhação, Seita toma a decisão de deixar a casa e ir morar junto com Setsuko em um local abandonado próximo à floresta.

O rumo de suas vidas mudará totalmente, e eles seguirão nessa tentativa de sobreviverem sem o apoio de ninguém, num cenário de conflitos e desesperança. Diante disso, Seita é levado a fazer quase tudo para alimentar sua irmã e a si próprio, enfrentando os perigos dos ataques aéreos, as humilhações e agressões. Atitudes que põem em risco sua vida, mas que em um ato de desespero se tornam necessárias para viver. O sofrimento se revela cruel; fome, doenças e solidão afligem os dois irmãos, e Setsuko por ser mais jovem e consequentemente mais frágil, se torna a vítima perfeita. E a vida se mostra sem rumo ou sem direção para duas crianças na tentativa de sobreviverem e resistirem à realidade cruel da guerra. Então, por desnutrição, mastigando um bolinho de terra, Setsuko, assim como um vagalume, deixa de brilhar, e a vida se torna uma desilusão. Após perder a irmã, Seita não vê motivos para continuar vivendo e torna-se outra vítima dos horrores provocado pela guerra.

Título dos vagalumes nos mostra um microcosmos dos efeitos da guerra e a maneira como esse conflito pode desumanizar as pessoas. Não é um filme sobre soldados [...] mas sobre civis que têm pouca compreensão sobre a natureza ou o propósito da guerra. Mostra como o horror do conflito e a exposição a atrocidades pode dessensibilizar e destruir a emoção humana e, portanto, a própria humanidade (ODELL; LE BLANC, 2009, p. 195-196, tradução nossa).

Um elemento-chave para compreender a animação é o fato de que o principal protagonista, Seita, não é um herói no sentido tra-

dicional, mas uma vítima que tenta desesperadamente sobreviver junto com sua irmã. Ele é imaturo, orgulhoso, teimoso, reacionário e irresponsável. Um personagem no qual podemos identificar muitas emoções humanas e cujos erros, proporcionados por suas ações e inações, culminaram numa morte patética e anônima, destacada na abertura do próprio filme (ODELL; LE BLANC, 2009).

A interpretação acerca do título da animação pode servir tanto como um dispositivo temático quanto metafórico, pois há uma relação entre os vagalumes e os aviões bombardeiros. O vislumbre fugaz da felicidade é proporcionado pela luminosidade dos vagalumes que, ao serem acidentalmente esmagados pelas mãos de Setsuko, involuntariamente ensinam a preciosa lição sobre a brevidade da vida. Bem como o vislumbre dos aeroplanos, cujo brilho só se diferencia daquele dos insetos em termos de proporção e distância. Os aviões são como os vagalumes no céu. De longe não dá para saber se os pontos brilhantes no céu são os insetos ou se são fogos dos bombardeiros. Em todos esses casos, temos a representação da brevidade da vida: a dos vagalumes, que perecem duas semanas após brilharem; a das pessoas cujo derradeiro vislumbre é o das bombas caindo dos aviões e, finalmente, a dos protagonistas, Seita e Setsuko que, desde o início, também estavam precocemente destinados ao túmulo (ODELL; LE BLANC, 2009).

Narrativa

O filósofo ensaísta e crítico literário Walter Benjamin, de origem alemã, viveu entre os séculos XIX e XX, durante o período conturbado da 2ª guerra Mundial com a ascensão do nazismo na Alemanha. Sofreu forte influência do romantismo alemão, do marxismo e da re-

ligião judaica, da qual fazia parte. Estudou filosofia, literatura alemã e história da arte. Escreveu sobre um leque amplo de temas destacando-se os referentes a literatura, arte e estrutura social. Considerado um pensador influente, distinguiu-se de outros pensadores pela sua forma de trabalhar a história em uma perspectiva dialética e revolucionária. Responsável pela produção de variados artigos e ensaios.

Benjamin dá início ao seu ensaio, *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*, tecendo considerações sobre a arte de narrar e o possível fim que está levando a narrativa, e os principais fatores que levam ao seu desaparecimento, dentre ele pode-se citar o surgimento do romantismo com a proposta de um sujeito individual e isolado, posteriormente com a explosão da informação foi-se perdendo a essência da narrativa que culminou na pobreza de experiência presente na modernidade, em que os indivíduos se encontram carentes de novas experiências. Por conseguinte, a arte de narrar não se destina a qualquer pessoa, pois somente o narrador pode absorver e repassar sua narrativa deixando nela sua marca de experiência. E para ele, entre as narrativas escritas as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais, passadas de pessoa para pessoa e que permitem a conservação da tradição (BENJAMIN, 1994b).

Ele classifica o narrador em duas categorias: os que viajam e vêm de longe, que ganham sua vida realizando viagens e vivenciando novas experiências - para exemplificar ele utiliza a figura do marinheiro comerciante -, e aqueles que nunca ousaram sair do país, mas vivenciaram as tradições de sua terra, esses são representados pelo camponês sedentário. Esses dois tipos de narradores foram responsáveis pela conservação da narrativa, que possibilitou a evolução e reprodução das tradições por meio da arte de contar história (BENJAMIN, 1994b).

O narrador benjaminiano é comparado com um artesão e a narrativa como a sua obra-prima. O trabalho manual do artesão consiste na produção de determinado objeto ou artefato, realizado tão somente por suas experiências. Desta forma o narrador é aquele que produz sua narrativa e deixa nela sua marca. “[...] Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso” (BENJAMIN, 1994b, p. 205). A narrativa torna-se, então, o elo entre o narrador e o ouvinte, é por meio da história que a tradição acontece. O narrador torna-se o produtor de sua narrativa, e terá o ofício de mantê-la e repassá-la para que a tradição de narração de história não venha se perder.

O senso prático é uma das características de muitos narradores natos... A natureza da verdadeira narrativa. Ela tem sempre em si, as vezes de forma latente, uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida, de qualquer maneira o narrador é um homem que sabe dar conselhos. (BENJAMIN, 1994b, p. 203).

Uma característica relevante da narrativa é o seu senso prático, carregado de um valor ético; dela pode-se retirar a moral da história, que tem a função de provocar uma reflexão, proporcionar um ensinamento. Essa característica revelaria, então, o narrador como um conselheiro, e o conselho retirado de dentro da narrativa seria o que Benjamin chama de sabedoria, a arte de narrar seria o lado épico da verdade, nem todos saberiam receber conselhos, assim como poucos saberão narrar. Por isso, também é necessário que aquele que ouve possa juntamente com o narrador manter o interesse em conservar o que foi narrado: “[...] A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte que recorrem todos os narradores, e entre as narrativas

escritas, as melhores são as que menos se distingue das histórias orais...” (BENJAMIN, 1994b, p. 198).

Desse modo, as histórias contadas de pessoa para pessoa mantiveram a tradição viva, e elas não se diferenciam das histórias escritas, pelo contrário, tendem a aproximar-se. O elo que as mantém, que é de crucial importância, é a memória, a musa épica da narrativa, é ela que mantém o vínculo entre as gerações. A memória é vista como a evocação do passado, a tentativa de recordar fatos e acontecimentos vividos, a substância da sua identidade, está imbricada na arte de narrar, de repassar às gerações.

Walter Benjamin aponta Nikolai Leskov como o exemplo de um narrador nato, em que se encontram tais características. Porém ao invés de se aproximar, parece que esse narrador mantém uma distância cada vez maior entre nós. Em seu ensaio ele enfatiza a contradição existente entre tradição e modernidade, o lapso causado entre ambos, a morte da narrativa e a pobreza de experiência. E salienta para a importância da narrativa como a fonte da experiência, que não pode tão cedo chegar a um fim trágico; o papel imprescindível do narrador como o mediador entre a história e o ouvinte; a tradição da contação de história que aproximou os homens, o compartilhamento de experiência que faz o narrador estar entre sábios e mestres, pois só ele é capaz de repassar a realidade por meio da narrativa, de forma que ela se torne útil para quem ouviu e que possa ser repassada adiante como um patrimônio que assegure a tradição, a preservação da cultura enraizada no povo.

Experiência

A narrativa encontra-se na ação da experiência. Conforme Larrosa (2002), experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. A experiência consiste então na ação direta que afeta o sujeito, ou seja, a experiência torna-se algo subjetivo a cada indivíduo. Ao mesmo tempo que a experiência é algo particular ela poderá ser apropriada por outros e acabar convertendo-se em uma nova experiência.

Por isso, o saber da experiência é um saber particular, subjetivo, relativo, contingente, pessoal. [...] O saber da experiência é um saber que não pode separar-se do indivíduo concreto em quem encarna. Não está, como o conhecimento científico, fora de nós, mas somente tem sentido no modo como configura uma personalidade, um caráter, uma sensibilidade ou, em definitivo, uma forma humana singular de estar no mundo, que é por sua vez uma ética (um modo de conduzir-se) e uma estética (um estilo). Por isso, [...] ninguém pode aprender da experiência de outro, a menos que essa experiência seja de algum modo revivida e tornada própria (LARROSA, 2002, p. 27).

A experiência é vista aqui com o viés filosófico, carregado do sentimento, da vivência e do cotidiano. Ela se distingue, então, de uma visão técnica que a reduz ao mero experimento, isolado. Porém Benjamin é enfático quando se refere ao sentimento que provoca no indivíduo algum resultado, e é essa experiência que o narrador vive. A narrativa só acontece por que alguém foi capaz de sentir, de ser tocado e pode repassar isso transformando-o em um saber, que terá a finalidade de ser útil a alguém. É nessa contradição da tradição versus a modernidade que se percebe que a simples ação da experiência está se esvaziando a cada dia, pois o que era responsável pela

conservação da tradição perdeu seu valor na modernidade (BENJAMIN, 1994a).

Larrosa (2002) aponta para os motivos que ocasionaram a pobreza de experiência, e consequentemente o empobrecimento das relações humanas. A falta de experiência encontra-se no excesso de informação, surge então a urgência de informar e estar informado. “A informação só é relevante quando nova” (BENJAMIN, 1994b). O imediatismo requer coisas prontas e rápidas e não há tempo para viver coisas novas. Está no excesso de opinião, onde o mais importante, que é o conhecimento, tem sido trocado por meros achismo e opiniões rasas sem nenhum embasamento. Está também no excesso de trabalho, onde o homem não mais trabalha para viver e sim, vive para trabalhar; um sujeito isolado, resultado de um sistema controlador e explorador. E por fim tudo isso resultará na falta de tempo, um dos maiores inimigos da experiência; esse é o resultado de um paradoxo sem fim, que necessita de equilíbrio entre o excesso e a falta. Ele tem tornado os indivíduos distantes e provocado o silêncio (BENJAMIN, 1994a).

Conforme Benjamin, em seu ensaio *Experiência e pobreza*: a ação da experiência está em baixa; as experiências vivenciadas pelas gerações que viveram a 1ª Guerra Mundial foram silenciados pela dor e pela tragédia.

Não, está claro que as ações da experiência estão em baixa, e isso numa geração que entre 1914 e 1918 viveu uma das mais terríveis experiências da história. [...] Na época já se podia notar que os combatentes tinham voltado silenciosos do campo de batalha. Mais pobres em experiências comunicáveis, e não mais ricos. [...] Porque nunca houve experiências mais radicalmente desmoralizadas que a experiência estratégica pela guerra de trincheiras, a experiência econômica

pela inflação, a experiência do corpo pela fome, a experiência moral pelos governantes (BENJAMIN, 1994a, p. 114-115).

O silêncio impede que as experiências sejam externadas e muito menos vividas. Junto à modernidade sobrevieram muitas coisas, assim também como muitas coisas foram se perdendo. Surge, então, o desejo de se libertar das experiências passadas para se viver a contingência do futuro. O filósofo alemão alerta para que a ação da experiência não possa se esvaziar, nem perder o sentido, pelo quão importantes elas são e representam para a humanidade. O verdadeiro tesouro escondido nos vinhedos (BENJAMIN, 1994a).

Túmulo dos vagalumes e Walter Benjamin

Benjamin (1994a) aponta para o empobrecimento das experiências causado pela guerra que provocou um emudecimento em a quem vivenciou. E posteriormente o que se teve foram apenas tentativas de se retratar de forma alheia retratos de uma guerra. Nessa perspectiva, *Túmulo dos vagalumes* é uma animação cinematográfica adaptada de um conto que possui traços de uma experiência pessoal semibiográfica ambientada no cenário de guerra, fazendo o espectador voltar no tempo e vivenciar uma experiência que poucos se atrevem a viver.

Os personagens protagonistas retratados no drama encaram a vida sob perspectivas diferentes. O irmão mais velho Seita caracteriza-se por ser um personagem responsável, desde tão jovem recai sobre si a responsabilidade de cuidar de sua irmã, e para isso ele é capaz de enfrentar qualquer situação para protegê-la. Um personagem de personalidade ativa, que representa a força e a coragem do povo

japonês diante das dificuldades. Já Setsuko, a irmã pequena e inocente, vivencia em sua pouca idade as tragédias e conflitos de uma guerra, no entanto por sua forma pueril de ver o mundo, ela não tem a percepção do mal a sua volta; ela exprime as típicas vítimas fatais da guerra, que são os principais afetados. O que esses personagens possuem em comum é o fato de compartilharem características do narrador benjaminiano.

O narrador de *Túmulo dos vagalumes* apresenta em suas dimensões aspectos do narrador de Benjamin (1994b), porque ele mantém um vínculo íntimo com os elementos da narrativa, ou seja, a experiência relatada não é um fato alheio ao personagem, pois ele mesmo a vivenciou, e ao narrar sua experiência, esse narrador incorpora coisas narradas à experiência de seu ouvinte. A animação inicia com uma marca não muito comum, ela começa apresentado o final da história. O narrador inicia sua fala com o ano de sua morte, e a partir desse momento a história vai ganhando um contorno, o narrador relata sua vida enquanto de longe a observa. Esse narrador se assemelha ao clássico narrador que Benjamin classifica como aquele que nunca saiu de sua terra. De fato, Seita nunca saiu do Japão, mas com seus olhos poder ver as mudanças repentinas de um Japão que viveu da tradição para a modernidade, da prosperidade para a terrível guerra, e foi nesse cenário que viveu uma das experiências mais desanimadoras de sua vida.

As experiências vivenciadas pelos dois irmãos na animação são suficientes para representar o que muitos outros viveram ou sofreram nesse referido período. O empobrecimento das relações já se mostrava acentuado. Isso é demonstrado nitidamente em *Túmulo dos vagalumes*, onde cada personagem é capaz de se transformar drasticamente em pouco tempo, nesse período conturbado de extre-

mos, onde os sentimentos humanos se esvaziam e a sociedade perde sua humanidade. E quando as pessoas perdem a sua voz, isto é, a sua capacidade de narrar para outros a sua experiência pessoal, elas também perdem a sua individualidade (BENJAMIN, 1994a; 1994b).

Outra dimensão presente na animação é o senso prático que a narrativa possui, que provoca um efeito moralizante, que se torna útil. Neste caso *Túmulo dos vagalumes* é uma história que carrega em si uma genial mensagem que visa alcançar o espectador provocando uma reflexão não somente acerca da guerra, mas também com relação aos pequenos detalhes presentes em uma cena, ou em um objeto. Por exemplo: em determinada cena Seita encontra soterrado nos escombros de sua casa uma latinha de balas de frutas, e dá de presente para sua pequena irmã, esse objeto torna os motivos de alegria e doçura da pequena. Esse pequeno objeto além de representar os momentos felizes entre os irmãos, também simboliza a eternização de momentos que os dois gostariam de guardar em suas memórias como algo de bom, e no final essa foi a única coisa que restou dos dois irmãos. O enredo, os personagens e a história aplicam uma lição de moral sobre muitos aspectos, desde as consequências da guerra, a indiferença do Homem, a sutileza nas pequenas coisas com o propósito de demonstrar a realidade.

Assim definido, o narrador figura entre os mestres e os sábios. Ele sabe dar conselhos: não para alguns casos, como os sábios Provérbios, mas para muitos casos como o sábio. Pois pode recorrer ao acervo de toda uma vida (uma vida que não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. O narrador assimila à sua substância mais íntima aquilo que sabe por ouvir dizer). Seu dom é poder contar sua vida; sua dignidade é contá-la inteira. (BENJAMIN, 1994b, p. 221).

Se o dom do narrador é contar sua história, mas também compartilhar de experiência de outrem, então porque não dizer que Isao Takahata figura entre o mestre e o sábio? As razões para tal afirmação se encontram primeiro pelo fato de sua obra prima transcender o tempo e o espaço, ele te leva até o passado, em um Japão de 1945, e mostra a veracidade de uma história, sem precisar mascarar ou romantizar os fatos para agradar determinado público. No entanto, seu único interesse foi repassar a verdade de uma história que originalmente não é sua, mas que teve um impacto em sua vida, pois ele mesmo viveu de tais experiências quando passou junto com sua família os horrores da 2ª guerra Mundial.

Ele se configura como um sábio ou um mestre porque por intermédio de sua obra proporcionou ao mundo uma experiência única de historicidade e empatia, deixando a importante reflexão acerca dos relacionamentos humanos, das tragédias provocadas pela guerra. Ele finaliza sua obra com a imagem dos dois irmãos anos depois, a observarem a cidade reconstruída e moderna com seus altos edifícios e prédios, ali naquele mesmo lugar eles vivenciaram uma experiência terrível, que talvez as futuras gerações que ali viviam nunca poderiam entender, todavia seus espíritos jaziam ali silenciados a contemplar uma nova era, mas sem se esquecerem do passado, afinal suas vidas jamais serão esquecidas enquanto forem narradas para as próximas gerações.

Considerações Finais

Walter Benjamin situa-se no campo da literatura, das artes e da filosofia. Suas observações críticas no que concerne ao empobrecimento das relações humanas, evidenciam que a diminuição progressiva de

trocas de experiências foram fatores decisivos para a morte da narrativa que, não obstante, acentuou-se ainda mais em nossos dias.

A narrativa perdeu seu espaço para o romance e para a informação, já não há mais tempo para se viver uma nova experiência, e a tradição não possui uma validade no mundo moderno e rápido, em que as coisas possuem um valor efêmero, marcado por uma geração que pouco lhes interessa parar, nem que seja por um minuto para sentir, refletir e viver. A narrativa então demonstra ser o contrário do que vemos hoje, pois ela produz no indivíduo o prazer da experiência, da tradição do saber, por esta razão Benjamin exalta o narrador, este ser que consegue absorver o saber da narrativa

Túmulo dos vagalumes compartilha uma relação com os escritos de Walter Benjamin, e isso porque a narrativa e o narrador abordados por Benjamin estão presentes no enredo de Isao Takahata, quando ele retrata em sua obra *Seita e Setsuko*. Esses dois personagens que por sua história de vida compartilharam ao público não somente uma simples história, mas uma verdadeira lição de vida, para aqueles que com sensibilidade conseguiram captar a mensagem narrada. Assim também como o próprio roteirista, situam-se dentro desta relação a obra e autor, como a narrativa e o narrador, uma experiência compartilhada que é capaz de proporcionar em seus espectadores novas experiências.

Referências

BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7ª ed. Trad. Paulo Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994a. p. 114-119.

BENJAMIN, Walter. O narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994b. p. 197-221.

ISAO TAKAHATA (1935-2018). In: *Internet Movie Database - IMDB*, 2018. Disponível em: <https://m.imdb.com/name/nm0847223/?ref_=fn_al_nm_o>. Acesso em: 15 ago. 2019.

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência, *Revista Brasileira de Educação*, n. 19, Campinas, 2002, p. 20-28.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2006.

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Harpenden, UK: Kamera Books, 2009.

O TÚMULO DOS VAGALUMES - Hotaru no Haka (1988). In: *YouTube*. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=luabb-7q1M8c>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

STUDIO GHIBLI. *Studio Ghibli Brasil*. (2004). Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/studioghibli/>>. Acesso em: 14 ago. 2019.



Figura 11 – Ícones da Era Digital

Fonte:

<https://agenciadommarketing.digital/o-comportamento-do-consumidor-era-digital/>

A Filosofia na cibercultura:

o homo zappiens filosofando na era digital

Marcos Francisco de Amorim Oliveira

Introdução

Na atualidade, percebemos uma nova revolução tecnológica, pois cada vez mais e em um menor espaço de tempo as comunicações e informações chegam até nós. Assim, percebemos que uma nova

cultura se forma a partir de uma nova revolução tecnológica: a chamada *cibercultura*. Esta expressão liga duas realidades: a virtual e a da cultura. É neste contexto da *cibercultura* que quase uma nova espécie surge. Esta nova espécie é aquela que desde cedo sem dificuldades já aprende a manusear os novos aparelhos tecnológicos. E uma das características da *cibercultura* é justamente a existência hoje de um *ciberespaço*, que seria como uma conexão de pessoas e aparelhos virtuais em redes (LÉVY, 2017).

Destacamos também, que esta nova cultura virtual vai pouco a pouco formando uma nova geração. Esta nova geração bem íntima da tecnologia chamamos de *Homo zappiens*. A humanidade, ao longo dos milhares de anos, foi sendo caracterizada e recebendo variadas nomenclaturas a partir de suas características físicas e pelo seu modo de se comportar. Assim, com respeito à evolução humana conhecemos graças aos estudos da arqueologia as mais diversas denominações até chegarmos ao *Homo sapiens*. Desta maneira, metaforicamente falando, levando em conta a forma do agir das novas gerações, o seu jeito de pensar e julgar a realidade, a maneira de se comunicar, isto é, a partir da cultura virtual da instantaneidade que está em constante transformação, já convém falar de um *Homo zappiens*.

O *Homo zappiens*, que é este ser familiarizado com o virtual, que vai sendo formado pelo seu intenso acesso ao mundo da Internet, ao mesmo tempo vai transformando a realidade tecnológica que o cerca. Isso porque, como veremos a seguir, o campo da comunicação é dinâmico e, hoje, com a Internet as mudanças passam a acontecer em um espaço de tempo cada vez mais curto. Assim, como existiram ao longo da história grandes invenções, é fato que a geração *Homo zappiens* tem produzido em larga escala levando em conta que quanto mais fazem uso das tecnologias, mais adaptações e inovações são

criadas. Neste sentido, não se pode negar que, consequentemente e positivamente, a humanidade por inteiro pode se beneficiar a partir das novas invenções tecnológicas emergentes.

Porém, é bom lembrar que neste novo terreno da *cibercultura*, na qual o *Homo zappiens* surge como protagonista, há pontos a serem questionados. Seria ingenuidade imaginar a não existência de elementos negativos nesta cultura que se forma e está em constante e acelerada mutação. Abordaremos a seguir alguns dos problemas gerados pelo mau uso das novas mídias de comunicação e informação. Acompanhamos na atualidade diversos exemplos de problemas gerados a partir do uso equivocado da Internet como, por exemplo: as *fake news*; a contemplação exagerada da própria imagem, o *narcisismo*; o problema do isolamento e fuga da realidade; o *consumismo*, que leva à falsa sensação de bem estar e realização; o *ciberbullying*, quando o espaço virtual é utilizado para, de forma planejada e sistemática, perseguir e hostilizar os outros, sem falar das dependências psicológicas geradas pelo uso excessivo da Internet.

No entanto, diante de tudo isso, algumas perguntas não poderiam deixar de ser feitas. Qual o papel da Filosofia frente a esta cultura da instantaneidade, na qual com rapidez os valores humanos vão perdendo sentido devido a uma concepção equivocada do uso das novas tecnologias virtuais? Se com facilidade a geração *Homo zappiens* tem acesso às novas mídias é também natural o seu senso crítico diante das mesmas?

As novas mídias virtuais, quase sempre usadas apenas para o entretenimento e para passar o tempo, não poderiam ser instrumentos importantes para uma discussão crítica da realidade e para a transformação social? Numa cultura de instantaneidade de informações

e comunicações muitas vezes frenéticas, qual o papel da Filosofia? Não está ela ligada apenas ao passado, ao discurso teórico sem nenhuma ligação com a realidade?

Deste modo, alguns autores contemporâneos serão levados aqui em conta, devido as suas contribuições com respeito ao impacto que a Internet tem na vida social das pessoas. Veremos sobre a possibilidade e sobre o papel significativo da Filosofia em formar cidadãos reflexivos e críticos diante da atual realidade cultural midiática.

Vale destacar também o seguinte: que a abordagem que estamos fazendo aqui sobre Filosofia e cultura virtual não está relacionada estritamente ao ambiente escolar, como se as tecnologias virtuais fossem um meio didático interessante para se transmitir um conteúdo filosófico. O enfoque aqui é outro: é ter a Filosofia, enquanto meio oportuno de reflexão crítica, diante dos desafios virtuais nos quais estamos mergulhados.

Levantamos, também, esta questão: uma postura filosófica crítica a partir das novas mídias virtuais quer formar apenas especialistas na arte da argumentação filosófica formal e teórica? A Filosofia teria seu caráter prático, também? Qual papel terá a ética, os valores humanos neste processo?

A Cibercultura e a Geração Zappiens

A princípio tudo o que é novo pode causar medo e, sobretudo hoje, se levarmos em conta a cultura na qual estamos inseridos, onde as comunicações e informações em pouco tempo se desatualizam devido à rapidez com que tudo se passa no campo virtual. Neste sentido, queremos começar neste primeiro ponto abordando sobre as características da cultura atual para descrever o contexto no qual a

Filosofia hoje se encontra. Falar justamente da relação entre Filosofia e a cultura é mostrar que a Filosofia, por não estar desligada aos problemas do mundo, dialoga com a realidade do ser humano e este, por sua vez, expressa seu modo de ver a mesma realidade e a forma de seu pensar através de sua cultura.

Percebemos também que se trata de um debate atual e desafiador colocar frente a frente a reflexão crítica filosófica e a cultura midiática virtual em tempos em que a importância da reflexão e do pensar filosófico são desmerecidos ou mal interpretados. Tempos estes em que a Filosofia pode ser tida apenas para quem faz a universidade ou como algo não muito útil.

A questão do virtual enquanto fenômeno cultural não é um elemento presente, hoje, nos grandes centros industriais apenas, mas que perpassa a humanidade inteira de modo universal, tendo em vista que devido à *Globalização*, em todos os lugares, no campo até as grandes cidades, a comunicação via Internet é possível de ser realizada. Consequentemente, devido a esta instantânea ligação global, o conceito mesmo de *urbano* teve sua atualização já na década de setenta do século passado. Passou a ser visto não mais de forma geográfica e restrita às grandes metrópoles ou às médias e pequenas cidades, mas esta ideia passou a ser aplicada até mesmos às regiões geograficamente rurais mais longínquas, onde nas escolas e nas casas, por exemplo, não só a TV por assinatura, mas a própria Internet se faz presente (VEIGA, 2002). O critério último para analisar uma região como urbana passou a ser a sua cultura, pois os limites geográficos hoje são superados pelo milagre da Internet. Rapidamente uma moda, uma nova música, notícias chegam às regiões mais afastadas das grandes cidades e isso em grande escala, modificando o jeito de ser das pessoas (GUSMÃO, 1973).

Outro ponto de relevância a ser aqui mencionado é que a tecnologia é um elemento intrinsecamente humano e, por isso, está intimamente ligada à cultura. Podemos constatar que, desde os primórdios da humanidade, a técnica foi sempre utilizada. Infelizmente, costumamos associar o conceito de tecnologia estritamente aos aparelhos eletrônicos. Mas este conceito pode ser aplicado de forma bem mais ampla. Sempre ao longo do seu desenvolvimento, o homem através da técnica buscou aprimorar os instrumentos para realizar suas atividades. Isso sempre se deu em relação às técnicas mais rudimentares como o domínio do fogo e da caça. Já com a primeira revolução tecnológica, onde a máquina a vapor e o carvão serviram para produzir em maior escala e, em nossos dias, com a nova revolução tecnológica dos novos aparelhos virtuais não poderia ser diferente. A questão da tecnologia, em geral, sendo virtual ou não, é um fenômeno essencialmente ligado ao ser humano, à sociedade e à cultura e não um acréscimo tão somente: “as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura” (LÉVY, 2018, p. 22). Poderíamos dizer que a dimensão tecnológica, que vai desde a descoberta do fogo até os *smartphones* de última geração, faz parte essencial da realidade humana, são inerentes a ele, isto é, faz parte intrinsecamente de sua cultura.

Após verificarmos a relevância de se falar do *virtual* como cultura, queremos lembrar que uma das características da cultura é que ela nasce com o ser humano e este em relações sociais (MONDIN, 1980). É a partir da maneira como se dão as relações sociais hoje que podemos sem dificuldades constatar que cada vez mais cresce uma nova geração de pessoas íntimas do virtual e que se relacionam, tendo como instrumento de comunicação os instrumentos tecnológicos virtuais. Dificilmente na atualidade, diretamente ou indiretamente, alguém não é afetado pela questão do virtual; da criança até

o idoso isso pode ser verificado. Variadas são as nomenclaturas utilizadas para se referir ao uso das tecnologias como, por exemplo, as gerações “y” e “z”, mostrando uma nova cultura de pessoas ligadas com o mundo tecnológico e virtual. À geração “y” compreenderiam aquelas pessoas nascidas dos anos 80 a início de 90 e a geração “z” que nasceu num mundo digital e está familiarizado com dispositivos móveis e com a comunicação em tempo real (LÉVY, 2018).

Neste sentido, como poderíamos definir a *cibercultura*? A *cibercultura*, termo usado por Pierre Lévy, seria a cultura daquela geração intimamente ligada às novas mídias de informação, comunicação e mensagens instantâneas. Começamos a entender que a espécie *Homo sapiens* faz surgir a cultura e esta corre mais rapidamente que a própria evolução tecnológica (LÉVY, 2015). Deste modo, tendo em conta que este *Homo sapiens* se virtualizou e vem se virtualizando em uma velocidade cada vez maior, poderíamos falar simbolicamente, agora em plena era digital, do surgimento de um *Homo zappiens*.

A expressão *Homo zappiens* é o título de uma obra de dois holandeses Wim Veen e Ben Vrakking. Esta expressão remete àquela ação frequente ligada ao mundo da comunicação virtual que é o *zappiar*, novo verbo originado do uso do *whatsapp*, aplicativo usado para trocas de mensagens instantâneas, prática realizada comumente, sobretudo pelos jovens e adolescentes. A expressão que vem do inglês significa fazer algo muito rapidamente e é desta expressão que nasce a expressão acima citada: geração “z” (VEEN; VRAKKING, 2009).

Destacamos ainda a existência de uma expressão utilizada para designar esta nova espécie do mundo digital: os *nativos digitais*. Esta nomenclatura foi utilizada pela primeira vez pelo professor americano Marc Prensc. Ele fala, também, dos *imigrantes digitais*, ou seja, aqueles que cresceram em uma cultura *pré-Internet*, mas

que sem dificuldades fazem uso da Internet. Sem dificuldades podemos reconhecer estes *imigrantes digitais*, os quais mesmo tendo mais idade que os *nativos digitais*, dominam muito bem, em vários aspectos, as ferramentas virtuais.

A *cibercultura*, que como vimos transforma e, ao mesmo tempo, é atualizada pelo ser humano tecnologizado, tem outro componente relevante para nós que é o *ciberespaço*. O *ciberespaço* para Pierre Lévy é como um “movimento internacional de jovens ávidos, para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem” (LÉVY, 2018, p. 11). A palavra *ciberespaço* foi criada no ano de 1984 por William Gibson em um romance de ficção científica de sua autoria tendo como título *Neuromancer*. Neste livro a expressão é colocada como sendo um universo de redes digitais, tido como campo de batalha entre as multinacionais e um espaço de conflitos mundiais e nova fronteira econômica e cultural. O termo outrora usado em uma história de ficção foi retomado depois pelos usuários e criadores das redes digitais. Em nossos dias, uma grande corrente cultural expressada pela música, pela literatura, pelas artes em geral e pela política faz parte deste *ciberespaço* pelo fato de estarem em diálogo com a realidade virtual e não seria possível não estar levando em conta que o *virtual* se encontra em toda parte (LÉVY, 2018).

Uma das características deste *ciberespaço* são as chamadas *interfaces*. E o que seriam estas *interfaces*? São “todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário” (LÉVY, 2018, p. 37). Quando se fala de *interfaces*, o ser humano é convidado a transcender o seu espaço físico e se dirigir para o outro lado da tela interagindo com *modelos digitais*. Não seria propriamente sair da realidade para um mundo

ilusório, mas uma ampliação da própria realidade, ou seja, trata-se de outra dimensão da realidade. Esta interpretação faz sentido quando em sua obra *O que é o Virtual*, Pierre Lévy esclarece, superando certo preconceito, que o *virtual* não necessariamente é uma oposição à realidade como muitos pensam (LÉVY, 2017).

A partir da própria etimologia da palavra, a concepção errônea sobre o *virtual* é desconstruída nesta obra. O termo originário do latim *virtus*, significa força e potência, no sentido escolástico do termo. Isto é, uma semente é em potência uma árvore e “toda árvore está virtualmente presente em uma semente” (LÉVY, 2017, p. 15). A partir deste pressuposto a *interface* enquanto *interatividade* entre o ser humano e a outra realidade que lhe é apresentada, ou seja, a virtual, não o torna necessariamente *desconectado* do mundo real. A *interatividade* através das redes virtuais o levaria a dialogar com um mundo de forma bem ampla e eficaz tendo em vista o caráter de universalidade e maior mobilidade da comunicação virtual. Navegando pelo mundo virtual se pode, num espaço menor de tempo e sem gastar tantos recursos naturais e materiais, ir de um canto a outro. É justamente aqui que se pode identificar uma das características do *ciberespaço*: de um espaço que não é limitado por questões físicas, climáticas ou geográficas, como poderia se pensar antes da Internet. Assim, a partir de um novo conceito de espaço, a era digital permite que tanto os *nativos* como os *imigrantes digitais* possam estar presentes e atuantes pela *interface*, ou seja, pela *interatividade*.

Este novo espaço de *interatividade* é interpretado aqui com otimismo pelo fato de ser um bom lugar de comunicação, informação e transformação. Caberá a todos nós de forma positiva explorar as suas potencialidades nos mais variados planos da sociedade: econômico, político, cultural e social. Assim, por este motivo, nossa abordagem

até aqui foi positiva com respeito à cultura virtual e à chamada *geração zappiens* trazendo, assim, suas características. Vimos sobre os benefícios da Internet e procuramos superar alguns preconceitos sobre a concepção de *virtual*, por exemplo. Entretanto, quais os possíveis perigos que podemos enfrentar neste imenso oceano de informações digitais? Levando em consideração esta indagação, veremos a seguir sobre certas sombras presentes no mundo virtual.

A Cibercultura e suas sombras

Depois de termos constatado as características da cultura virtual, na qual inevitavelmente estamos inseridos e que, ao mesmo tempo, está em constante mutação veremos neste ponto sobre alguns pontos negativos que podem surgir a partir do mau uso das novas mídias virtuais. Com isso se quer mostrar que o nosso objetivo não é supervalorizar de forma ingênua as novas mídias digitais como sendo um ambiente neutro e que não traga certos perigos. Segundo Pierre Lévy a técnica sempre traz dois lados: um positivo e outro negativo. Ao mesmo tempo em que existem projetos bons para a humanidade, podem estar no mesmo ambiente outras intenções, por sua vez negativas, que de forma acelerada são compartilhados sem nenhum critério (LÉVY, 2018).

A Internet possibilita que seus usuários façam ações diversas de uma só vez. Realizar mais de uma tarefa ao mesmo tempo torna-se comum no computador: ler assuntos diversos, ouvir músicas, consultar os e-mails, repassar instantaneamente mensagens, compartilhar arquivos, por exemplo. Ter esta habilidade, própria das novas gerações conectadas ao virtual, é visto de forma positiva por alguns. Outros pensadores, porém, afirmam que esta característica das no-

vas gerações pode gerar certa superficialidade e menos esforço de produtividade (CARR, 2011).

Em sua obra intitulada *Cibercultura*, no sexto capítulo, Pierre Lévy aborda acerca das *mídias de massa* e a questão da *totalidade*. O que seriam estas *mídias de massa*? As mídias de massa seriam a rádio, a imprensa, o cinema, a televisão, por exemplo. Têm elas o objetivo de atingir o público por meio de comunicações e informações. No entanto, as *mídias de massa* contemporâneas têm uma característica de produzir um público muito impactado e atraído por um apelo emocional desrespeitoso, fazendo com que a propaganda tenha uma característica invasiva e psicologicamente violenta semelhante a dos totalitarismos do passado como o nazismo e o fascismo (LÉVY, 2018).

Outro aspecto de relevância sobre possíveis sombras presentes no mundo virtual é a questão do pensamento acelerado disfarçado de capacidade ampla e genial de conectar-se ao mesmo tempo a vários assuntos. É um fato que as novas gerações, pela influência das comunicações aceleradas do mundo virtual, podem estar conectadas a vários assuntos com conteúdos diferentes ao mesmo tempo. Estas novas gerações passam por uma transformação cognitiva no sentido de ser distinto o seu modo de pensar e abstrair as informações se compararmos com as gerações anteriores. No entanto, a alta disponibilidade em acessar sem critérios as mais variadas informações de um modo acelerado não poderia causar uma sobrecarga cognitiva? (LEVY, 2010).

Desta maneira, um filósofo contemporâneo que vem ganhando espaço pelas suas colocações sobre as redes sociais e seus usuários, discorre a este respeito. O sul coreano Byung Chul-Han, em seu livro *A Sociedade do Cansaço*, mostra que a capacidade cognitiva de fazer várias coisas de uma só vez e do acesso simultâneo a vários

links e não ter dificuldades para isso é uma ilusão de pensamento. Segundo ele, as grandes atividades do ser humano como a obra de arte, a reflexão, o pensar filosófico, a prática da leitura em profundidade é muitas vezes empobrecida pela onda das mensagens rápidas e frenéticas do mundo virtual e isso porque há coisas na vida que só podem ser feitas mediante uma atenção profunda (HAN, 2017). O acesso a várias páginas virtuais poderá acontecer, noites adentro de bate papo na Internet, com facilidade e rapidez se entra em um assunto através de um *site* e se pode sair de outro, mas com qual profundidade isso tudo acontece? Podemos elogiar a habilidade das novas gerações no gosto pela leitura, na produção de pensamentos profundos, na interpretação coerente das informações, das mensagens e comunicações?

Uma série televisa intitulada *Black Mirror* trata sobre as novas tecnologias num estilo de ficção. Aborda em seus episódios sobre um futuro possível no qual a humanidade estaria já fortemente e negativamente marcada devido aos exageros e mau uso dos aparelhos e mídias virtuais. Em um de seus episódios (*Nosedive* – Queda Livre) as pessoas são analisadas e avaliadas pela quantidade de pontos que elas receberam ao longo da vida em suas redes sociais. É considerada perante a sociedade uma pessoa de destaque aquela que conseguiu pela *Internet* mais curtida em suas postagens. Até mesmo atividades como compras, viagens e possibilidade de alugar uma casa dependerão da quantidade de pontos que a pessoa adquiriu virtualmente. As duas personagens principais, amigas de infância, e que ao longo do episódio fazem de tudo para aumentar sua popularidade, terminam tragicamente seu relacionamento quando descobrem que tanto uma como outra buscaram aproximação apenas por uma questão de interesse e nada mais.

Na mesma série, outro episódio que traz como título *The Moment Waldo* (O Momento Waldo), traz a história de um comediante falido, que usando um carro de som eleitoral executa a voz e movimentos de um personagem animado, cuja imagem pode ser vista e as palavras ouvidas pelos que passam na rua. Este personagem animado chamado Waldo é um urso que também em programas televisivos entrevista famosos e políticos. O personagem fictício vai ganhando ao longo da série cada vez mais popularidade entre as pessoas daquela cidade. Alguns pontos chamam a atenção neste episódio de *Black Mirror* e um deles é o fato de um desenho animado fazer mais sucesso a ponto de ganhar nas pesquisas eleitorais tendo como opositores pessoas reais. Outro elemento a ser destacado é que não são os discursos políticos bem elaborados e eloquentes, como eram feitos pelos seus oponentes, que levaram a grande massa de telespectadores e eleitores a terem-no como ícone. Pelo contrário, Waldo desconcertava seus opositores através de palavrões e até mesmo com piadas desrespeitosas.

Dois episódios de uma mesma série trazem dois elementos relevantes a respeito das novas mídias. Primeiramente, fazendo uma análise da história de Waldo, percebemos o gigantesco impacto das tecnologias na sociedade. Neste caso específico da série, chama-nos a atenção como um personagem fictício representado por um desenho animado consegue liderar pesquisas políticas. Deste modo, tendo em conta o grande poder de influência das novas mídias, podemos dizer que o seu uso estratégico para convencer as massas pode ser avassalador. Notamos que os meios de comunicação de massa, em tempos da era digital, têm seu alcance incontável, podendo muitas vezes formar negativamente multidões.

A própria história nos dá provas disso se recordamos o regime totalitarista nazista que através de sua propaganda, por meio da rádio, da imprensa e do cinema, levou de forma irrefletida e insana milhares a conceber Adolf Hitler como uma figura messiânica (KRAUSZ, 2010). De fato, o próprio chefe da propaganda nazista, Joseph Goebbels, ficou famoso por uma frase que pode ser aplicada aos nossos dias. Segundo ele, uma mentira repetida inúmeras vezes pode chegar ao patamar da verdade. A partir deste enunciado, podemos constatar através da forma alienante como muitos assuntos são concebidos como verdade simplesmente pelo fato de serem várias vezes compartilhadas na Internet. No mundo virtual uma mentira acaba sendo repetida milhares de vezes produzindo o efeito conhecido como *fake news*. A alienação virtual consiste justamente no fato de não pesquisarmos a fonte, de não analisarmos a veracidade das postagens, de não vermos o que está por trás da notícia. Esta alienação é alimentada não por conteúdos sérios, mas pelo sensacionalismo. O sensacionalista, tendo nas mãos veículos de comunicação a seu favor, olhará apenas para o sucesso da divulgação das postagens sem a preocupação com a análise do conteúdo.

Em segundo lugar, ao analisarmos o episódio intitulado *Nosedive*, Queda Livre, percebemos a futilidade das relações e a instrumentalização da pessoa. Uma inversão de princípios é bem clara no episódio, pois a dignidade e os valores intrínsecos do ser humano não são levados em conta. A alienação virtual aparece bem clara neste episódio quando as pessoas passam a ser analisadas não pelo que são, enquanto ser humano, mas pelas suas conquistas materiais e pelo seu sucesso os quais são registrados virtualmente em forma de compartilhamentos e curtidas na internet. Neste caso, um mundo perfeito e ilusório é criado a partir da realidade virtual e concebido

por muitos como uma meta a ser alcançada e conquistada independente do preço que se possa pagar.

Assim, em um jogo tecnológico de criações de perfis invejáveis, onde momentos pessoais e até mesmo íntimos são retratados por meio de fotos e vídeos, sempre a partir de temas festivos e descontraídos, como se na vida não houvesse contratempos e sofrimentos, um *narcisismo* virtual vai pouco a pouco sendo formado. Nos dias atuais, não notamos algo parecido nas redes sociais? A mídia instrumentalizada pelo consumismo, por exemplo, cria através das propagandas comerciais uma ilusória necessidade por determinados produtos de consumo e os próprios consumidores através da auto exposição virtual, num ciclo vicioso através dos milhares de compartilhamentos, vão formando o seguinte conceito: é mais quem pode e tem mais (LÉVY, 2015).

Max Ferdinand Scheler (1874-1928), filósofo alemão, tendo feito estudos filosóficos sobre fenomenologia, ética e antropologia filosófica e sobre a filosofia dos valores, foi um dos primeiros a fazer uma forte denúncia contra os ídolos da técnica. Segundo ele, “ela levou a uma subversão total dos valores; os valores do espírito não contam mais nada; a única preocupação que conta diz respeito somente ao bem-estar, aos divertimentos, aos prazeres” (MONDIN, 1980, p. 199). Conforme Scheler, os ideais pela vida realizada e a plenitude perdem sentido, os anseios mais básicos e simples de realização pessoal, devido à técnica, são descartados dando lugar ao utilitarismo, ao fanatismo pelo trabalho em larga escala para se chegar sempre e desesperadamente à produção que se almeja; é o lucro a todo custo. Este anseio pelo avanço desenfreado da técnica a qualquer preço criou um desrespeito para com o humano, relativizando-o diante daquela realidade que estaria na sua origem a serviço deste para o seu desenvolvimento e bem-estar humano (MODIN, 1980).

A Filosofia na Cibercultura

Como vimos anteriormente, nestes tempos atuais, na *cibercultura* estão fortemente mergulhadas a *geração zappiens*, os *nativos digitais* e também os *imigrantes digitais*, os quais mesmo tendo mais idade estão familiarizados com o mundo tecnológico. Nesta era digital, no trânsito, em casa, no ambiente de trabalho, uma avalanche de notícias, propagandas, anúncios, são recebidos. Há um teor apelativo na forma como são apresentadas as notícias, para que logo se possa compartilhar virtualmente reproduzindo os tais conteúdos midiáticos sem um mínimo de reflexão. Assim, diante desta realidade frenética o senso crítico frente às comunicações e informações recebidas pelas mídias digitais em geral pode não acontecer.

A Filosofia, como foi ao longo de toda a história da humanidade, é hoje um poderoso instrumental neste sentido. O perguntar-se faz parte da atitude do filósofo e todo ser humano por natureza já cresce fazendo perguntas sobre a realidade que o cerca. A passividade reflexiva acontece quando, pela grande pressão virtual através das mais variadas mídias, pouco a pouco passamos a perder a arte da inquietação filosófica (REALE, 2002).

Os primeiros filósofos da Grécia Antiga não estavam em escolas, mas ensinavam nas praças. A *ágora* era o nome que se dava às praças públicas gregas, nas quais os primeiros filósofos falavam aos seus discípulos e para aqueles que queriam ouvir seus discursos. Este era o espaço aberto para a Filosofia, no passado. Hoje, numa realidade de *ciberespaço* as mídias virtuais são a nova *ágora*, na qual o filósofo contemporâneo pode alcançar distâncias imagináveis através da reflexão ativa diante da realidade que o cerca (LÉVY, 2015).

Sócrates, por exemplo, mesmo em um espaço geográfico específico e limitado, não deixou de ser mediador frente aos problemas de sua época, intitulando-se não mais do que um *parteiro* do saber, pois não queria dar respostas prontas para seus discípulos, mas num esforço intelectual, ajudava seus discípulos no processo do conhecimento e engajamento político da época. A Filosofia, desta forma, estava ligada na Grécia Antiga, intimamente ao engajamento político. O cidadão engajado com as questões da cidade era chamado de *políticos* (πολιτικός). Estar à margem deste processo seria uma atitude não filosófica, passiva e distraída. Os que assim se comportavam ficando à margem da cidade no sentido do comprometimento filosófico como cidadão eram chamados em grego de *idiotés* (ἰδιός) (REALE, 2002).

Ora, em tempos da era digital, constatamos a postura do não comprometimento diante dos problemas reais como acontecia na Grécia antiga, quando havia aqueles que se colocavam à margem da *polis*. O mesmo contexto que a Filosofia encontrou na antiguidade passa a encontrar hoje, porém em tempos de *interatividade* virtual, este engajamento político e social continua se tornando possível, mas agora com um impacto muito maior. A própria expressão *interatividade* ou *interconexão* (LÉVY, 2018) que está ligada à *interface*, anteriormente mencionada, nos traz a ideia do não isolamento e sim do compromisso não somente com as causas individuais, mas com as preocupações do coletivo. Interagir significa estar em comunicação com o outro e o processo de comunicação não é estático, mas pressupõe uma troca criativa e consciente de elementos de enriquecimento mútuo.

Numa perspectiva da Filosofia da comunicação que analisa a essência e funcionalidade da comunicação, vemos que o próprio con-

ceito da relação comunicativa entre *receptor* e *emissor*, num processo de comunicação contemporâneo, sofreu mutação no sentido de não mais entendermos o *receptor* apenas como um recipiente passivo de mensagens, não fazendo delas nenhuma transformação do meio onde está (ARMAND; MATTLEART, 2000). Pelo fato de o processo de comunicação ser um ato humano e por isso de *interatividade* não é passivo e neste sentido, no contexto de novas tecnologias virtuais, não poderia ser diferente. Se na comunicação virtual não há verdadeira *interatividade*, que por natureza é ativa, então possivelmente pode estar havendo um *ruído comunicativo*. Este *ruído comunicativo* poderia vir da parte do emissor, da mensagem ou do receptor (BERLO, 1999). Levando em conta isso, a atitude não filosófica ou alienante acontece quando recebemos mensagens repletas de *ruídos comunicativos* através das novas mídias e não conseguimos numa atitude consciente apurar o seu conteúdo interpretando-as e percebendo a intencionalidade de quem as produziu.

Neste sentido, John B. Thompson, filósofo e sociólogo americano, nos ajudará a partir de sua ampla abordagem com respeito aos meios de comunicação de massa. Thompson trata sobre o tema da influência da mídia no ponto de vista da formação das sociedades modernas. Ele fala em suas obras sobre a *teoria crítica* de forma original. Os filósofos de Frankfurt, escola fundada em 1920, fizeram assim um estudo conhecido como *teoria crítica* a qual era oposta à chamada *teoria tradicional*. A *teoria tradicional* levaria, segundo os frankfurtianos, a uma postura mais passiva na sua forma de lidar com os fatos, uma vez que a *teoria crítica* passaria a analisar as mensagens recebidas a partir das condições sociopolíticas.

Thompson (2011), em sua obra “Ideologia e Cultura Moderna: Teoria Social Crítica na era dos meios de comunicação de massa”, traz

assuntos pertinentes que servirão como base para a reflexão sobre o pensar crítico com respeito às comunicações transmitidas através das novas mídias. Nesta obra ele aprofunda temas tais como as várias concepções de *ideologia*, o desenvolvimento das *indústrias de mídia* e suas tendências, o impacto social das novas tecnologias da comunicação e faz uma análise da comunicação de massa, os *mass media*.

No entanto, levando em conta que Thompson não trata diretamente sobre os meios de comunicação virtuais, mas das mídias de massa em geral como o rádio, a TV, a imprensa, o cinema, qual a relevância de seu pensamento para nós? Sabemos que o *ciberespaço* permite que meios de grande suporte tecnológico e de grande estrutura possam estar em interconexão num só espaço. Nos dias atuais os meios de comunicação de massa estão todos em conexão na grande rede virtual que é a Internet. Podemos, hoje, ouvir o rádio, assistir a TV, ver filmes e ter acesso a outros meios de comunicação, que antes estavam desconectados entre si. Pierre Lévy chama este fenômeno de *fusão das telecomunicações*, consequência da *revolução digital* atual (LÉVY, 2015). Desta forma, a *teoria crítica* de Thompson é aqui abordada como um dos temas filosóficos diante da cultura virtual que pode tornar os indivíduos passivos em meio à grande massa.

Além das ideologias como influenciadoras das massas, Thompson em outra obra sua denominada “A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia” aprofunda o tema do sujeito frente àquilo que os frankfurtianos denominaram de *indústria cultural*. Para ele o indivíduo não é apenas um objeto sem liberdade de ação, um produto mercantil que cegamente é manobrado pelas mídias, de forma irracional, mas tem ele racionalmente e livremente poder crítico e de discernimento no processo da comunicação das massas. No mesmo sentido,

fala Lévy (2018) sobre a diferença entre ser determinado e ser condicionado. Segundo ele as técnicas não determinam o indivíduo tirando sua liberdade, mas podem condicionar (THOMPSON, 1998).

Deste modo, se o indivíduo tecnologizado mergulhado nesta cultura virtual sempre tem a capacidade racional para fazer suas escolhas diante da grande enxurrada de informações e notícias que recebe, a Filosofia pode ser, portanto, este suporte para as suas decisões conscientes e não alienantes. Ela será um instrumental nesta nova ágora para o comprometimento político frente à tentação do isolamento e da apatia social. O *ciberespaço* poderá ser um meio de discussão dos problemas que levam em conta questões complexas do indivíduo e da coletividade, um espaço de “decisão coletiva e de avaliação dos resultados o mais próximo possível das comunidades envolvidas” (LÉVY, 2018, p. 61). Fala-se de proximidade porque a *interatividade* própria do *ciberespaço* não é apenas um modo de buscar o outro pelo que ele pode oferecer de útil vendo o ser humano como algo descartável, tendência bastante frequente na atualidade. A verdadeira *interatividade* faz *interconexão* viva com o outro, sem desmerecer a pessoa e sua dignidade.

Assim, podemos com respeito à Filosofia dentro do mundo virtualizado apresentar um ponto de suma importância. A Filosofia de forma eficaz pode prestar seu serviço neste campo da *cibercultura*, onde muitas trevas são constatadas, levando as pessoas a terem um senso crítico a partir dos conteúdos recebidos através das novas mídias virtuais. No entanto, um aspecto relevante dentro desta postura filosófica não seria o de se ter apenas um saber técnico e mecanizado na habilidade em filtrar notícias, por exemplo. Treinar pessoas para serem especialistas e profissionais na análise dos discursos midiáticos não seria mais uma alienação entre tantas? É este o papel da

Filosofia, o de criar catedráticos, cuja capacidade seja unicamente saber discursar e analisar a realidade de forma abstrata? Uma das vertentes da Filosofia tem como característica a sensibilidade para com os problemas do ser humano. E assim surgiu ao longo da história o *Existencialismo* cuja característica marcante é tratar filosoficamente da concretude da vida e dos problemas relacionados à existência humana (REALE, 2002).

Como vimos anteriormente Pierre Lévy em sua obra *O que é o Virtual* apresenta o conceito de *virtual* como algo não desagregado da realidade concreta do ser humano. Neste sentido, o diálogo entre Filosofia e Internet estaria longe de cair em um perigo de *desrealização* (LÉVY, 2017). Alguém poderia até descrever sistematicamente e racionalmente com respeito às estratégias da comunicação social, poderia com propriedade identificar as ideologias presentes nas propagandas, identificar com clareza a influência negativa dos meios de comunicação de massa, no entanto se não levamos em conta a realidade do ser humano, sua existência, seus valores e os seus direitos, então este pensar filosófico se resumiria apenas a uma oratória fria e a uma mera abstração alheia aos problemas reais.

Desta maneira, a partir de uma linha filosófica prática e menos formal podemos lembrar as contribuições de Max Scheler, já citado anteriormente neste texto. Scheler escreveu uma obra chamada *O Formalismo na Ética e uma Ética Material de Valores* (1913-16), na qual defendia uma ética material dos valores em oposição a uma visão apenas abstrata da ética (REALE, 2002). Poderíamos dizer que, nesta perspectiva prática e existencial da Filosofia de Max Scheler, a ética e os valores seriam dois pontos de grande relevância e de contribuição no diálogo entre Filosofia e mundo virtual. Sairíamos, assim, do perigo do formalismo e de cogitações abstratas de uma Fi-

losofia analítica e descritiva do virtual. Não queremos negar, é claro, a grande importância dos conceitos e do discurso filosófico, porém ressaltamos aqui a ligação destes com a prática filosófica.

Max Scheler também liga ao conceito de ética prática e dos valores a importância da *pessoa*. Se não consideramos a dignidade do ser humano, ética e valores não teriam sentido. Deste modo, a filosofia scheliana tem característica personalista e humanista (SCHELER, 2012). De fato, a atitude filosófica ética deve levar em conta um princípio que por si mesmo seria uma motivação para não instrumentalização do ser humano pela técnica: o respeito para com a *pessoa*. E este poderia ser um ponto de partida dentre tantas ações no *ciberespaço*. Ter esta consciência já seria suficiente para toda superação do individualismo, da alienação e do isolamento social (LÉVY, 2018).

A Filosofia de Scheler traz a nós outro elemento importante, levando em conta a importância da *pessoa*: a dimensão da *solidariedade*. Tal dimensão, infelizmente, pode ser facilmente negligenciada devido a correria frenética dos nossos dias e a instrumentalização e relativização da dignidade do ser humano, fruto de um atual uso ideológico e consumista através da Internet. Para Scheler a solidariedade revitaliza os valores e segundo ele devemos ser cúmplices do problema do outro (SCHELER, 2012). A partir desta perspectiva, poderíamos dizer, que este lançar-se para os problemas do outro e não sermos indiferentes a eles deveria ser um dos frutos da verdadeira *interatividade* entre as pessoas que se relacionam a partir dos laços de responsabilidade mútua levando, conseqüentemente, ao comprometimento social e político (LÉVY, 2018).

Considerações finais

A Filosofia sempre teve ao longo da história da humanidade um papel na arte do perguntar-se, do questionar-se, ou seja, não faz parte dela aceitar passivamente as coisas aparentemente acabadas. É fato que no passado e na atualidade percebemos a tendência de se menosprezar a Filosofia como se ela não tivesse nada a acrescentar. No entanto, a partir do contexto cultural virtual podemos ver que a atitude filosófica não está resumida apenas ao uso de argumentos formais e especulativos, mas pode ser um importante instrumental de formação integral do cidadão e de transformação da sociedade. A capacidade do pensar crítico diante da enxurrada de compartilhamentos virtuais levando a uma ação consciente e não alienante seria um dos frutos da atitude filosófica.

No campo cultural atual é assustador o avanço das novas mídias. Um acontecimento que se dá do outro lado do mundo, pode ser em pouco tempo acessado graças às novas tecnologias. Nesta *cibercultura*, em tempos acelerados da era digital, é que a geração *Homo zappiens* pode em seu *smartphone*, através de aplicativos na palma da mão, no trânsito e em casa estar interligado com o mundo. Mas de que forma? Como espectadores distraídos e ingênuos ou com um olhar crítico, sendo capazes de proferir seus argumentos e transformar o meio? Percebemos com isso que a Filosofia pode ser uma ferramenta muito útil, neste sentido.

A atitude filosófica, que nos leva à *interatividade* com as causas do outro nos faz entender que o filósofo não é alguém desligado da realidade. Tal entendimento nos faz compreender a dimensão prática da Filosofia. Esta dimensão não leva em conta apenas os discurs-

sof teóricos e argumentações sistemáticas, mas a existência do ser humano formado por angústias, tristezas e alegrias. Uma abordagem filosófica acerca de um assunto tão atual como as mídias virtuais já nos lança para uma dimensão filosófica concreta. A nossa perspectiva filosófica sobre a virtualidade não quer explicar a técnica pela técnica, mas quer considerar a questão dos valores e da ética em relação à pessoa humana. Sem o ser humano a técnica e a cultura virtual não existiriam, tendo em vista que a pessoa, com sua dignidade e valores, é o sujeito central de todo o processo tecnológico.

Sem dúvidas, a formação sobre a importância da ética e dos *valores* no uso das novas tecnologias virtuais seria uma prevenção para muitas das sombras presentes no *ciberespaço*. Na instantaneidade das mensagens e dos processamentos acelerados, onde as notícias com rapidez vão se desatualizando e a própria tecnologia vai sendo superada por outra tecnologia, o ser humano não deveria ter prazo de validade. Saber que por trás da tela do celular, do computador ou de um perfil de rede social existem não máquinas, mas histórias de pessoas reais que merecem ser respeitadas e que precisam da nossa colaboração seria uma atitude filosófica humanizante.

O exercício de debate filosófico no *ciberespaço* implica estar em *rede*, isto é, estar em conexão com o outro e com o mundo, fugindo de todo e qualquer isolamento. Estar em *rede* não significa passar tempo nas redes sociais apenas, em compartilhamentos impensáveis, mas criar laços de *solidariedade e de ética*. A *interatividade* como exercício na discussão filosófica a partir das novas mídias virtuais deveria criar em nós a sensibilidade pelos problemas do outro, tendo como consequência a corresponsabilidade pelas questões do coletivo, da sociedade, superando toda lógica da instrumentalização ideológica do ser humano. Nesta perspectiva, a solidariedade e o

comprometimento com os valores da pessoa nos leva a uma ética da hospitalidade e da cultura do encontro. Assim, a Filosofia serve para que o *Homo zappiens* mergulhado no oceano tecnológico, em meio a tantas sombras, reflita sobre sua própria realidade a partir de sua própria essência, de seus valores e dignidade, não esquecendo que antes de tudo ele é “homo”, isto é, não máquina, mas ser humano.

Referências

BERLO, David K. *O Processo de Comunicação: Introdução à teoria e à prática*. Trad. Jorge Arnaldo Forntes. 9. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CARR, Nicholas G. *A Geração Superficial: O que a internet está fazendo com nossos cérebros*. Trad. Mônica Gagliotti F. Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Trad. Enio P. Giachini. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

KRAUSZ, Luis Sérgio. Consciência e inconsciência do nazismo. *Pandae-monium Germanicum*. São Paulo. n. 15, 2010.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Trad. Luiz P. Rouanet. 10. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2015.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* Trad. Paulo Neves. 2.ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos I. da Costa. 3.ed. São Paulo: Editora 34, 2018.

MONDIN, Batista. *O homem, que é ele? Elementos de antropologia filosófica*. São Paulo: Paulus, 1980.

REALE, Miguel. *Introdução à filosofia*. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2002.

SCHELER, Max. *Ordo Amoris*. Trad. Artur Morão. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2012.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Trad. Wagner de O. Brandão; revisão de Leonardo Avritzer. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

THOMPSON, John B. *Ideologia e Cultura Moderna. Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Trad. Grupo de estudos sobre ideologia, comunicação e representações sociais do Instituto de Psicologia da PUCRS. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VEEN, Wim; VRAKKING, B. *Homo Zappiens: Educando na era digital*. Trad. de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VEIGA, José Eli da. O Brasil rural ainda não encontrou seu eixo de desenvolvimento. In: *Estudos Avançados*. Universidade de São Paulo, vol. 15, nº 43. São Paulo: IEA, 2001.

NIETZSCHEFLIX

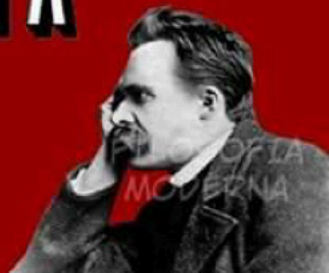


Figura 12 – O meme Nietzscheflix

Fonte:

<https://twitter.com/felipeffc/status/791102278358994944/photo/1>

A Filosofia e os *memes* nietzschianos

Francisco de Assis Silva Neto

Glaucer Ferreira Silva

Solange Aparecida de Campos Costa

Introdução

A proposta investigativa que se segue neste estudo tem por intuito principal analisar a estrutura de alguns *memes* que versam sobre a produção do filósofo alemão Friedrich Nietzsche (1844-1900) e aspectos específicos de sua constituição filosófica em várias de suas obras, a partir de uma abordagem conhecida como filosofia pop. Ini-

cialmente, propomos uma descrição panorâmica do que se entende por *meme* e de como esse gênero textual veiculado principalmente nos hipertextos, como uma espécie de menção a um fato ou ideia que, no caso dessa pesquisa se relaciona com a conceitologia proposta pelo filósofo acima citado. Posteriormente, tecemos comentários acerca desta ferramenta que é amplamente utilizada para a disseminação da filosofia nietzschiana que, ao se propagar, também se aproxima de um público em geral que, muitas vezes, tem uma ideia distorcida da proposta do autor.

A primeiro sentido do termo *meme* foi indicado pelo biólogo Richard Dawkins em sua obra, *O gene egoísta* (1976). Dawkins concebe o *meme* a partir da palavra grega *mimeme* (tem como significado mais aproximado a palavra imitação ou aquilo que se repete), nesta perspectiva tem um significado próximo ao do grego antigo e que busca direcionar nossa atenção a um elemento não físico, mas que com o auxílio da cognição tende a se propagar e a se repetir. Além dessa característica podemos destacar que o *meme* se utiliza de variados recursos linguísticos para alcançar seu efeito desejado, tais como: alusões e metáfora. Procedimento que na maioria dos casos está ligado a comicidade. Estamos, desse modo, nos referindo à concepção de *meme* cunhada na contemporaneidade e difundida pela cultura de massa, portanto, midiática (ANDRAUS, 2005).

Logo, o termo *meme* de forma mais palatável, pode ser descrito no nosso contexto como um elemento ou ferramenta que tem por intuito replicar um aspecto específico da nossa realidade, podendo estar relacionado com uma grande variedade de questões e de sentenças, como por exemplo: questões científicas, direcionamentos políticos, teorias filosóficas, inclinações religiosas e uma série de outras questões.

Assim como toda teoria, a memética não está livre de críticas e de tentativas de refutações, tanto quanto não está submissa a elas. Para refletirmos sobre o sucesso dos memes, em termos mais gerais, têm-se como exemplo claro as redes sociais como fábricas de *memes* e os indivíduos como reprodutores assíduos de tais perspectivas. Em moldes contemporâneos, tal reprodução e viralização se tornou quase involuntária.

É extremamente comum o fato de os usuários da internet, em especial das redes sociais, por breves momentos de afastamento da ferramenta de comunicação, ao retornarem se depararem com um *meme* novo que já viralizou (termo que corrobora com a teoria do *meme* e tem relação com a velocidade de propagação memética) atingindo um grande número de usuários em um curtíssimo espaço de tempo por estar sendo repostado, curtido e compartilhado de forma imediata e constante, restando ao indivíduos pesquisar e se informar sobre a estrutura e o significado desse novo *meme* para fazer parte do círculo linguístico que determina a atividade virtual e interpretativa desses indivíduos.

Com a constituição das filosofias, tal cultura memética não difere em significado das outras instâncias e tendo o *meme* filosófico como impulsionador da filosofia e das suas especificidades, a variação que iremos aqui abordar são os *memes* nietzschianos, que como o nome pressupõem giram em torno do sujeito e da obra filosófica de Nietzsche, um filósofo alemão da segunda metade do século XIX.

Como sabemos, um dos recursos fundamentais utilizados na criação de um *meme* relaciona-se com à alusão, ou seja, a intertextualidade existente entre a figura posta e um determinado fato que a precede para deste modo causar o efeito cômico pretendido; isso,

é claro, quando pensamos na concepção contemporânea de *meme*, que aqui estamos discutindo, ligada ao uso em redes sociais.

A intertextualidade é a relação existente entre diferentes tipologias textuais (ELIAS; KOCH, 2012). O aspecto relativo a esse texto ocorre no entrelaçamento entre o texto filosófico ligado a uma tradição mais erudita e o texto imagético relacionado ao entretenimento que ao se unirem causam a chamada polifonia.

Os *memes* nietzschianos

Como citado anteriormente, agora iremos nos deter na constituição de *memes* que giram em torno da filosofia de Nietzsche e como essas representações, muitas vezes de forma caricatural, com teor cômico ou com abordagens do dia-dia, podem servir como elementos de explanação dos pensamentos do autor e ainda para desmistificar a complexidade exacerbada do exercício filosófico que comumente paira no imaginário popular. Servindo também para a aproximação de leitores para as obras do autor, que por questões pessoais e proposições ideológicas, acabou por ser descartado por muitos, mesmo antes de uma primeira leitura.

As redes sociais são os principais responsáveis por essa reprodução de *memes* e por esse serviço prestado para a comunidade filosófica, uma vez que se pode despertar o interesse de pessoas até então distantes do ambiente filosófico.

Um desses *memes* se utiliza da implicação humorística e gira em torno do desenho animado *Ursinho Pooh* (1921) para descrever de forma bem humorada um aspecto da proposta filosófica de Nietzsche. No *meme*, Pooh aparece comendo mel; em seguida, seu amigo Tigrão o avisa que, na verdade, ele está comendo filosofia nietzs-

chiana. O final do *meme* paira sobre a questão da constituição da verdade e utiliza a frase parcialmente cunhada pelo filósofo: “Não existem fatos, apenas interpretações”, pronunciada pelo ursinho. A questão foi simplificada para a constituição do *meme*, mas não de fato aleatoriamente posta. Nas palavras do próprio Nietzsche: “Não há absolutamente fenômenos [*Phänomene*] morais, mas apenas uma interpretação [*Ausdeutung*] moral dos fenômenos [...]” (NIETZSCHE, 2001, p.108).

A citação utilizada na íntegra anteriormente e exposta de modo astuto pela imagem *meme*, faz referência à obra do filósofo que foi intitulada de *Além do bem e do Mal* (1886). A proposta do autor que deu margens para o seu perspectivismo ou ainda para uma simplificação da sua filosofia (relativismo), expõem de maneira enfática a concepção filosófica de Nietzsche em relação à moralidade e à própria noção de verdade na qual a moral estabelece o seu alicerce conceitual.

Uma das marcas registradas da filosofia de Nietzsche é a postura crítica em relação à tradição, especialmente ao idealismo platônico que, segundo ele, busca amenizar a vida no mundo dos fatos, propondo concepções racionais que visam à criação ideal de “muletas metafísicas” para suportar a vida. Os principais exemplos dados por Nietzsche são as concepções socráticas: razão=virtude=felicidade (aprofundada pelo filósofo alemão *Crepúsculo dos Ídolos*) e a cisão platônica em corpo e alma que está bem descrita em sua obra de nome *Fédon*, que segundo o autor viria a desaguar no Cristianismo.

Nietzsche dará continuidade as suas críticas direcionando-as a crenças e dogmas do Cristianismo, argumentando que elas beberam na fonte do platonismo para fundamentar parte de suas doutrinas. Logo após a censura à metafísica dualista dada pela perspectiva socrático-platônica, o autor fixa sua crítica ao ceticismo moral cristão que,

segundo ele, é uma espécie de platonismo e também acaba por abrir mão do mundo da vida e dos sentidos. Nas palavras de Nietzsche:

Dessa ótica defeituosa fazemos em nós mesmos uma moral, uma virtude, uma santidade, a boa consciência alia-se com a “falsa visão”; exige-se que nenhuma “outra” espécie de ótica possua valor, depois de termos tornado sacrossanta a nossa própria com os nomes de “Deus”, “salvação”, “eternidade” (NIETZSCHE, 2010, p. 20).

O que o autor trata como “ótica defeituosa” é derivada do que denomina de instinto teológico, que se estrutura de modo a inverter valorações de afirmação da vida, invalidando a conduta de exaltação do homem que Nietzsche denomina ética aristocrática.

A mesma filosofia comicamente ingerida pelo *Pooh*, juntamente à adição do bigode que é desenhado pelo ursinho, efetivam a relação direta com a figura de Nietzsche, causando um susto tremendo no seu fiel amigo Tigrão. Essa ação no *meme* traz consigo esse exercício de desconstrução, que se constitui por questões que permeiam toda a trajetória filosófica do autor e que por mais que causem um estranhamento inicial, são bem explanadas e fundamentadas em obras como as anteriormente mencionadas *Além do bem e do Mal*, *Genealogia da Moral* (1887), *O anticristo* (1895) e, de forma mais introdutória e convidativa, em seu *Crepúsculo dos ídolos* (1889).

Logo, pode-se entender o recurso artístico que é exposto pelo *meme* aqui descrito e explanado como uma metodologia de simplificação (não banal), de um recorte filosófico que remete a uma constituição mais ampla e aprofundada, todavia a expressão memética surge como aporte teórico de grande valia nessa empreitada de debruçar-se na prática e produção filosóficas.

Como anteriormente posto, um dos aspectos mais marcantes da proposta filosófica de Nietzsche é o processo crítico, a tentativa de desmanche de outros constructos filosóficos. Um dos filósofos a ser alvo recorrente das críticas nietzschianas foi o grego Sócrates e a sua postura dialética. Tendo como componente do que ficou marcado como método socrático (elenchos e *protreptikos*), a dialética foi o modo de filosofar adotado por Sócrates e consistia em investigar as concepções de um interlocutor acerca de uma temática específica, esse exercício dialógico tinha como intuito o desmanche das verdades frágeis que seus adversários possuíam e instaurar a incerteza como ponto de partida para a busca da verdade.

Em outro *meme* temos dois grandes conflitos: primeiro, a aversão de Nietzsche à figura de Sócrates; e, depois, a proposta mais popular do *meme* que se pauta em um conflito bem conhecido do cinema contemporâneo, a perseguição de Luke Hobbs (Dwayne Johnson) a Dominic Toretto (Vin Diesel) e sua equipe, no quinto filme da conhecida franquia *Velozes e Furiosos*.

Para Nietzsche, a filosofia de Sócrates representa um rompimento com o ideal helênico até então vigente, que seria a cultura trágica. Período áureo da civilização grega ao qual Nietzsche era profundo admirador. Propondo uma ligação entre o homem e a realidade que o cercava, sem aniquilações ou utopias, o homem e a vida bastavam a si mesmos. Segundo Nietzsche, a partir de Sócrates o gosto grego se inverte em favor da racionalidade desmedida e da dialética. Esse seria, segundo a visão do filósofo, o marco inicial do declínio da civilização grega que Nietzsche tanto admirava.

Sócrates torna-se a figura, o símbolo da mais profunda transformação na sociedade helênica, ele é apresentado como ícone de uma ten-

dência racionalista que pode superar o caos, impondo uma “racionalidade a qualquer custo”. Era preciso dominar a anarquia dos instintos, por isso a razão tornou-se a reitora todo-poderosa para controlar o caos de afetos. Desse modo, o socratismo inaugurou o predomínio da racionalidade (BARRENECHEA, 2014, p. 54).

Com o crescimento do socratismo, aliado ao declínio da era trágica, se acreditou que era possível corrigir a realidade através da razão, elaborando moldes racionais e atenuadores para a vida, como se a própria realidade devesse se adequar à vontade dos indivíduos.

No período anterior ao socratismo, a dialética não era formalmente utilizada pela sociedade grega. No âmbito filosófico, será exercida de diferentes modos pelos pensadores ao longo do tempo, mas é marcadamente com Sócrates que ela adquire caráter metodológico, como uma *práxis* filosófica. Para o filósofo, ela se constrói através do discurso, do embate de ideias, meio pelo qual se poderia chegar a verdades definitivas sobre questões gerais como: conhecimento, verdade, justiça etc. Sócrates e Platão difundiram o uso da dialética como método mais adequado para alcançar a verdade, livrando o processo do conhecimento do engano e da falsidade. A premissa dialética se baseava quase que exclusivamente no poder retórico dos indivíduos, como apontado por Nietzsche: “A dialética pode ser apenas a legítima defesa nas mãos de quem não possui quaisquer outras armas” (NIETZSCHE, 2016, p. 20).

O método dialético do socratismo possuía como alicerce as concepções do próprio Sócrates, que majoritariamente pairavam no âmbito da subjetividade. Abordando um transeunte que viria a ser seu interlocutor, o filósofo destilava premissas e indagações, após atizar a curiosidade deste, detectava os pontos refutáveis de seu dis-

curso. Essa postura possuía por intuito demonstrar a ignorância de quem pensava conhecer sobre algo. Como propõem Nietzsche:

A ironia de Sócrates é expressão de revolta? De ressentimento plebeu? Ele goza, como oprimido, da sua própria ferocidade nas apunhaladas do silogismo? Ele se vinga dos nobres que fascina? – Como dialético, tem-se uma impiedosa ferramenta em mãos; com ela se pode exercer o papel de tirano; ao vencer, compromete-se a outros. O dialético deixa o ser adversário a incumbência de demonstrar não ser um idiota: enfurece ao mesmo tempo em que desampara (NIETZSCHE, 2016, p. 20).

Para Nietzsche, Sócrates utiliza a *dialética* como arma de defesa e de ataque contra os costumes e a sociedade grega vigente; a partir dele inicia-se uma mudança na conduta grega em favor da dialética que antes era pouco difundida. Dessa forma Sócrates consegue introjetar nas camadas sociais da antiga Grécia suas peculiaridades interpretativas da realidade.

Assim como Luke Hobbs empreendeu uma caçada a Dominic Toretto (inclusive alcançando terras brasileiras), o filósofo alemão dedicou um tempo considerável de sua vida a tecer críticas ao filósofo grego, estas estando presentes em grande parte de sua obra, e de forma mais explícita em “O problema de Sócrates” (capítulo constituinte de sua obra *Crepúsculo dos Ídolos*).

O embate conceitual entre as propostas nietzschianas e socráticas renderam e rendem muitos trabalhos acadêmicos e a estrutura imagética do *meme* mencionado explicita de forma primorosa um conflito filosófico multifacetado, assim como a filosofia de ambos. Exemplos como esse, expõem que a premissa memética pode de fato se relacionar não como mera distração, mas pode ao mesmo tempo que diverte, instigar e informar quem os vê.

Nietzsche é apontado como um filósofo ligado à iconoclastia, que busca através de seu pensamento *agonal* atacar os sistemas filosóficos que o antecederam de forma contundente e impiedosa, como por exemplo, o essencialismo platônico e a ideia de verdade e unidade do pensamento cartesiano. Sobre essa inglória busca Nietzsche nos conta que “A vontade de verdade, que ainda nos fará correr não poucos riscos, a célebre veracidade que até agora todos os filósofos reverenciaram: que questões essa vontade de verdade já não nos colocou! (NIETZSCHE, 2017 p. 9). Desse modo notamos que há na proposta desse filósofo uma profunda desconfiança quanto à história do pensamento. Seguindo essa premissa e ligando-a ao fio da presente pesquisa utilizaremos, para corroborar com os dois primeiros *memes*, um terceiro, denominado como o *meme* Nietzscheflix.

No caso da Nietzscheflix temos a figura do filósofo associada a uma plataforma midiática ligada ao entretenimento que ofereceria aos assinantes distintas possibilidades de gêneros ligados ao audiovisual como cinema, séries, documentários etc. Efeito conseguido principalmente pelo recurso gráfico ligado ao logo da empresa que modifica o sentido inicial e nos permite fazermos esse esforço imaginativo.

O exercício imaginativo proposto pelo referido *meme* diz respeito ao tipo de programação que essa plataforma ofereceria. No catálogo poderíamos encontrar produções que estivessem em harmonia com a proposta aludida ao filósofo alemão. Contudo encontraríamos um problema central, o *meme* deveriam conter uma ideia genuína da filosofia nietzschiana ou uma corrupção destas? Nas duas hipóteses expostas acima encontraríamos dificuldades porque Nietzsche é um filósofo que se utiliza do perspectivismo como ferramenta e afirma que “Existe apenas uma visão perspectiva, apenas um ‘conhecer’ perspectivo; e quanto mais afetos permitirmos falar sobre uma coi-

sa, quanto mais olhos, diferentes olhos, soubermos utilizar para essa coisa, tanto mais completo será o nosso ‘conceito’ dela, nossa ‘objetividade’” (NIETZSCHE, 2009, p. 109).

Sáímos, portanto, de uma visão unilateral e esterilizadora para múltiplas leituras de um mesmo fenômeno, ou seja, de uma perceptiva para um perspectivismo. Semanticidade interpretativa de um conceito, que geralmente tem caráter estrito, esbarra no limite interpretativo do interpretante. A objetividade interpretativa depende da intenção daquele que interpreta. Faz-se indispensável notar que a filosofia nietzschiana é uma filosofia que parte da noção de ruptura, de torção, e, principalmente de uma postura crítica ímpar. Uma dessas perspectivas pode nos levar a uma visão distorcida da filosofia nietzschiana, que poderia constar no catálogo da Nietzscheflix, sem necessariamente uma conotação depreciativa.

Vale ressaltar que na Nietzscheflix poderíamos encontrar títulos que não carregariam esse valor negativo da proposta nietzschiana, como se poderia imaginar, como no caso de produções edificantes como Star Wars, onde assistimos ser travada a batalha bélica e política entre os rebeldes e o império, bem e o mal respectivamente, que retomaria a distinção entre o dionisíaco e o apolíneo, contendo, em certa medida, nesse jogo de escuridão e luz a relação belicosa entre o cristianismo e o paganismo que foi desenvolvida por Nietzsche.

A partir do que foi exposto no decorrer do texto, aqui propomos um exercício de reflexão a partir da Nietzscheflix, partindo do entendimento dos conceitos e dos *memes* nietzschianos aqui demonstrados, deixamos como proposta de reflexão a montagem do seu catálogo de filmes para nietzschianos se deleitarem com a sua experiência na Nietzscheflix.

Referências

- ANDRAUS, Gazy. *O Meme nas Histórias em Quadrinhos*. Trabalho apresentado ao NP 16 - Histórias em Quadrinhos do V Encontro de Núcleos de Pesquisa da Intercom. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP, 2005.
- BARRENECHEA, Miguel. *Nietzsche e a alegria do trágico*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2014.
- ELIAS, Vanda Maria; KOCH, Ingedore Villaça. *Ler e escrever: estratégias de produção textual*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Aurora: reflexões sobre os pensamentos morais*. Trad. Jorge Luiz Viesenteiner. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Crepúsculo dos Ídolos*. Trad. Jorge Luiz Viesenteiner. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.
- NIETZSCHE, Friedrich. *O anticristo*. Trad. Rubens Eduardo Frias. São Paulo: Centauro Editora, 2010.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Genealogia da Moral*. Trad. Paulo César de Souza. 8ª. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.



Figura 13 – Primeiro desenho animado do Superman, produzido pelos Estúdios Fleischer (1941)

Fonte: <https://ocanildobeagle.blogspot.com/2018/03/os-80-anos-do-superman-parte-4-os.html>

O multiverso do Superman: como o homem de aço influencia a cultura pop

John (Jéssica) Ágne Campêlo Nunes

Introdução

Este trabalho tem como objetivo apresentar a importância do personagem Superman dentro do contexto da cultura pop e na vida das pessoas e o porquê de ele continuar a influenciar gerações de he-

róis, super-heróis, vilões, *over-heróis* e *poser-heróis*. A escolha do tema foi devido a sua revolução na cultura pop, como ele mesmo se modifica com o tempo para continuar presente em diversas mídias.

O Superman é o pai dos super-heróis. Ele foi a figura da cultura pop que chegou para dar esperança a um povo norte-americano que sofria com a Grande Depressão e o antissemitismo. Ele recriou o conceito de herói e influenciou uma legião de personagens durante seus 81 anos de existência. Ele entrou na vida das pessoas e raramente alguém não conhece sua figura.

O que aconteceu durante sua criação? Qual era o cenário do mundo na época que ele surgiu? E o mais importante: por que ele é tão importante para a cultura pop em geral, não somente no contexto das histórias em quadrinhos? Qual é o segredo de sua longevidade? Descobriremos como um simples personagem conseguiu revolucionar o mercado da cultura pop.

A criação do Superman e do super-herói

Com o fim da Primeira Guerra Mundial, criou-se um conceito de estilo de vida americano, o *American Way of Life*, que propagava a ideia que os cidadãos somente seriam felizes se consumissem produtos do país (eletrodomésticos, carros, enlatados, até mesmo o cinema, quadrinhos etc.). Ainda, o padrão ideal de homem era a do *self-made man* (o homem que se faz sozinho), ou seja, aquele que através de seu emprego, saía da zona de pobreza e viraria um rico empresário. Todos seriam iguais, perfeitos e viveriam em completa felicidade.

No final da década de 1920 e durante a década de 1930, os Estados Unidos passaram por um período difícil com a queda da Bolsa

de Valores de Nova York. Essa ideia de poder e felicidade que o *American Way* e o *self-made man* pregavam entrou em contraste com a pobreza e desemprego na época, a Grande Depressão, desesperando muitos cidadãos norte-americanos.

Vivendo essa época, os jovens Jerry Siegel e Joe Shuster se conheceram ainda adolescentes, passando pela dificuldade financeira e pelo antissemitismo da época, tendo como válvula de escape a criação de roteiros e designs para história em quadrinhos (JONES, 2006). Siegel descreveu o motivo pelo qual criou o Superman em uma carta que ele endereçou à imprensa e aos quadrinistas em 1975.

O que me levou a conceber o Superman no início dos anos 1930? Escutar as “conversas ao pé da lareira” do presidente Roosevelt... estar desempregado e preocupado durante a Depressão, conhecer o desespero e o medo. Ouvir falar e ler sobre a opressão e matança de judeus indefesos e oprimidos na Alemanha nazista... ver filmes descrevendo os horrores das privações sofridas pelos humilhados... ler sobre heróis galantes e cheios de ideais em revistas *pulp* e ver heróis igualmente galantes na tela de filmes e séries (com frequência enfrentando loucos malévolos, ambiciosos, impiedosos), eu tive o grande impulso de ajudar... ajudar as massas desesperadas, de alguma forma (VOLOJ, CAMPI, 2018).

Siegel e Shuster usaram pela primeira vez o nome *Superman* em 1933, publicado em um *fanzine* chamado *The Reign of Super-Man* (O Reinado do Super-Homem). Baseado em histórias de ficção científica, o personagem inicialmente era um vilão; mas, logo no ano seguinte, Siegel revisa este conceito até chegar no Superman que o mundo conhece hoje em dia: uma força do bem e não do mal (RICCA, 2013; JONES, 2006). Sem saberem, ambos criaram um novo arquétipo de herói, o super-herói, que iria influenciar não só os qua-

drinhos, mas a cultura pop no geral. E ainda, conseguiram trazer o *American Way* para um personagem idealizado, forte e que divulgaria o tão famoso conceito “verdade, justiça e o modo de vida americano”. Por causa desse lema, o personagem passou a ser o símbolo da perfeição dos Estados Unidos na cultura pop.

O Superman apareceu pela primeira vez na *Action Comics* #1 em 1938. Igualando-se à mitologia grega, o personagem possuía poderes sobre-humanos como super força, velocidade, resistência e conseguia pular mais alto que sua forma permitiria. Essa figura de poder e vitória contra os obstáculos fez com que o Superman revolucionasse as ideias na época, especialmente quando o povo americano estava passando por tanta dificuldade (MOYA, 1993). A respeito disso, é interessante notar o seguinte relato do escritor e humorista Jules Feiffer: “[...] a nossa reação não foi: ‘que original’, mas sim: ‘é evidente’. É necessário sermos *super* para conseguirmos vencer neste pobre mundo” (MOYA, 1993, p. 130).

O conceito do Superman foi tão bem aceito que uma legião de outros super-heróis apareceria depois dele, se propagando não só nas histórias em quadrinhos. Até mesmo a personagem Lois Lane revolucionou o papel da heroína na cultura pop – antes indefesa, que serviria apenas para ser salva pelo herói, e agora independente, corajosa e intrépida. Isso tocou o público feminino na época, que também sofria com a Grande Depressão.

Superman e a cultura pop

Não durou muito para que o personagem saísse do mundo dos quadrinhos e se espalhasse pela cultura pop e pela vida das pessoas.

Em 1940, o Superman ganhou um seriado radiofônico pela rede ABC, produzido por George Lowther, que também era o narrador. Seu índice era de 5.6, o maior alcançado por uma série juvenil. Ainda naquele ano, a biblioteca de Baltimore criou uma seção de livros intitulada “os livros recomendados pelo Superman” para incentivar a saída de livros da sessão circulante. Logo no ano seguinte, os irmãos Fleischer, junto com a Paramount, lançaram o desenho do Superman em cores. Caracterizado por uma bela direção de arte, com a fluidez de algumas cenas feitas pelo roscópio (um dispositivo que permite redesenhar quadros de filmagens para serem usados em animação) e com a mesma voz de Bud Collyer (o mesmo dublador do Superman na série radiofônica). Essa animação recebeu uma indicação ao Oscar em 1942. Nesse mesmo ano, George Lowther escreveu o primeiro romance sobre o Superman, *Nasce o Super-Homem* (MOYA, 1993).

Em 1948, um seriado de cinema produzido pela Columbia foi lançado para concorrer com os filmes da Republic e Mascott. Com o ator Kirk Alyn como Superman/Clark Kent, o seriado de 15 capítulos fez sucesso e foi feita uma continuação em 1950 com *Atom Man vs. Superman*. Havia muita mídia e divulgação deste seriado, com cobertura publicitária em rádio, revistas e pela boca de fãs mirins que tinham assistido à série. No mesmo período que o cinema estava lançando seu seriado, a TV também focou no personagem com sua série de TV estrelada por George Reeve. Superman também se espalhou para o teatro, em 1966, com *It's a Bird, It's a Plane, It's Superman*, encenada por Harold Prince no *Alvin Theatre* em Nova York (SCIVALLY, 2008).

Posteriormente, a *DC National Periodical Publications* se uniu com a *Warner Communications*. Ela ficou com os direitos do Homem de Aço e lançou em 1978 o filme em cores do personagem, com

a icônica trilha sonora de John Williams. Ao mesmo tempo que o Superman fazia sucesso, que entrava como padrão na vida de jovens e adultos, que pregava a justiça, a verdade e o modo de vida americano, os criadores do personagem, Siegel e Shuster viviam na pobreza, tentando várias vezes na Justiça conseguir o direito do Superman de volta, que eles haviam vendido por míseros 130 dólares em 1938, não tendo noção do sucesso que o personagem renderia. Em 1935, a *United Feature Syndicate* endereçou uma resposta à Siegel: “O problema com o Superman é que a obra ainda é imatura. Seu frescor e inocência são atraentes, mas devem se desgastar com o tempo” (TYE, 2012).

Em 1975, Siegel escreveu uma carta a vários escritores e artistas de quadrinhos e emitiu um comunicado de imprensa sobre a injustiça cometida pelas empresas que estavam lucrando em cima do seu personagem e nem ele, nem Shuster, receberiam um centavo do filme (JONES, 2006). Siegel reclamou que a *DC National Periodical Publications* estava usando o lema do Superman “verdade, justiça e o modo de vida americano” de maneira hipócrita. A partir desse ponto, de maneira lenta, Siegel e Shuster começaram a ter apoio do público e de alguns quadrinistas até que, finalmente, conseguiram ser creditados pela criação do Homem de Aço (DANIELS, 1998).

Outros três filmes do Superman foram lançados, além de animações, vídeo games, brinquedos, roupas etc. O personagem criou uma legião de fãs por causa da sua migração das histórias em quadrinhos para outros tipos de mídia da cultura pop. E, é claro, quando algo é famoso, quando algo afeta o comportamento de vida das pessoas, vem o contra-argumento.

Anti-supermen e a criação dos over-heróis

Não bastasse a fama do personagem e a sua longevidade, claramente um contra-argumento surgiria logo. Respostas contra os poderes exagerados do Homem de Aço e dos super-heróis no geral apareceriam em reflexos de heróis populares na década de 80. Frank Miller jogou lenha na fogueira ainda mais quando lançou *Batman: O Cavaleiro das Trevas* em 1986, na qual narra uma batalha entre um Superman controlado pelo governo norte-americano contra um Batman aposentado (GOIDANICH; KLEINERT, 2011).

O Superman perde a batalha de modo humilhante que acarretou várias releituras da derrota de super-heróis após esta década. Antes, os super-heróis surgiam como cópias do Superman, querendo mostrar o poder e a força, e durante a década de 80, a moda era ir contra estes conceitos. Um homem sem poderes como o Batman poderia ser capaz de derrotar um ser poderoso como o Superman. *Watchmen*, de Alan Moore, também ajudou neste contra-argumento sobre os ideais dos super-heróis. Nessa perspectiva, não demorou para que os *over-heróis* surgissem.

De modo geral, o *over-herói* caracteriza o desprezo extremo ao super-heroísmo e se distingue em três tipos de modalidades ou formas de atuação: a) pela confrontação (gládio) na qual eles aleijam ou destroem seus opositores heroicos/super-heroicos (e também os vilanescos/super-vilanescos); b) pela superação (obsolescência) na qual suas próprias atitudes tornam ultrapassado ou ineficiente o *modus operandi* heroico/super-heroico; e, c) pela simulação (paródia) na qual a figura heroica/super-heroica é ridicularizada de modo intencional ou não (SILVA, 2019, p. 94).

Esses tipos de heróis são vistos mais em histórias em quadrinhos como *StormWatch*, *The Authority*, *Hitman*, *A Pro*, *The Boys*, dentre outros. Eles se popularizaram no final da década de 90 e na década de 2000. Mas, mesmo que eles sejam uma resposta negativa à figura dos super-heróis, em especial do Superman, eles ainda dependem do conceito original para progredir em suas histórias.

O próprio Garth Ennis, criador de *Hitman* e *The Boys*, conhecido por suas histórias que ridicularizam os super-heróis, mostra respeito pelo Superman. *Of Thee I Sing*, um arco de história lançado na HQ *Hitman*, descreve o encontro entre Tommy Monaghan, um caçador de aluguel, e o próprio Superman. Antes, na mesma HQ, o autor já havia ridicularizado heróis como Batman, Lanterna Verde e outros, porém, este capítulo mostra o respeito que Ennis tem pelo super-herói. O título da história é uma frase da canção americana *My Country, 'Tis of Thee*, que mostra o patriotismo do país. O que a HQ descreve é a tristeza do Homem de Aço em ter falhado em salvar a vida de alguém. Tommy, por sua vez, diz ao Superman: “Você é tudo que esse país tem de melhor e nem percebe”. O respeito pela imigração (o próprio Ennis é imigrante) também é citado nessa história e que o Superman foi a figura principal que o desencadeou. Ennis falou sua opinião sobre o Superman em uma entrevista de 1998 para a *Sequential Art*.

Houve contra-argumentos contra os próprios *over-heróis*, e estes na figura do próprio Superman. Na história *Olho por Olho?* (no original, *What's so Funny about Truth, Justice & the American Way?*) escrita por Joe Kelly e ilustrada por Doug Mahnke, lançada na *Action Comics* número 775, em 2001, o autor critica a popularidade dos grupos de *over-heróis* (ou “furiosos heróis durões”) que estavam se popularizando na época (KELLY, 2005). A Elite, um grupo inspira-

do no *The Authority*, começa a promover seu tipo de justiça, matando os vilões e propagando o medo. Em resposta aos seus métodos, Superman confrontou os *over-heróis*, imitando seu estilo a ponto de amedrontá-los. Esta história virou uma animação, *Superman Vs. The Elite*, lançada em 2012. Uma continuação da história veio em 2002 com *A Batalha Final* (no original, *Ending Battle*), lançadas em quatro títulos mensais do Superman. Neste arco, Superman é posto em situações de desespero e seu oponente, Manchester Black (ex-líder da Elite), espera que o herói quebre sua própria moralidade para provar seu ponto, que ele é tão humano e falível quanto qualquer um. No final, o Homem de Aço acabou provando o contrário, que ele não mudaria suas virtudes e que ele ainda assim era humano, mesmo não agindo contra seus preceitos.

Esse estilo do Superman de não ir contra suas próprias regras, de ser um super-herói, também é descrita no romance *Miracle Monday*, de Elliot S. Maggin. A historiadora do século 29 chamada Kristen Wells viaja no tempo para procurar o significado do feriado *Miracle Monday*, a origem do dia. Infelizmente para Wells, ela acaba sendo possuída por C.W. Saturn, um demônio libertado por Lex Luthor. Saturn também força o Superman a parar fisicamente uma Guerra Nuclear e expõe sua identidade como Clark Kent ao mundo. Qualquer um poderia ter questionado sua própria moral com todos esses incidentes. Saturn literalmente quer que o Superman mate Wells para provar que ele pode ser quebrado. Mas Superman nunca, em nenhuma parte do romance, considera matar Wells. De fato, ele tem certeza de que não. Saturn finalmente se desvincula de Wells e tudo volta ao normal (até mesmo sua identidade de Clark Kent). Tudo isso acontece na terceira segunda-feira de maio e todo mundo começa a comemorar a segunda-feira milagrosa (*Miracle Monday*)

naquele dia (embora não saiba exatamente o porquê, apenas sabe que o Superman os salvou). O romance foi lançado em 1981.

O Superman bondoso, que nunca mata ou pratica o mal, que é contra os estilos dos *over-heróis*, também teve resposta com seus vários equivalentes no multiverso da DC. O Superman não foi apenas um super-herói em seus 81 anos de história.

O multiverso do Superman

Um personagem com a longevidade tão ampla quanto o Superman tem suas próprias versões, muitas delas diferentes do seu conceito original. É neste ponto que entra o conceito de multiverso, ou múltiplas terras. O multiverso da DC é uma estrutura cósmica que coleta vários mundos fictícios, com suas próprias histórias e personagens (WALLACE, 2008). Dentro de cada mundo, há seu próprio Superman. Esse conceito ficou mais popular com a HQ *Crises nas Infinitas Terras*, por Marv Wolfman e George Pérez; e, logo depois, com a criação dos *Elseworlds*, um selo da DC que narrava histórias dos super-heróis em situações diferentes das que o leitor estava acostumado a ler. O Superman foi um dos personagens que teve mais equivalentes em diversos mundos.

Em *Uma Nação Dividida*, o Homem de Aço é mandado a uma terra dos anos 1800. Durante a guerra civil norte-americana, ele decide lutar a favor do presidente Lincoln, evitando assim o seu assassinato. Em *A Corporação do Superman*, em vez de ser adotado pelos Kent, ele é adotado pela família Suderman e, depois, devido ao trauma da morte de sua mãe adotiva, ele suprime seus poderes e perde a memória destes. Sem saber que era um super-homem, ele passa a ser o astro de esportes mais popular do mundo; sua arrogân-

cia é sem limites. Em *Kal*, Kal-El é mandado à Terra durante a Idade Média. Em *Morcego de Aço*, em vez de ser adotado pelos Kent, é adotado pelos Wayne e se torna o Batman.

Uma das versões mais populares do *Elseworld* é a da *Entre a Foice e o Martelo*, de Mark Millar e Dave Johnson. O bebê Kal-El aterrissa na União Soviética, em contraste com o próprio personagem original que é considerado um dos símbolos norte-americanos. Sua rivalidade com Lex Luthor (o representante dos Estados Unidos) se propaga durante toda a história. Mesmo sendo enganado por Brainiac, Superman ainda assim acredita que está fazendo o melhor pelo seu país quando, na verdade, ele está sendo controlado contra sua vontade. O próprio Batman (Batmankoff) encarna um anarquista que almeja destruir o regime do Superman.

Em *O Reino do Amanhã*, também do selo *Elseworlds*, nos deparamos com um Superman mais velho, que desistiu de proteger a humanidade após a morte de Lois pelo Coringa e a destruição do estado de Kansas pelo *over-herói* Magog. Ele ressurge no cenário para parar os metahumanos que estavam pondo em risco a humanidade e a eles mesmos devido aos seus poderes e constantes batalhas entre si.

Apolo, uma versão do Superman do universo *WildStorm*, surgiu pela primeira vez em *StormWatch*, escrita por Warren Ellis e desenhada por Bryan Hitch. Ele e seu par romântico, Meia-Noite (o Batman da WildStorm) escaparam das garras de Bendix quando ele era ainda o líder da *StormWatch*. Depois eles reaparecem em *The Authority* para salvar o planeta de vários inimigos, dentre eles o próprio Deus. Apolo é uma versão mais violenta do Superman, que mata seus oponentes e que acha sexy o jeito que o Meia-Noite lida com seus inimigos. Ele não é nada convencional, inclusive na sua própria sexualidade, que foi alvo de ataques e questionamentos na época.

Outra versão popular está na HQ *Identidade Secreta*, de Kurt Busiek e Stuart Immonen, que conta a história de um rapaz normal chamado Clark Kent que todos caçoam por ter o mesmo nome do Homem de Aço. As coincidências não acabam por aí: ele começa a desenvolver os mesmos poderes do super-herói fictício e até sua namorada tem o mesmo nome do interesse romântico do Superman.

Superman: O Alienígena Americano, de Max Landis, narra uma série de eventos de um Superman despreocupado, que aprecia a vida e que adora ser um super-herói. Ele lembra um pouco as características de um *poser-herói*, assim como o Superman de *A Corporação do Superman*, porque ele não age, muitas vezes, conforme a ética heroica/super-heroica. Isso porque, o *poser-herói* finge ser um super-herói (SILVA, 2019). Esse Superman xinga, bebe, faz sexo com garotas que ele nem conhece e provoca vilões como o Exterminador e Lobo.

Versões vilanescas também surgiram com o tempo. Ultraman, do Sindicato do Crime, teve sua primeira aparição em 1964. Ele ressuruiu com a HQ *LJA: Terra 2* de Grant Morrison e Frank Quitely. Basicamente, ele é o oposto do Superman em questão de moralidade. Outro Superman alternativo surgiu na animação *Liga da Justiça* de 2000, o *Lord Superman*. Fruto do assassinato do Flash (Wally West) por Lex Luthor, Superman se viu cansado dos seus próprios preceitos e decidiu matar o vilão. A partir deste ponto, ele passou a controlar o mundo de maneira tirânica. Ele ficou popular entre os fãs e fez aparições em edições da HQ do Batman do Futuro.

Um Superman popular que surgiu por volta do início dos anos 2010 foi o Superman do Injustiça. Inicialmente criado para um vídeo game, sua popularidade foi tão grande que foram lançadas HQs com a história do jogo, além de um segundo jogo com seus próprios quadrinhos também. Esse Superman muda sua moralidade a partir

do momento que ele mata sua esposa e seu bebê (ainda no ventre da mãe) sem intenção, por causa do Coringa e da Arlequina. A primeira regra que ele quebra é o de não matar – ele assassina o Coringa na frente do Batman que começa a vê-lo como inimigo. Durante todos os anos do *Injustiça*, o Superman confronta o Batman, perguntando o porquê de eles serem inimigos agora. Ele não se torna tirânico de repente, culpando sua falta de humanidade muitas vezes em cima do próprio Batman, a quem ele acusa de não o ter entendido e escutado. No final, ele praticamente modifica toda sua moralidade inicial, inclusive matando o próprio Billy Batson, ferindo mortalmente o Superboy e queimando vivo um grupo de rebeldes que iam contra suas novas regras. Em *Injustiça 2*, ele é capturado e mantido em cativeiro até a vinda de Brainiac para destruir a Terra. Batman se vê forçado a colaborar com o kryptoniano e vice-versa, chegando até mesmo a se desculpar por não ter sido um amigo presente quando Clark precisava mais (em *Injustice 2: Annual 2*). Porém, o estrago já estava feito.

Dentre todos estes exemplos citados e muitos outros dentro do multiverso da DC, podemos notar que até mesmo o próprio Superman foi *influenciado* pelas tendências de seu tempo e criou diferentes alternativas de vida e estilos, mudando de acordo com a popularidade da época. Ele foi *super-herói*, *super-vilão*, *anti-herói*, *over-herói* e até mesmo *poser-herói*. Ainda assim, ele é o clássico personagem hercúleo que se propaga não somente em personagens da cultura pop em geral como na sua própria figura. Ele é multifacetário, mudando a cada época e justificando tamanha longevidade.

Considerações finais

Dentro do contexto da cultura pop, podemos ver que o Superman ainda continua sendo uma inspiração para a criação de quadrinhos, filmes, animações, dentre outros. Filmes recentes como *Brightburn*, seriados baseados em quadrinhos como *The Boys* (o personagem *Homelander*) e toda a era de super-heróis e super-vilões, *over-heróis* e *poser-heróis* somente existe por causa do Superman. Até mesmo heróis sem poderes como o Batman pegaram emprestado alguns conceitos do Homem de Aço. Inclusive personagens já criados também têm suas versões alternativas baseadas no Superman. O Super Pateta é um exemplo.

O Superman também se copia, se recria a cada época como vimos em seus equivalentes em múltiplas terras. Obviamente, o personagem, com 81 anos de existência, não é o mesmo que a sua versão da Era de Ouro. Seu conceito, como personagem, também muda de acordo com diversos fatores, tais como: o mercado e a moda da época (durante os Novos 52, por exemplo, seu uniforme perdeu a “cuelca” em cima das calças), dentre outros.

O importante a se pensar é que o Superman tem essa longevidade ampla por causa da sua influência dentro da cultura pop e na vida das pessoas. Ele se renova para agradar ao público, para inspirar e até mesmo para ser ridicularizado. E por causa disso, o Homem de Aço continuará a influenciar e a inspirar novas mídias.

Referências

- DANIELS, Les. *Superman: the complete history*. Reino Unido: Titan Books, 1998.
- ENNIS, Garth; DILLON, Steve. Drinking with the boys: an evening with Garth Ennis and Steve Dillon. In: *Sequential Art*. Disponível em: <<http://www.sequentialart.com/archive/sept98/ennisdillon.html>>. Acesso em: 14 de set. 2019.
- GOIDANICH, Hiron; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. 2ª ed. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.
- JONES, Gerard. *Homens do amanhã: geeks, gangsteres e o nascimento dos gibis*. São Paulo: Conrad Editora, 2006.
- KELLY, Joe. *Liga da Justiça Elite*. São Paulo: Panini Comics. 2006.
- MAGGIN, Elliot S! *Superman: Miracle Monday*. Createspace Independent Publishing Platform, 1981.
- MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- RICCA, Brad. *Super Boys: the amazing adventures of Jerry Siegel and Joe Shuster - the creators of Superman*. Estados Unidos: St. Martin's Griffin, 2014.
- SCIVALLY, Bruce. *Superman on film, television, radio and Broadway*. Jefferson: McFarland & Company, 2008.
- SILVA, Heraldo Aparecido. Over-heróis e poser-heróis. In: *Filosofia e um monte de outras coisas*. Teresina: EDUFPI, 2019. p. 92-97.
- TYE, Larry. *Superman: the high-flying history of America's most enduring hero*. New York: Random House Trade Paperbacks, 2013.
- VOLOJ, Julian; CAMPI, Thomas. *A história de Joe Shuster: o artista por trás do Superman*. Tradução: Marcia Men. São Paulo: Aleph Editora, 2018.
- WALLACE, Dan. Alternate Earths. In: Dougall, Alastair (ed.). *The DC Comics Encyclopedia*. London: Dorling Kindersley, 2008. p. 201-21.

Autores

Bruno Araújo Alencar

Mestrando em Filosofia no Programa de Pós-Graduação em Filosofia - PPGFIL/CCHL (UFPI). Temas de pesquisa: filosofia da educação; filosofia contemporânea; neopragmatismo de Richard Rorty e estética da existência de Michel Foucault.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3997797041356804>

Fernanda Antônia Barbosa da Mota

Professora Adjunta IV na Universidade Federal do Piauí (UFPI), vinculada ao Departamento de Fundamentos da Educação - DEFE/CCE. Doutora em Educação pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Temas de pesquisa: filosofia da educação; formação de professores; prática pedagógica; formação humana; infância, educação e filosofia; estética da existência, subjetivação e práticas de si em Michel Foucault.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0208919237949818>

Francisco Raimundo Chaves de Sousa

Especialista em Gestão Educacional em Rede pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Graduado em História pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI). Graduando em Letras (UFPI). Bolsista de Iniciação Científica Voluntária – ICV/UFPI (2019-2020). Temas de pesquisa: filosofia e literatura; *webcomics*; neopragmatismo (Richard Rorty); crítica filosófica e literária (Franz Kafka; Walter Ben-

jamin; Gilles Deleuze; Umberto Eco; Milan Kundera).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1989443995869071>

Francisco de Assis Silva Neto

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade Federal do Piauí - PPGFIL/CCHL (UFPI). Temas de pesquisa: tópicos da filosofia de Nietzsche, em especial a noção de corpo e a crítica ao platonismo.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4527394151370502>

Glaucer Ferreira Silva

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade Federal do Piauí - PPGFIL/CCHL/UFPI. Temas de pesquisa: tópicos da filosofia de Nietzsche com ênfase em questões estéticas.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8643616268133975>

Gustavo Silvano Batista

Doutor em Filosofia (PUC-Rio), com estágio de pesquisa CAPES no Departamento de Arte e Estudos Culturais da Universidade de Copenhague. Fez estágio de pós-doutorado em Filosofia (PUC-Rio) e em Arquitetura e Urbanismo (UFF). É professor Adjunto IV do Departamento de Filosofia (UFPI). Atua como professor permanente nos Programas de Pós-Graduação em Comunicação e Filosofia. É professor colaborador no PROF-FILO - UFPR/ Núcleo UFT. Temas de pesquisa: fenomenologia, hermenêutica, filosofia e a questão ambiental, filosofia da arte, ensino de filosofia, cinema documentário e design.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8899510748810172>

Heraldo Aparecido Silva

Professor Associado na Universidade Federal do Piauí (UFPI), vinculado ao Departamento de Fundamentos da Educação - DEFE/CCE e ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia - PPGFIL/CCHL (UFPI). Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR). Temas de pesquisa: filosofia da educação; filosofia prática; história da filosofia; pragmatismo; neopragmatismo; filosofia contemporânea, filosofia e literatura; histórias em quadrinhos; cultura pop; desenhos animados; documentários; seriados; filmes; experiência e cultura (Walter Benjamin); subjetivação e práticas de si (Michel Foucault); linhas de segmentaridade e literatura menor (Gilles Deleuze e Félix Guattari); narrativa e redescrição (Richard Rorty); desleitura e literatura sapiencial (Harold Bloom); arte do romance, estética, cultura e existência (Milan Kundera); Richard Shusterman (*somaestética e cultura pop*).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1328012571835066>

Izabel Maria Gomes da Paz

Graduanda em Pedagogia na Universidade Federal do Piauí (UFPI). Bolsista de Iniciação Científica - PIBIC/UFPI (2017-2018) e ICV/UFPI (2019-2020). Temas de pesquisa: histórias em quadrinhos; filosofia da educação; *webcomics*; neopragmatismo (Richard Rorty).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9988522966309574>

John (Jéssica) Ágne Campêlo Nunes

Especialista em Docência do Ensino Superior pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI). Graduando em Artes Visuais pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Bolsista de Iniciação Científica - PIBIC/UFPI (2019-2020). Temas de pesquisa: filosofia da arte;

arte e educação; histórias em quadrinhos; cultura pop; *webcomics*; neopragmatismo.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5452987088523703>

Lara Brenda Lima de Oliveira

Graduanda em Pedagogia na Universidade Federal do Piauí - UFPI. Bolsista de Iniciação Científica - PIBIC/CNPq (2019-2020). Temas de pesquisa: filosofia da educação (Walter Benjamin; Richard Rorty); cultura pop; *webcomics*; animes e mangás.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8141585860431741>

Leonardo Marques Kussler

Doutor em Filosofia (UNISINOS, Prosuc/Capes, 2014-2018). Pesquisador Visitante/ Bolsista de Desenvolvimento Científico Regional - DCR FAPEPI/CNPq (2019-2021) na UFPI. Atualmente, conduz dois projetos de pós-doutorado, na UNISINOS e na UFPI. Filiado ao GT Filosofia Hermenêutica, da ANPOF. Temas de pesquisa: Platão, Gadamer, Hegel, Filosofia como modo de vida, Ética, Filosofia Oriental (Escola de Kyoto), RPG (Role-Playing Game), Educação, Arte e Design.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8889240429908043>

Márcio Henrique de Matos Sousa

Graduado em Pedagogia na Universidade Federal do Piauí (UFPI). Bolsista de Iniciação Científica Voluntária – ICV/UFPI (2015-2016). Temas de pesquisa: histórias em quadrinhos; filosofia da educação; cultura pop; neopragmatismo (Richard Rorty).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4718789692472196>

Marco Antônio Conceição

Professor de Filosofia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI), *campus* São Raimundo Nonato. Mestre em Filosofia pelo Mestrado Profissional em Filosofia - PROF-FILO/CEAD (UFPI). Temas de pesquisa: filosofia da arte; filosofia da educação; pragmatismo e neopragmatismo; filosofia e cinema.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6948026342990321>

Marcos Francisco de Amorim Oliveira

Mestre em Filosofia pelo Mestrado Profissional em Filosofia – PROF-FILO/CEAD (UFPI). Mestrando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação – PPGCOM (UFPI). Temas de pesquisa: filosofia; educação; teologia; comunicação; música.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7435648534269077>

Maria Alcidene Cardoso de Macedo

Graduanda em Pedagogia na Universidade Federal do Piauí (UFPI). Bolsista de Iniciação Científica Voluntária - ICV/UFPI (2017-2018; 2019-2020). Temas de pesquisa: histórias em quadrinhos; filosofia da educação; *webcomics*; neopragmatismo (Richard Rorty).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6572132197662267>

Maristane Maria dos Anjos

Professora efetiva de filosofia da rede estadual do Piauí. Mestre em Filosofia pelo Mestrado Profissional em Filosofia - PROF-FILO/CEAD (UFPI). Temas de pesquisa: filosofia; ensino de filosofia; neopragmatismo; documentários.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8751502942126747>

Ramiro de Castro Cavalcanti

Graduando em Pedagogia na Universidade Federal do Piauí - UFPI. Bolsista de Iniciação Científica Voluntária - ICV/UFPI (2017-2018). Temas de pesquisa: histórias em quadrinhos; filosofia da educação; neopragmatismo (Richard Rorty).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5730172625716464>

Robson Carlos da Silva

Professor Adjunto IV da Universidade Estadual do Piauí (UESPI); Coordenador do Núcleo de Pesquisa em História Cultural, Sociedade e História da Educação Brasileira (NUPHEB/UESPI). Pós-Doutorado em História e Memória da Educação (UEPB). Doutorado em História da Educação Brasileira (UFC). Temas de pesquisa: cultura pop; práticas educativas não-formais; currículo, gênero, etnias, infâncias, histórias em quadrinhos; narrativas orais, história social e memória da cultura do povo.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9447533999103310>

Solange Aparecida de Campos Costa

Doutorado em Filosofia pela Universidade Federal da Paraíba (UEPB). Professora Adjunta do Curso de Filosofia na Universidade Estadual do Piauí (UESPI), *campus* Parnaíba e Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade Federal do Piauí – PPGFIL (UFPI). Temas de pesquisa: filosofia alemã (Heidegger, Hölderlin e Nietzsche); filosofia contemporânea; metafísica; tragédia grega; estética.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8311834326963041>

Susana de Castro

Professora Associada do Departamento de Filosofia e do Programa de Pós-graduação em Filosofia - PPGF, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Pós-doutorado em Filosofia pela City University of New York (CUNY), Estados Unidos. Doutorado em Filosofia pela Ludwig Maximilian Universität München (LMU), Alemanha (2003). Temas de pesquisa: feminismo decolonial; neopragmatismo; educação; filosofia política, democracia.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7714162590268606>

Heraldo Aparecido Silva
Organizador

CULTURA POP E FILOSOFIA

Quadrinhos • Cinema • Seriados • Animações • Internet e afins



Cultura Pop e filosofia: quadrinhos, cinema, animações, internet e afins, privilegia temas pertinentes ao universo da cultura pop a partir da perspectiva filosófica. A proposta não é oferecer análises densas e originais sobre os referidos temas, mas tão-somente servir como um incentivo para novas vertentes de divulgação filosófica. O livro combina a *expertise* filosófica dos professores convidados com a produção inicial de estudantes que, por motivos pessoais e acadêmicos diversos, têm interesse na filosofia e na cultura pop.

